DIE LÜCKENKNÜLLERKIDS

GESCHICHTEN AUS EVERYWEN VON OMAR SHERIFF

DER AUFSTAND DER DOSEN
Band 1. Teil I. ***Kapitel 7***
DAS KIND IST FORT

Wolfgang Herzer, Ledererstrasse 6, 92637 Weiden, Tel. 0961 46308, www.everywen.de, info@kunstvereinweiden.de

Der Aufstand der Dosen
Die Windhose

Kapitel 7
Das Kind ist fort

Inhaltsverzeichnis

DER AUFSTAND DER DOSEN
Band 1

TEIL I
DIE WINDHOSE

1. Der Aufbruch (Die Blume des Strär)
2. Die Geschichte des Kapitän
3. Kathy Kas Geschichte
4. Die Geschichte des Pullovers
5. Die Geschichte der Kids
6. Der geheimnisvolle Dosendampfer
7. Das Kind ist fort.

TEIL II
DER FLIEGENDE DOSENDAMPFER

1. Wieder an Land
2. Am Vorabend der ungewöhnlichen Ostersteinspaltung
3. Abends im Hafen
4. Überraschung, Überraschung
5. Blinde Passagiere
6. Die Fachwelt überlegt
7. Der einzelne Indianer

TEIL III
DOLORES

1. Das Treffen am Fischerberg
2. Madame Klamm kommt an
3. Feinde und Vogel-Fau
4. Die Quaderatur der Zylinder
5. Der Lösung ganz nahe
6. Die Krakauer gehn kraxeln
7. Dolores lernt

Epilog

DER AUFSTAND DER DOSEN
Band 2

Teil I
VORWÄRTS - RÜCKWÄRTS

Prolog: der zitternde Tisch

1. Unten durch und oben drüber
2. Ess-Dur: eine runde Sache
3. Mr Musch räumt auf
4. Elektrostatisch-telepathisch
5. ... weiter ... dank Koronation
6. Wurmlöcher im Regenbogen + LG Otts verlorenes O
7. Ist der Baum zu schwer?

Teil II
TEMPO

1. Im Schallball
2. halbtrocken in die Zielgerade
3. zweimal ins Schwarze

seit 2008
Stand 2016

Fortsetzung folgt

Der Aufstand der Dosen
Teil 1 “Die Windhose“

Kapitel 7. Das Kind ist fort.

Die Kids, die sich auf der School-is-out-Party versammelt hatten, verfolgen die Windhose, die alle Herzen gefressen hat, bis zum Hafen. Dort liegt der Dosendampfer am Kai, dessen Existenz allen bis zu diesem Zeitpunkt unbekannt gewesen war, ebenso wenig bekannt waren die Dosköppl, die mit der Beladung des Dampfers zu tun haben.

Anfangs begegnet man sich mit Zurückhaltung und Ängstlichkeit, aber das legt sich bald.
Der Dosendampfer wird mit Dosen gefüllt, Massen leerer Konservendosen, die Windhose, die sehr erschöpft ist, stülpt ihre Beine über die Schornsteine des Dampfers, sie tankt viel warme Luft, erholt fliegt sie davon.

Bald darauf legt auch der Dampfer ab, ohne dass er seine Geheimnisse preisgegeben hätte.
Der Hafen füllt sich unterdessen mit allen Kids, die auf der Party dabei gewesen waren und vielen Neugierigen, die sich der Verfolgung der Windhose angeschlossen hatten, auch viele Ältern gesellen sich zu den Kids.

Aus einer zufälligen Begegnung wird ein Fest, die Dosköppl steuern Teelichter für die Beleuchtung bei, holen Gurken aus den Hafenschuppen, die für Sandwiches verwendet werden, die Sandwiches und andere kleine Köstlichkeiten zaubern Xe. No, Fo und Bi in bewährter Manier, Vielbier und Dakma öffnen Flaschen.

Auch Nils, DLWs Steuermann, und seine Leopardenanakonda tauchen auf.
Plötzlich beschießen sich die Dosköppl mit Kirschen, die gut schmecken, aber alles voller Flecken machen, gleich sieht jeder gefleckt wie die Leopardenanakonda aus, die sehr schnell der Mittelpunkt der Gesellschaft wird.

Weil alles einen Namen braucht, und die Party, die so besonders ist, dass man sie sich merken sollte, noch keinen Namen hat, rätselt der Erzähler, wie man die Party nennen und unvergesslich machen könnte.

Er nennt sie die unerkennbare Leopardenanakonda-Party kurz ULA-Party.

Während im Hafen noch Nacht ist, geht auf hoher See gerade die Sonne auf, auf dem Boot von DLW ist man wach geworden und macht man Frühstück.

Man entdeckt, dass das Innere Kind fehlt, eine lange Suchaktion schließt sich an, die ergebnislos abgebrochen werden muss. Kathy Ka ist besonders traurig.

Auf der Weiterfahrt stößt das Boot auf Grund der Everywener Klima-Besonderheiten gegen eine Schwallmauer, die knapp vor der Tag-und Nacht-Grenze steht. Die Durchquerung löst hohen Wellengang aus, auf einem gewaltigen Doppelbrecher rast das Boot dem Hafen von Everywen entgegen.

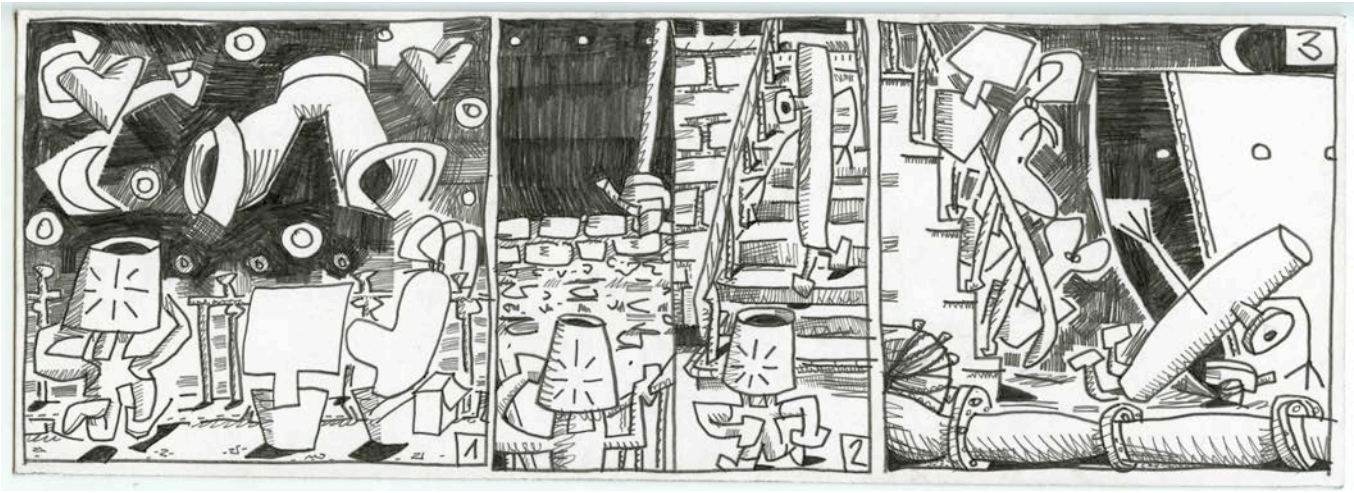
Bevor das Boot ankommt, stürzen bereits Wassermassen über die Party-Gäste herein und waschen die Flecken ab.

Als das Boot von dem Doppelbrecher herangebracht wird, schwebt es eine Weile über der Kaianlage, eine dramatische Situation.
Der Strär und die Dosköppl haben sofort begriffen, dass das Boot zu zerschmettern droht, und schaffen mit Gurken einen weichen Landeplatz.

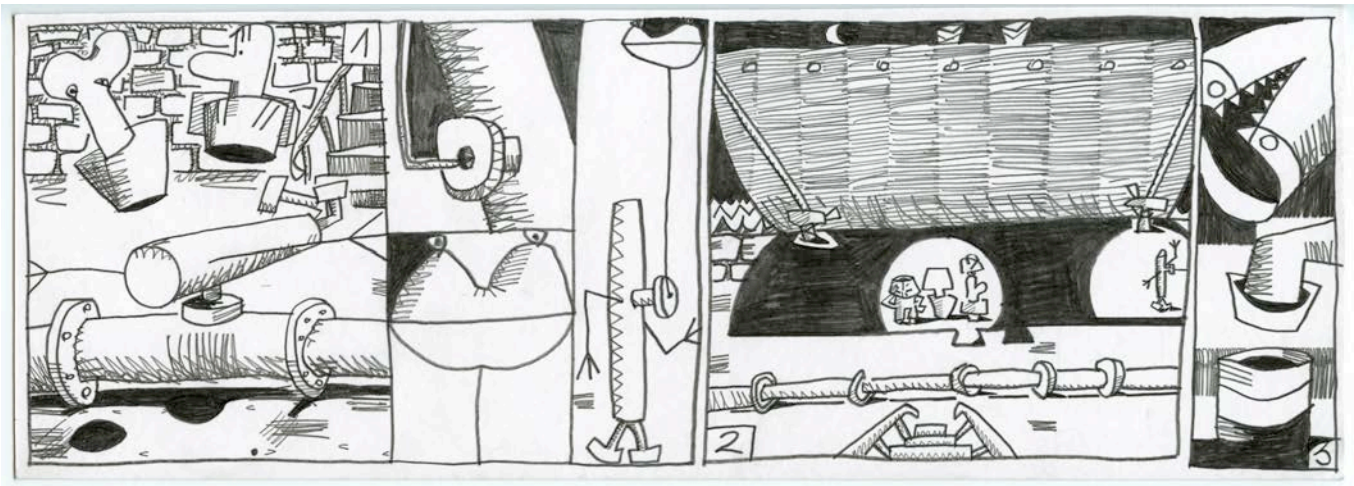
Jetzt wird es auch im Hafen hell und Zeit für ein Frühstück.
Alle sind neugierig auf die Erlebnisse des Kapitäns, er muss erzählen und so lässt er sich eine Tasse Kaffee geben und beginnt die Geschichte von dem gefundenen und wieder verloren gegangenen Inneren Kind.

Damit endet der erste Teil der Geschichte „ Der Aufstand der Dosen“.

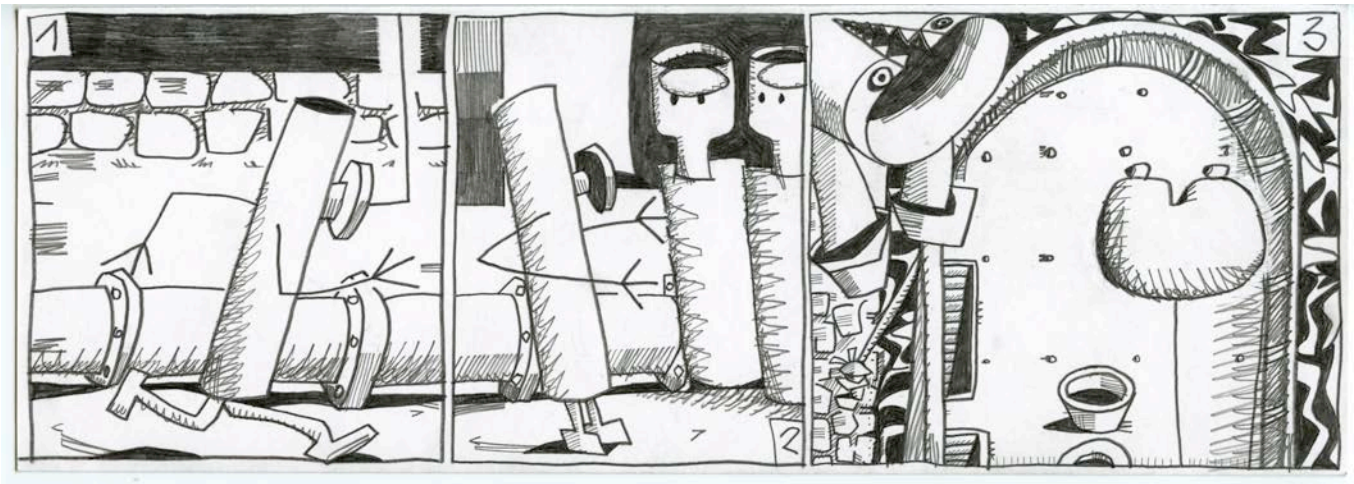
Fortsetzung folgt



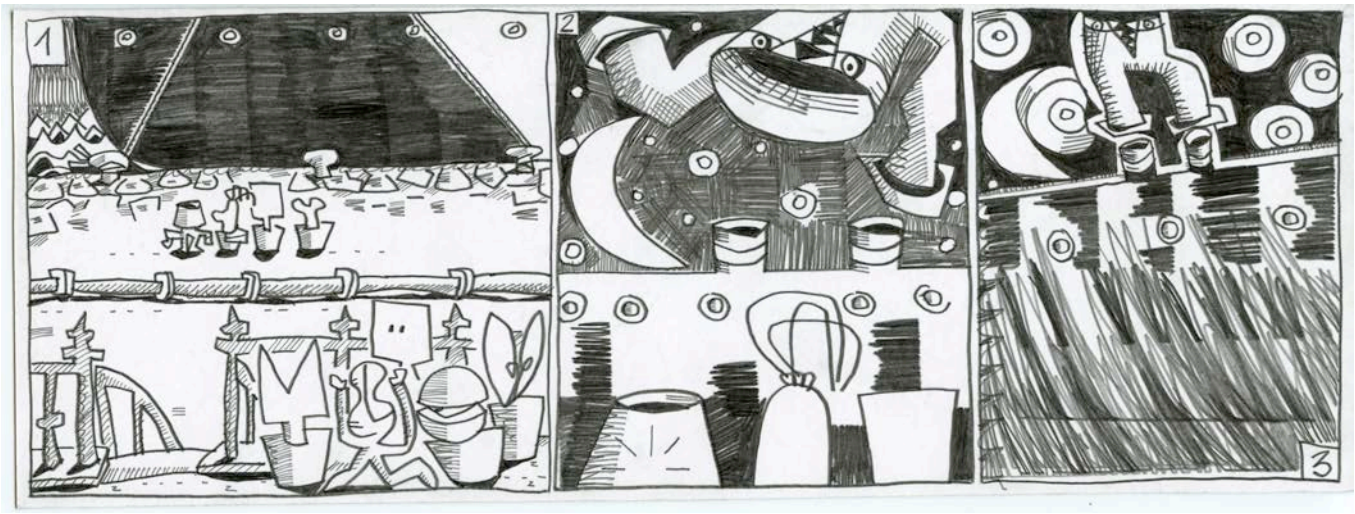
1. Die Kids sind der Windhose dicht auf den Fersen. Natürlich können sie die Windhose nicht einholen, weil die ja fliegt. Aber vielleicht können sie die Windhose soweit außer Atem bringen, dass sie landen muss. Dann würde man sie fragen können, was es mit ihr und den Herzen auf sich hat. Und wenn nicht? Letzten Endes sind die Kids so mit Laufen beschäftigt, dass sie gar keine Zeit zum Nachdenken haben. Allen voran der Strär, der allerdings bei jedem Schritt die Lösungswörter wiederholt, die er in den letzten Stunden gefunden hat: Rose Dose, Hose. Dann vertauscht er das Pflanzenwort Rose mit dem Pflanzenwort Ampfer: Dosen.. -.. Dampfer. Die Kids laufen die Treppen-Stufen auf den Anlegeplatz hinunter. Es ist so dunkel, dass sie nicht viel sehen. Lufti Kuss ist nachgekommen und überholt jetzt alle auf der Treppe. Hoppla! Aufpassen Lufti. Da liegt was im Weg!



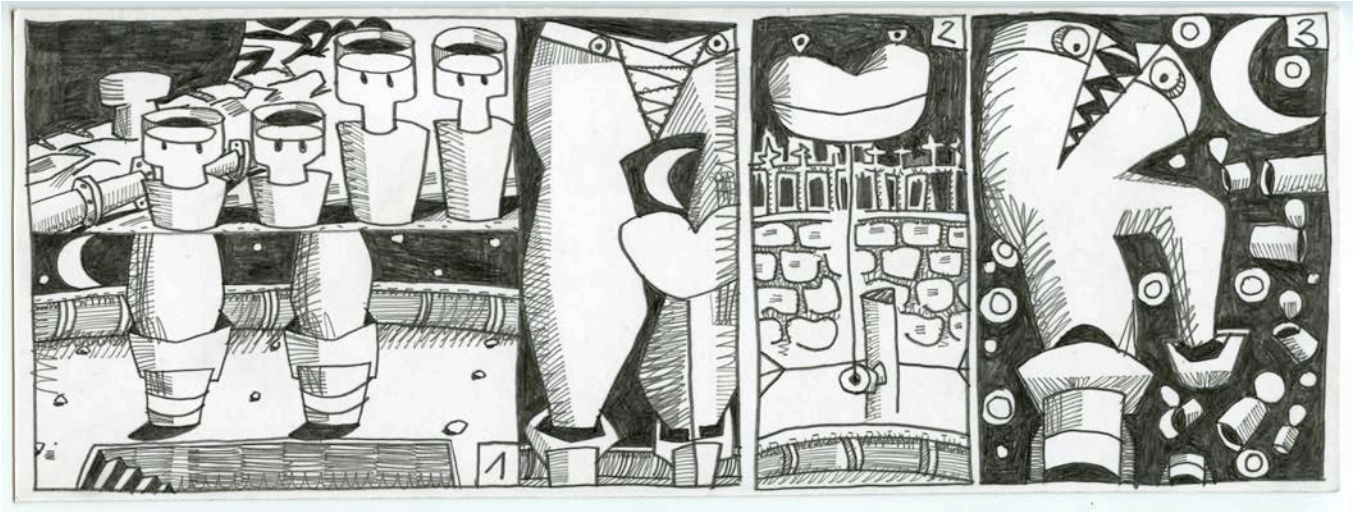
2. Luftis Stolpern warnt die anderen. Sie machen einen riesigen Satz und überwinden das Hindernis, ohne wahrzunehmen, worum es sich dabei handelt. Sie wollen nur schnell dem Strär hinterher. Lufti ist da anders. Äußerlich hat sie schnell ihr Gleichgewicht wieder gefunden.
Aber in ihrem Eigensinn kommt sie von dem Zwischenfall nicht los. Es ist eine lange Röhre, die sie zum Stolpern gebracht hat. Die ist normalerweise nicht da. Auch das riesige Schiff, das am Kai liegt, ist normalerweise nicht dort. Aber was heißt normalerweise. In diesem Fall heißt das, dass der Strär es noch nie gesehen oder von ihm gehört hatte. Gleichwohl ist er sich ziemlich sicher, worum es sich dabei handelt: Um einen Dosendampfer. Die gewaltigen Ausmaße lassen die Kids erstarren. Sie kommen sich winzig vor. Glücklicherweise hören sie die anderen kommen. So einen Anblick hält man zu vielen besser aus, außer man ist so neugierig wie Lufti, die unbedingt herausbekommen will, wohin die lange Röhre führt.



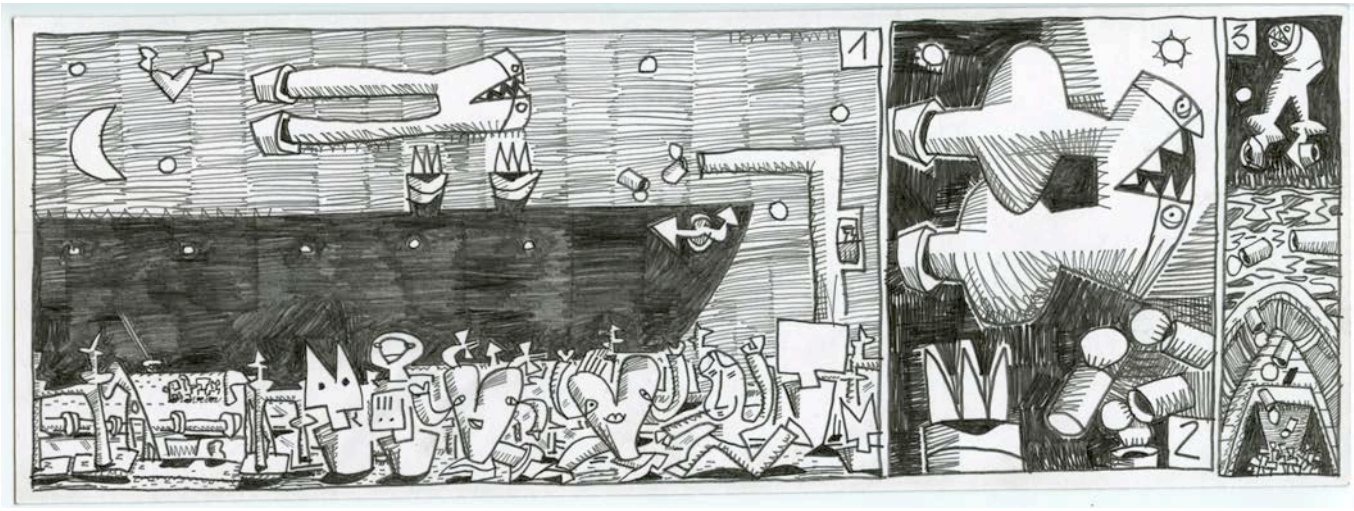
3. Lufti läuft. Zu lange will sie sich nicht von den anderen entfernen. sie möchte herausbekommen, worum es sich bei der Röhre handelt, bevor sie sich allzu alleine fühlt und Angst bekommt. Mit einem Ruck beendet sie ihren Lauf. Vor dem Alleinsein braucht sie keine Angst mehr zu haben: Da sind zwei Dosköppl, die ihr den Weg versperren. Offenbar wollen die nicht, dass sie weiterläuft und Dinge sieht, die Niemand sehen soll. Man kann über Lufti sagen, was man will, dass sie aber über eine große Weitsicht verfügt, das ist unbestritten und kommt ihr auch in dieser Situation zugute. Was der Strär dank seiner Gedanken erschließt, erschließt sich ihr dank ihres langen Halses mit einem Blick. Außerdem hört man es. Die Luft ist von Scheppern und Klappern erfüllt, das aus dem Inneren des Dosendampfers kommt.



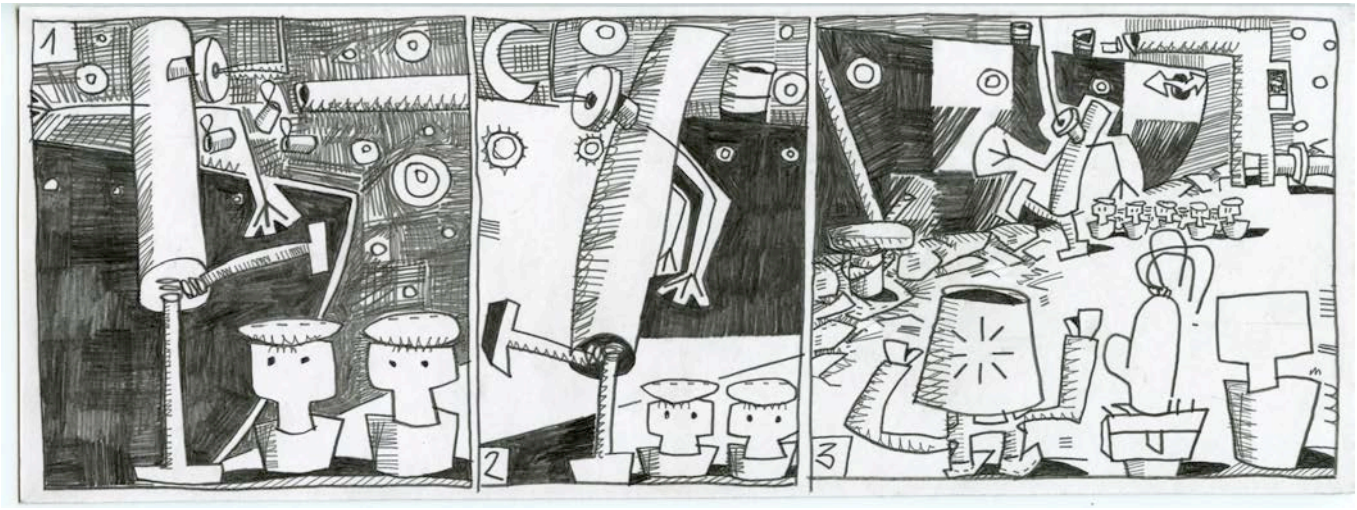
4. Hier gehen seltsame Dinge vor, die nicht in der Zeitung stehen. Der Strär, Hier-wohne-ich, ein Pröppel und Xe stehen am Kai, ein riesiges Schiff vor sich, ein Dampfer, aus dessem Inneren Geschepper an ihr Ohr dringt. Andere Kids von der School-is-out-Party kommen angerannt. Jetzt hören es alle. Und Ihr Kinder, könnt Ihr es auch schon hören? Zu sehen gibt es auch etwas. Die Windhose fliegt über dem Schiff und scheint sehr erschöpft zu sein. Sie knickt in den Knien ein. Sie scheint etwas zu suchen, und mit letzter Kraft findet sie es auch. Die Schornsteine des Dampfers. Was passiert jetzt?



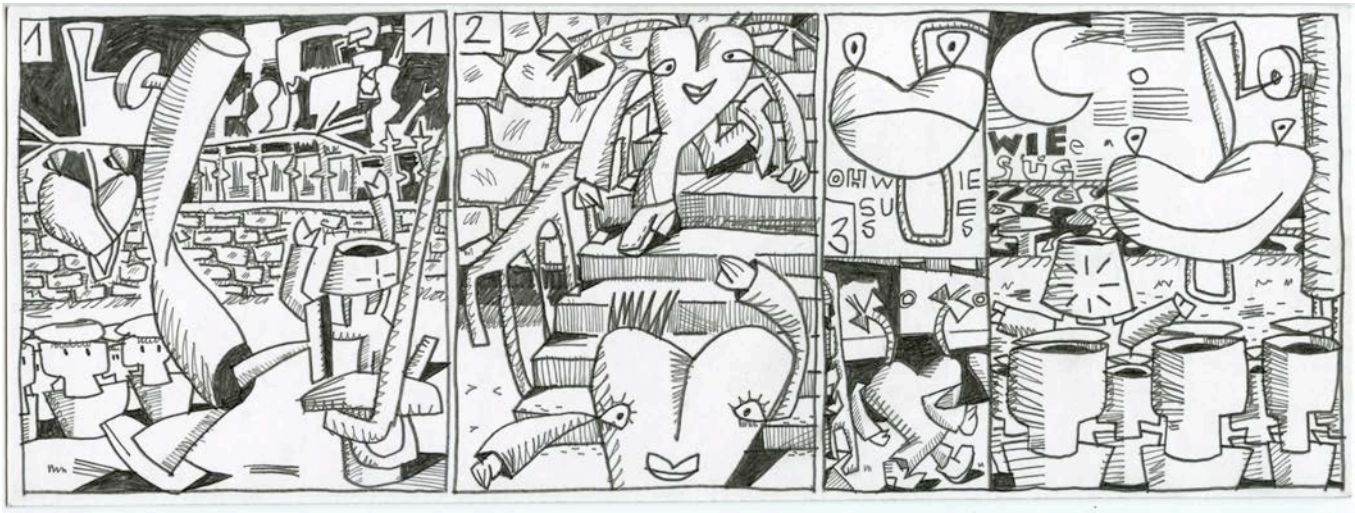
5. Die Dosköppel lassen Lufti nicht weiter. Soll sie wieder umkehren? Sie sagen nichts. Oder sind sie sind so leise, dass das Geschepper in der Luft ihre Stimme übertönt? Lufti sagt auch nichts. Sollen doch die anderen anfangen. Vor allem ist sie von den Geschehnissen abgelenkt, die sich an Deck des Dampfers abspielen. Die Windhose hat ihre Hosenbeine über die Schornsteine gesteckt und saugt die warme Luft ein. Das gibt ihr wieder Kraft, wie man sieht. Sogar ein bisschen zu viel. Dass sie nur nicht platzt! Sie zieht ihre Hosenbeine wieder von den Schornsteinen herunter. Dabei wird die Sicht auf andere Dinge frei, die hinter ihr durch die Luft fliegen. Es sind Dosen. Tausende von leeren Dosen, die von irgendwoher kommen und im Bauch des Dampfers verschwinden.



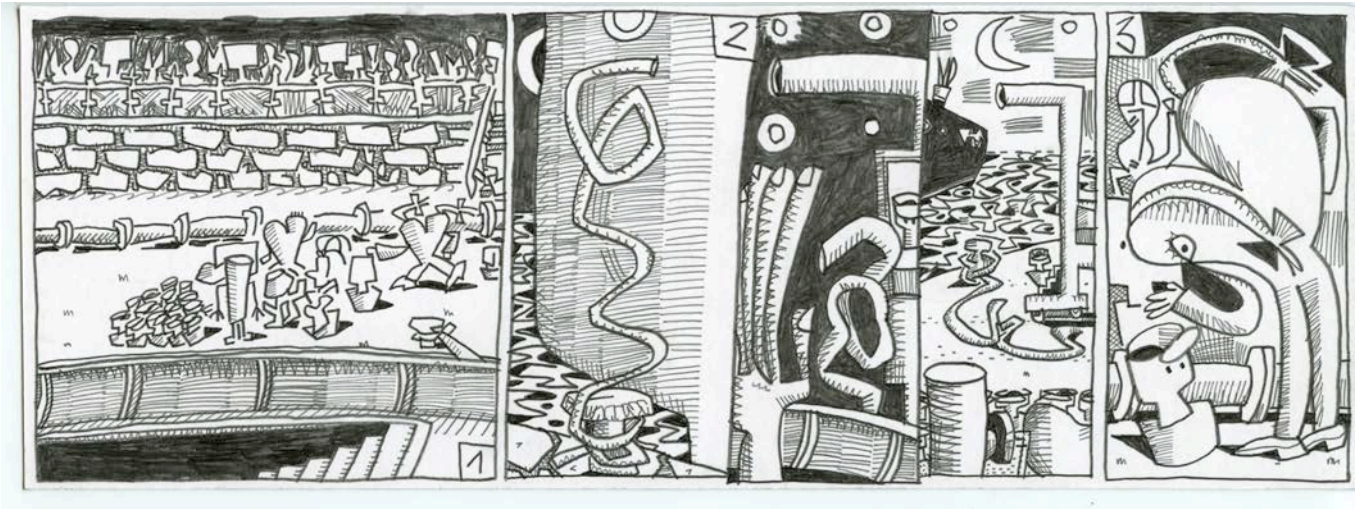
6. Jetzt sieht man noch mehr. Die Dosen kommen durch eine Röhre. Es ist eine Art Dosensauger, der die Dosen auf das Schiff befördert. Er wird von einem Dosköppl betrieben. Die Windhose hat sich erholt. Sie hat wieder genug heiße Luft aufgenommen. Sie streckt sich, dann zieht sie sich zusammen und bläht sich dabei auf, dass die Nähte knacksen, und schießt schließlich in die Nacht hinaus. Wer weiß wohin? Allmählich füllt sich der Kai. Es kommen immer mehr Kids. Da sind ja auch Sina und Eugenia. Ich dachte schon, die würden nur einmal auftreten.



7. Lufti holt tief Luft. Der Anblick ist viel sagend, die Dosköppl sagen nichts, aber Lufti hat es von selber begriffen, die Dosen kommen durch die lange Leitung, über die sie gestolpert war. Soweit ist alles klar, jetzt weiß sie alles, was sie wissen wollte, sie hofft nur, nicht irgendetwas aus Versehen falsch gemacht zu haben. Sie streckt sich beim Luftholen, ihre Beine macht sie dabei ganz steif, so dass sie nur eine Wendung benötigt, um auf dem Rückweg zu sein, d.h. sie ist ganz schnell, ohne dass ihre Bewegung an Angst oder Flucht erinnert. Das könnte sonst den Dosköppl einen Grund geben, sie festzuhalten. Es kommt anders. Der militärische Stil, den jetzt ihre Gangart aufnimmt, scheint die stummen Dosköppl zu faszinieren. Im Gleichschritt folgen sie ihr. Ja Lufti, rufen ihr die Kids entgegen, wen bringst Du denn da mit?

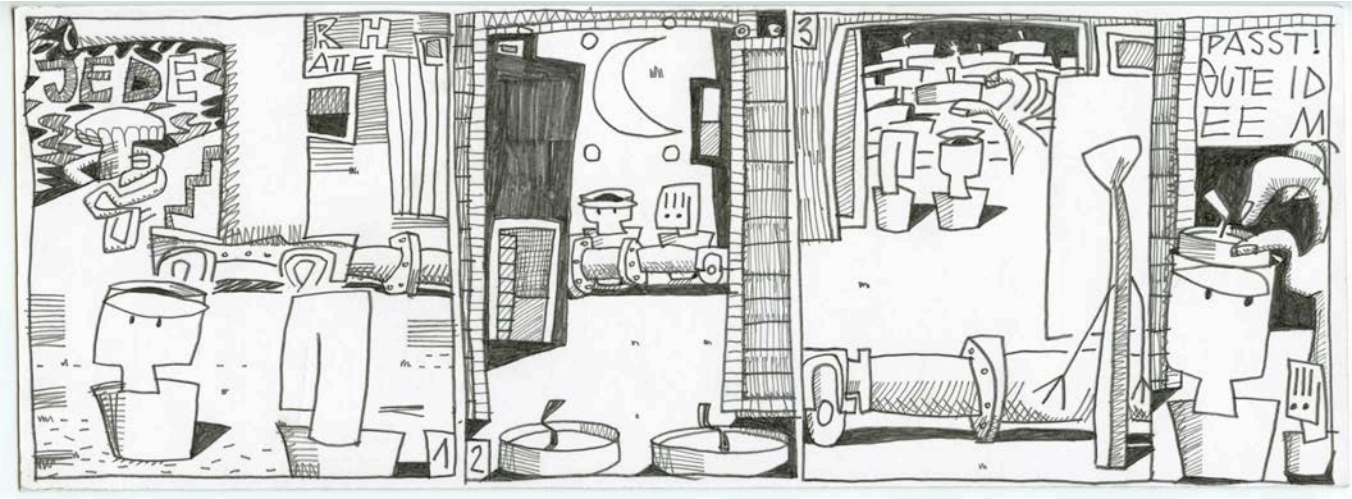


8. Wen bringst Du denn da mit? Schallt es Lufti entgegen. Lufti ist ahnungslos und dreht sich um. Lufti erschrickt. Obwohl sie den ganzen Kai abgeschritten war, hat sie keinen Meter Abstand zwischen sich und die Dosköppl gewonnen. Bevor sie sich fragen kann, warum, tönen zwei bekannte Stimmen von der Treppe herüber: Oh sind die süß! Es sind Eugenia und Sina, die die kleinen Dosköppl entdeckt haben. Bevor Lufti auf den Gedanken kommt, der Grund, dass sie die Dosköppl verfolgen, könnte etwas Schwerwiegendes sein, schließt sie sich der Ansicht von Sina und Eugenia an. Sie sind wirklich süß. Ständig kommen neue Kids die Treppe herunter und sammeln sich auf dem Kai. Der ursprüngliche Grund, die Verfolgung der Windhose, besteht nicht mehr. Aber für viele war das gar kein Grund, sie sind einfach mitgelaufen. Einen Dosendampfer, auf den sie hier in der Nacht treffen, hatte Niemand erwartet. Er ist so dunkel wie die Nacht. Man sieht ihn kaum. Mit den Dosköppl ist das anders, auf ihnen reflektiert das Mondlicht. Das Mondlicht und Luftis Lächeln strahlen um die Wette. Ist Euch aufgefallen, dass das Dosen-Geschepper aufgehört hat?

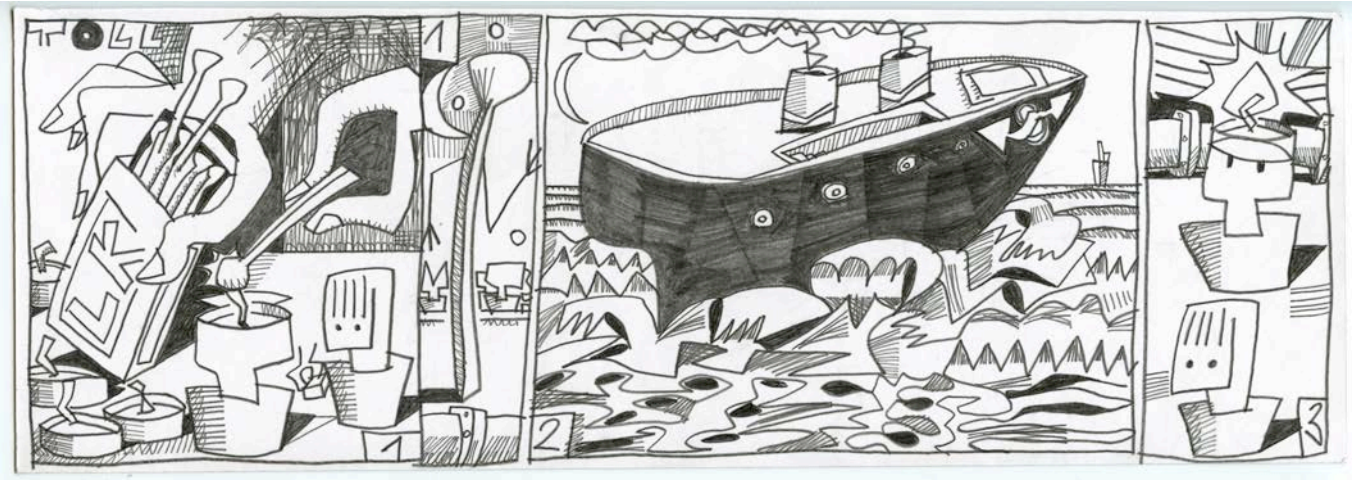


9. Am Kai hört man kein Dosen-Geschepper mehr. Man muss auch sagen, so richtig laut war es nicht gewesen. Der größte Teil des Dosen-Gescheppers war im Bauch des Dosendampfers verschluckt worden. Die Stimmen der Kids sind jetzt das einzige, was in der Nacht zu hören ist. Nicht das einzige. Es gibt auch noch andere Klänge. Das Wasser, das an die Kaimauer schlägt. Ja, das ist ziemlich laut geworden. Die Dosköppl sagen nichts, und ihre Mienen sind in der Finsternis nicht zu erkennen. Man weiß nicht, ob sie sich darüber freuen, dass Sina, Eugenia und Lufti sie niedlich finden. Sie könnten ja auch gekränkt sein. Wer nachts an der Beladung eines Dosendampfers beteiligt ist, möchte vielleicht für etwas Hartes und Starkes gehalten werden.
Das sind wieder einmal eine Menge Fragen, zu denen auch noch die Fragen der Neuankömmlinge kommen, was es denn hier eigentlich zu sehen gibt. Tatsächlich ist es nicht mehr viel. Bis auf die Dunkelheit der Nacht und den Schein von Mond und Sternen. Der Dosendampfer legt nämlich gerade ab, Langfinger machen die Leinen los, der Dosköppl, der den Dosensauger bedient hatte, verlässt soeben die Führerkabine, und die anderen Dosköppl sind in der Menge der Kids, die alle die School-Is-Out-Party verlassen haben, untergegangen. Blöde, denken Sina und Eugenia. Sie hätten gerne einen aus der Nähe gesehen. Da taucht auch schon wieder einer auf. Wie süß! Sina beugt sich herab, um ihn zu streicheln.

10. Der Kai wird immer voller. Scheinbar hat das Gelaufe durch die Stadt auch Leute mitgezogen, die nicht am Wood-Stock waren und den Ferienanfang gefeiert hatten. Wie spät ist es eigentlich?
Nicht zu spät, um neugierig zu sein. Dass es am Kai nichts mehr zu sehen gibt, fällt Niemandem auf. Die Leute, die ankommen, sind interessant genug. Sina hat in der Menge, die an alles andere als ans Schlafengehen denkt, einen Dosköppl gefunden. Jan van der Aimer schaut ins Hafenbecken, wo nichts zu sehen ist als schwarzes Wasser, die schwarze Nacht, der Mond und die Sterne. Fo, Xe, No und Bi würden gerne etwas zum Essen bereiten, aus fast Nichts, wie sie das so gut können, und den Leuten einen kleinen Imbiss anbieten, wenn man sich schon mal so unvermutet und zahlreich trifft. Aber es ist ein bisschen zu dunkel. Gerade läuft ein Elf treppab, vor ihm war Melo die Treppe heruntergekommen.

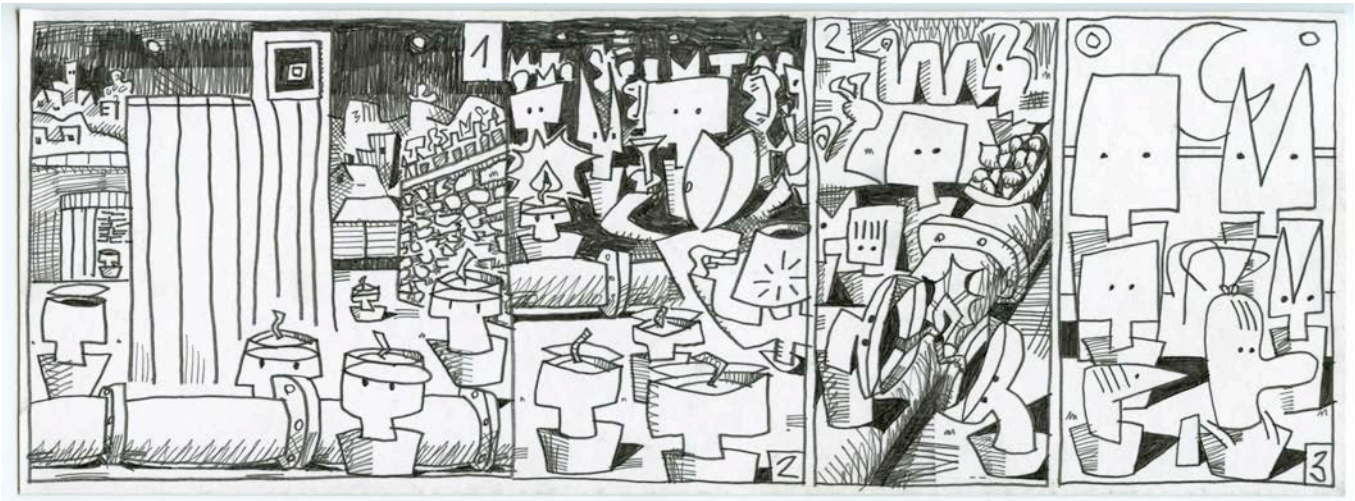


11. Jeder hat seine eigene Art Kontakt zu suchen. Melo ist nicht so gerne in der großen Masse unterwegs. Er geht ans andere Ende der Anlegestelle, wo der Dosköppl, der den Dosensauger bediente, gerade Feierabend macht. Hallo. Sagt Melo. Ganz schön dunkel hier! Muss aber nicht sein. Lautet die Antwort, die nicht gesprochen wird, sondern darin besteht, dass der Dosköppl Melo einfach zu einer Lagerhalle führt, die bis unter die Decke mit Teelichtern gefüllt ist. Melo war noch nie an diesem Ende der Anlegestelle. Ein Strikeholz ist ihnen gefolgt, das auch zum ersten Mal hier ist. Es kennt weder Melo noch den Dösköppl. Aber vielleicht erkennt es die beiden nur nicht, weil es so dunkel ist. Es ist wirklich zu dunkel. Denkt es. Soll ich den Strike aufgeben? Es beobachtet die beiden, wie sie die Lagerhalle betreten, und ist erstaunt, wie sie ohne Licht und ohne zu reden zurechtkommen.

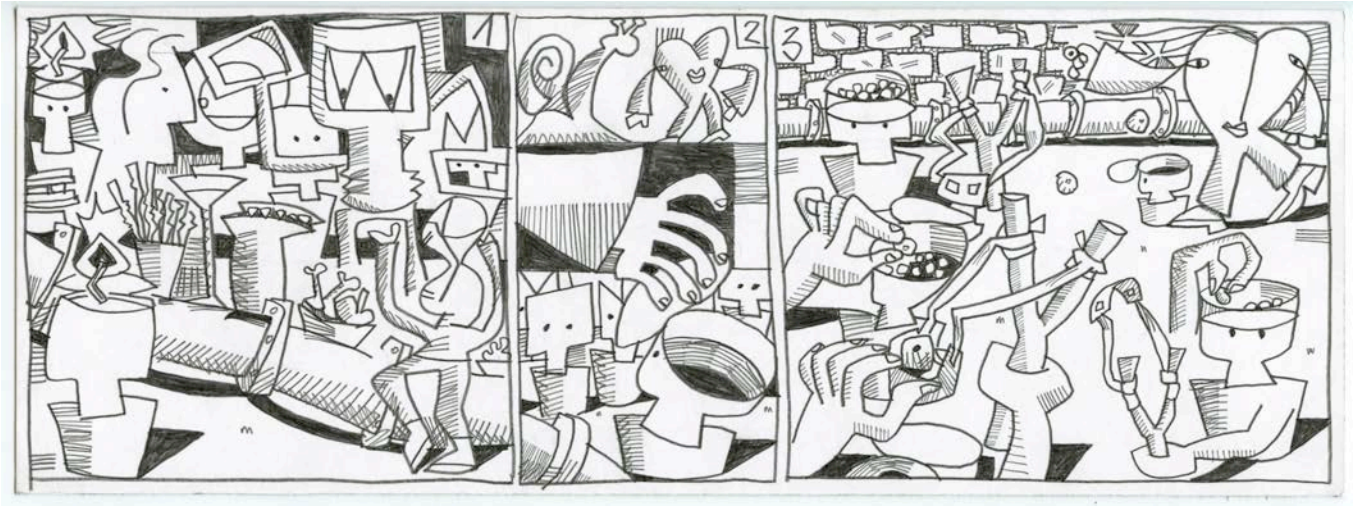


12. Schon brennt eines der Teelichter. Wer Melo kennt, weiß dass er mit allem Notwendigen ausgerüstet ist. Dazu gehört natürlich eine Schachtel Streichhölzer. Schade, denkt das Strikeholz. Es ist sich nicht sicher, ob es mit dieser Entwicklung der Dinge zufrieden sein soll. Unentschieden in seinen Gefühlen geht es zu der Ansammlung zurück, die ein großes Bürgerfest zu werden scheint. Nachdem es jetzt auch Licht gibt, kann dem ja eigentlich nichts mehr im Weg stehen. Nur ärgerlich, dass man dauernd in Gefahr läuft über die Dosenröhre zu stolpern, die sich mitten durch den Platz zieht. Der Dosendampfer ist mittlerweile auf hoher See. Es sieht so aus, als wenn alles planmäßig ablaufen würde, auch wenn man sonst nichts über ihn weiß. Wer steht eigentlich am Steuer? Dieser Frage sollte man vielleicht nachgehen. Da ist ja auch eine Treppe. Sieht Ihr! Aber die führt unter Deck. Gibt es hier keine Kommandobrücke? Anscheinend nicht. Vielleicht auf einem der kommenden Bilder. Dafür ist die Nacht taghell. Der Halbmond scheint wie ein ganzer. Und am Horizont sieht man ein weiteres Schiff. Wem wird das wohl gehören? Melo und der Dosköppl verstehen sich gut. Gemeinsam gehen sie zu den anderen zurück.

13. Hier herrscht gute Laune. Die Dosköppl, die bis heute Niemand kannte, haben sich unter die Leute gemischt, das Strikeholz ist erleichtert, dass es den Streik nicht aufgeben muss und es trotzdem Licht gibt. Dahinten kommt Licht, sagt Lufti, die einen besseren Überblick als alle anderen hat. Aber es dauert noch ein bisschen mit dem Licht. In der Zwischenzeit werden Xe, No, Fo und Bi mit dem Essen fertig und die vermeintliche Stolperfalle, die lange Dosenleitung, funktioniert jetzt so gut wie ein Tisch. Es ist die längste Speisetafel, die jemals in der Geschichte von Everywen aufgestellt worden ist. Aus dem Nichts. Und da kommt auch schon die Beleuchtung. Bei einem Teelicht soll es nicht bleiben. Auch andere Dosköppl, von denen man immer noch nicht weiß, wer und was sie sind, und die auch nichts sagen, finden es gut, einen Beitrag zur allgemeinen Erhellung beizusteuern. Wenn sie den Lagerschuppen mit den Teelichtern kennen, dürften sie zum Hafenpersonal gehören. Ganz normal. Nur die Heimlichkeit, mit der hier nachts Dosen verschifft werden, erscheint doch etwas fragwürdig! Holzauge sei wachsam!

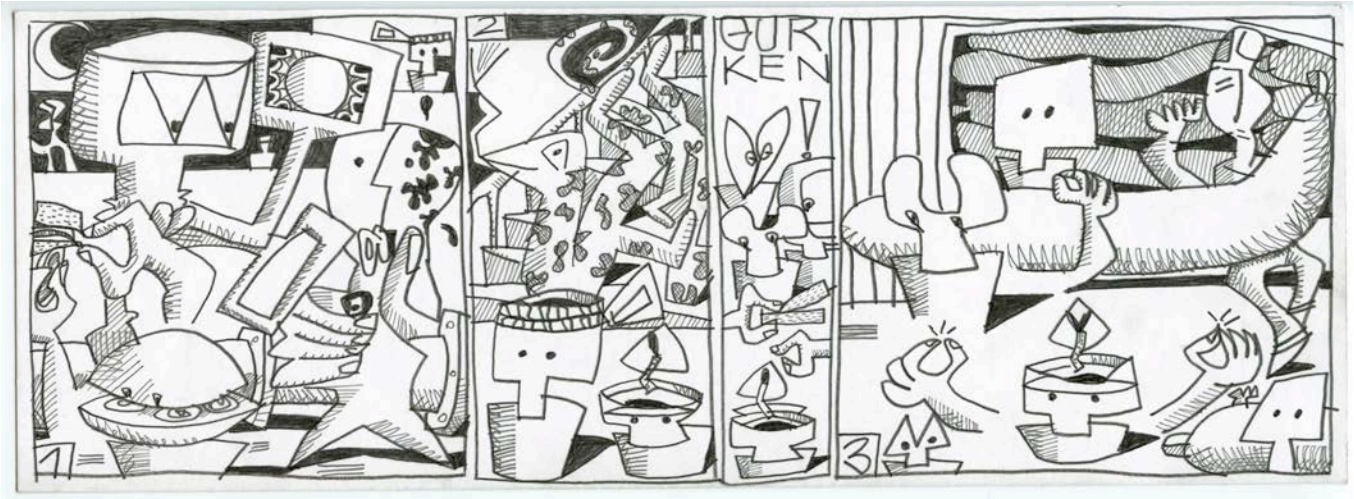


14. Die Dosköppl gehen also zum Lagerschuppen und nehmen sich jeder ein Teelicht. Dann kehren sie wieder um. Die Dochte brennen noch nicht. Sie gehen zu dem Dosköppl. Der mit Melo bereits bei der Speisetafel angekommen ist und den Versammelten Licht spendet. Er gibt den nachfolgenden Kollegen Feuer. Jetzt sieht man auch, dass nicht nur Kids sondern auch Ältern in den Hafen gekommen sind. Ob Woo-Fi und Vulkana auch noch kommen?

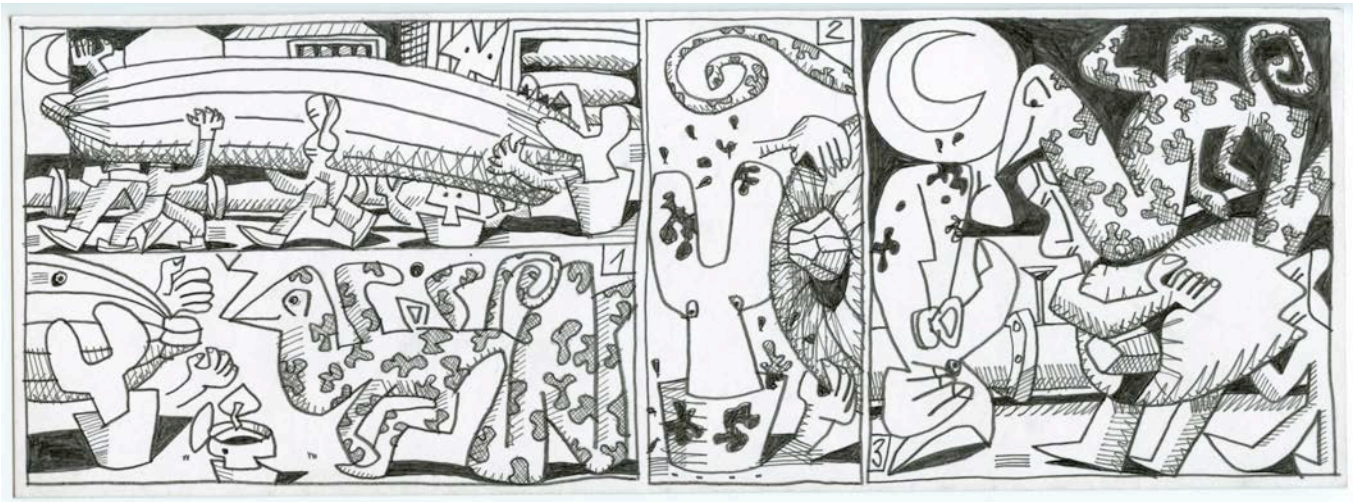


15. Alle greifen kräftig zu. Die Teelichter verbreiten ein angenehmes Licht und eine schöne Atmosphäre. Alles, was man sehen muss, um einen freundlichen Aufenthalt zu haben, kann man sehen. Da ist auch Sina, die einen Dosköppl streicheln will. Oh, das hätte sie besser nicht tun sollen. Der Dosköppl möchte nicht angefasst werden. Und so süß dieser Dosköppl auch aussieht, es ist mit ihm nicht gut Kirschen essen, mit seinen Freunden auch nicht, plötzlich ist die Luft von Kirschen erfüllt, die von Zwillen verschossen werden. Sind sie kernlos oder mit Kern? Was ist denn hier los? fragt Sina, die in einem blitzschnellen Reflex eine der Früchte aus der Luft fängt.

16. Es sind kernlose Kirschen aus der Dose, stellt Sina fest, MH, sie schmecken gut, und wenn man eine davon abkriegt, tut das nicht weh. Es macht aber Flecken. Da kommt schon die nächste. Auf der Haut sind die Flecken lustig. Platsch! Aus der Kleidung gehen sie leider nicht mehr raus. Und eh sie sich versieht, ist sie auch schon von oben bis unten voller Flecken. Zu spät! Jetzt brauchst Du Dich auch nicht mehr aufzuregen. Denkt sie. Aber nicht nur sie ist voller Flecken. Alle erwischt es. Die Dosköppl scheint es in zwei Gruppen aufzuteilen, solche, die schießen und solche, die es beleuchten. Und von den leuchtenden kommen immer mehr. Jetzt sieht man auch Leute, die eher zurückhaltend sind und lieber im Dunklen bleiben, Nils zum Beispiel, der Steuermann von Duss Lehmgeht Walther. Wie ist es mit Dakma, dem Kind im Manne? Ach, Dakma liebt Geselligkeit, die sucht es aber am liebsten in Ros Kneipe. Auf der School-Is-Out-Party war es auch schon. Wo sind wir denn hier hingekommen? Fragt sich Dakma, als es plötzlich voller roter Flecken ist. Auch es fängt eine Kugel, die sich dann als Kirsche herausstellt, im Flug. Was ist das denn? Iss es, es lässt sich nicht beschreiben. Es sieht nach Nichts aus, schmeckt aber unbeschreiblich gut.



17. Unvermittelt steht Dakma neben Vielbier. Vielbier hat viel zu tun. Die Party ist in vollem Gang. Vielbier muss Flaschen öffnen. Dakma stellt auch Vielbier seine Frage: Wo sind wir denn hier hingekommen? Und dann: Wie sehe ich denn aus? Super! Sagt Vielbier, ist aber in Wirklichkeit mit anderen Fragen beschäftigt. Fo, der nämlich Sandwiches macht, hat keine Gurkenscheiben mehr. Sandwiches ohne Gurke, da fehlt etwas! Allerdings nicht nur da, die Party ist insgesamt noch nicht perfekt. Ihr fehlt der Name, mit dem sie in die Geschichte von Everywen eingehen soll. Sie ist wirklich unvergleichlich, aber wie soll man sich das Ereignis über den Augenblick hinaus merken, wenn es keinen Namen bekommt, der für alle gültig ist? Jetzt muss erst einmal Gurke her. Vielleicht haben wir damit mehr Erfolg. Hip Hip Hurra! Die Dosköppl kennen auch einen Lagerschuppen, in dem Gurken gestapelt sind. Was kommt denn da Fleckiges die Treppe herunter. Das ist doch? Ganz am Anfang der Geschichte war doch? He Nils, die ist aber groß geworden. So Kinder, jetzt fällt es Euch sicher auch wieder ein. Wisst Ihr noch ihren Namen?

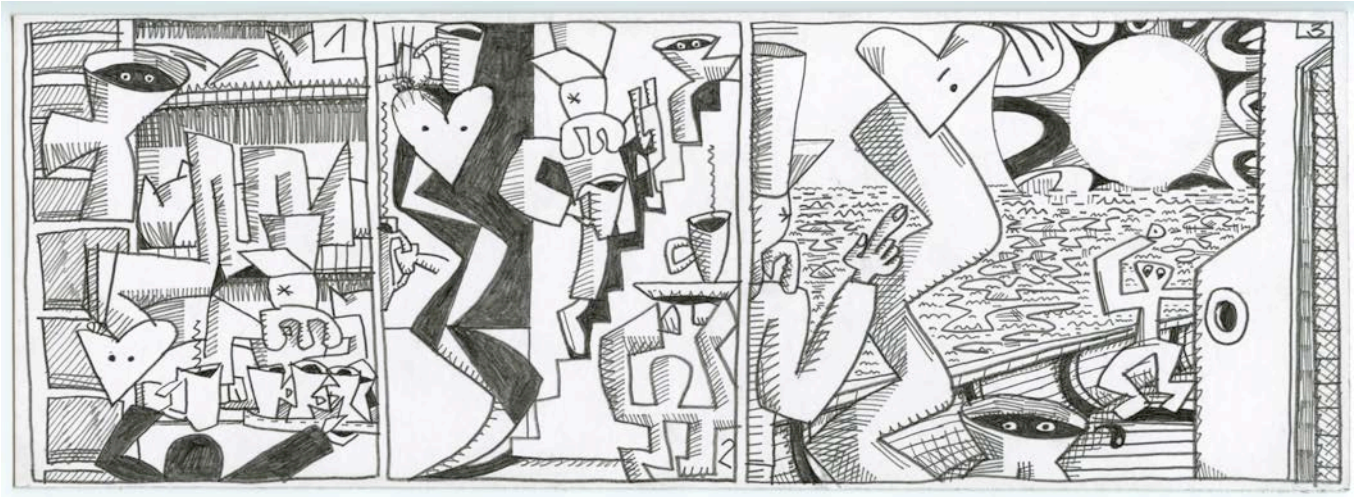


18. Das ist ja ein Prachtexemplar! Xe meint die Gurke, nicht die Leopardenanakonda, die sich der Gruppe anschließt. Der Anblick der ganzen Versammlung hat sie sehr beeindruckt. Natürlich gehört dazu auch der Anblick der Gurke, ebenso wie die Kids hat sie so eine Gurke lange nicht mehr gesehen. Hauruck! Mit vereinten Kräften trägt man die Gurke dorthin, wo die Sandwiches gemacht werden. Die Leopardenanakonda steigt auf die Gurke. Von dort aus hat sie einen weit reichenden Überblick. Es ist eine wirklich imposante Gurke. Aber da ist noch etwas, was ihre Gefühle bewegt. Plitsch. Wieder hat eine Kirsche getroffen. Wie seh ich jetzt aus? Fragt sich Xe. Ja, wie sieht er jetzt aus? Und wie sieht Dakma aus, bei dem wir ankommen? Na endlich!, ruft er, die Leute reißen uns schon die Sandwiches ohne Gurke aus der Hand. Er ist so beschäftigt, dass ihn die Frage nach seinem Aussehen nicht interessieren würde. Also lassen wir ihn. Zufälligerweise sieht er wie die Leopardenanakonda aus. Auch wenn dies nur vorübergehend ist, könnte es, was die Unvergesslichkeit dieses Abends anbelangt, von Bedeutung sein.

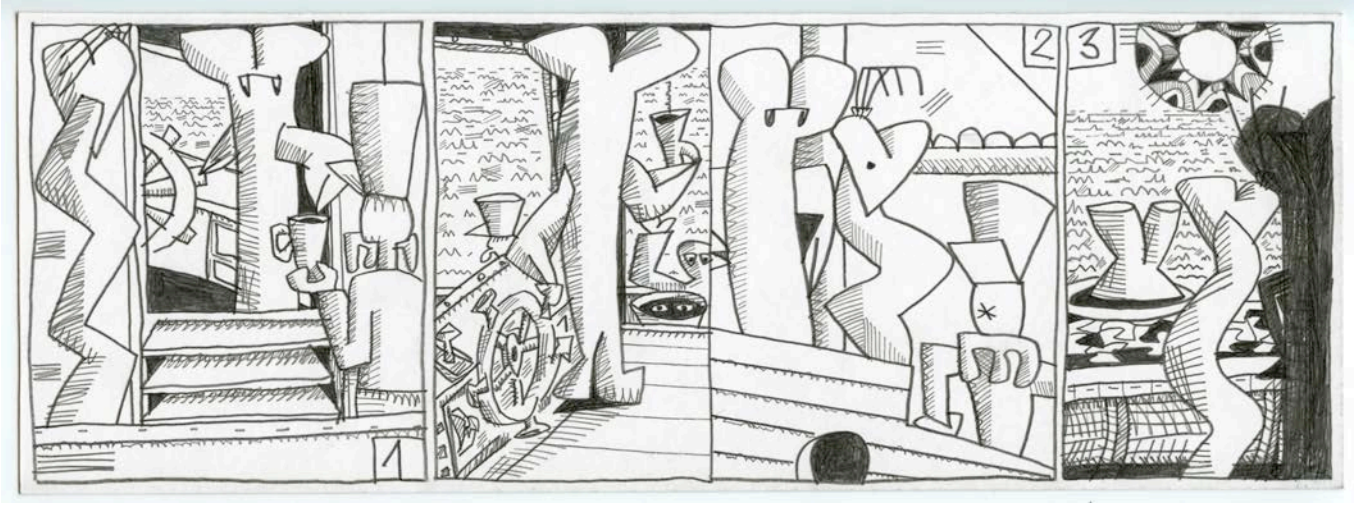
19. Nicht nur Dakma und Xe sehen wie die Leopardenanakonda aus, fast jeder auf dem Platz sieht so aus, fast jeder ist voller Flecken. Niemanden stört das. Im Gegenteil, mal so richtig kleckern, das macht Spaß. Alle sehen aus wie die Leopardenanakonda. Bei ihr ist das in Ordnung. Aber was ist das Besondere, die Leopardenanakonda sieht wie alle anderen aus. Aber nur vorübergehend. Dass das immer und ewig so ist, begreift Niemand. Dazu müsste man die Leopardenanakonda schon ein bisschen länger kennen. So lang wie Nils oder Duss Lehmgeht Walter. Und wenn das so wäre. Weiß denn überhaupt irgendjemand auf dem Platz den Unterschied zwischen vorübergehend und ewig? Der Strär? Ganz bestimmt Omar Sheriff. Aber das dürfte es dann auch gewesen sein. Wir können uns den Abend unter dem Namen die „unerkannte Leopardenanakonda-Party„ oder abgekürzt „die Ula-Party“ merken. Falls es keinen anderen Namen geben soll. Aber lassen wir uns überraschen. Die Stimmung steigt. War man am Anfang über die Flecken noch irritiert, so steigert jeder neue Klecks die Heiterkeit.

20. Die unerkannte Ula-Party funktioniert auch, ohne dass jemand ihren Namen kennt oder ihre Besonderheit begreift. Alles entwickelt sich wie von selber. Auch die Leopardenanakonda ist nicht beleidigt, dass Niemandem auffällt, welche zentrale Rolle sie auf dieser Party spielen könnte. Alle sind schrecklich ausgelassen und sie ist noch so jung, alle Möglichkeiten stehen ihr offen. Schon jetzt sieht es nicht so aus, als wenn sie in Zukunft ein Mauerblümchen bleiben müsste. Sie hat etwas an sich, das andere um sie schart. Ohne, dass sie das beabsichtigen würde, ist sie der Mittelpunkt, den ein Kreis fröhlicher Everywener einschließt. Der Strär ist auch dabei. Die Gläser klingen, ab und an fliegt noch eine Kirsche durch die Luft, frische Gurken werden herangebracht, der Strär interessiert sich für das Auftauchen der Leopardenanakonda, in ihm verkörpert sich die Frage, was ist echt und was ist äußerlich, solche Fragen liebt er. Warum schaut denn Jan van der Aimer so finster drein? Was arbeitet hinter seiner Stirn? Obwohl mitten in der Menge, unter vielen Freunden und Bekannten, fühlt sich Jan van der Aimer so, als wäre er alleine mitten im Meer.

21. Dabei muss man mitten im Meer nicht unbedingt alleine sein, wie unser Bild zeigt. Sonnenaufgang. Duss Lehmgeht Walters Schiff schaukelt in den Wellen. Einer ist schon auf. Mauma. Er pfeift in der Kombüse vor sich hin: „Mamau kocht Kakau“. So entspannt war er lange nicht mehr. Das kommt von der Seeluft. Er kocht vier Tassen Tee für die Älteren und eine Tasse Kakau für das Innere Kind. Er lässt sich Zeit und macht alles gründlich und mit Bedacht, damit die anderen noch etwas schlafen können. Dann steigt er unter Deck, die Teetassen auf einem Tablett, die Tasse Kakau in der linken Hand. Aber als er das Innere Kind mit dem Duft einer warmen Tasse Kakau wecken möchte, stellt er fest, dass da noch Jemand früher als er aufstehen kann. „Huch!“ sagt er. „Was ist los?“ fragen die anderen, die der ungewohnte Huch-Laut geweckt hat.„ Das Kind ist fort!“

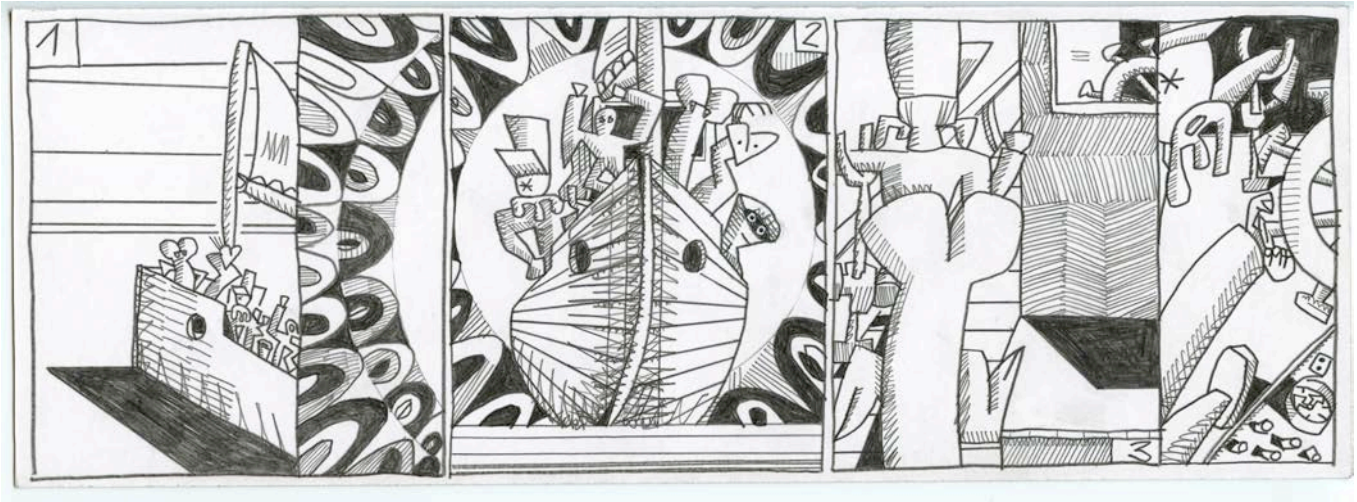


22. Nur mit der Ruhe! Sagt Duss Lehmgeht Walther, der wie Mauma ebenfalls sehr gut geschlafen hat. Erst mal eine Tasse Tee. Nett, dass Du uns damit überraschst. Das finden alle, sie danken Mauma und freuen sich, dass sie so erfrischt den Tag beginnen können. Da mag es gar nicht dazu passen, dass das Innere Kind nicht in ihrer Runde ist. Auch an Deck ist es nicht. Was ist denn los? Was soll die Aufregung. Ertönt eine Stimme von der Kommando-brücke herab, es ist die Stimme des Alten Knochen, der die ganze Nacht über keine besonderen Vorkommnisse erlebt hat. Er gibt sich ganz dem Genuss hin, den ihm das Friedensbild der aufgehenden Sonne vermittelt. Das Kind ist fort. Rufen die Vier. Das ist nicht möglich! Ruft der Alte Knochen zurück. Ich bin doch die ganze Nacht am Steuer gewesen und habe aufgepasst. Kann ich auch eine Tasse Tee haben?

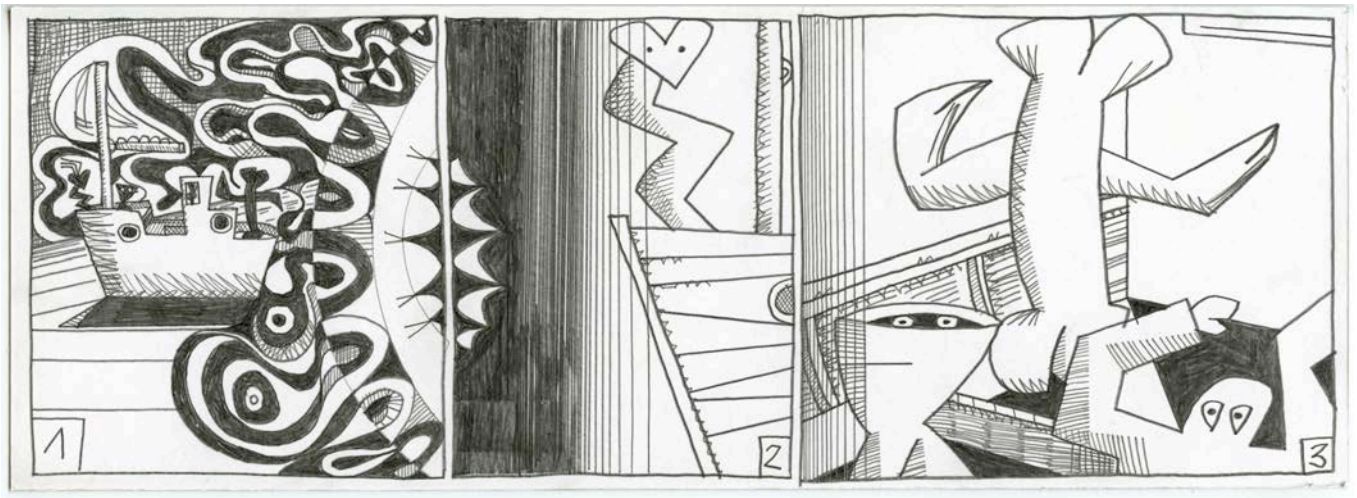


23. Aber selbstverständlich. Sagt der Kapitän, er ist ein bisschen verlegen, dass er nicht selber daran gedacht hat. Außerdem bedankt er sich, dass der alte Knochen die Ruderwache übernommen hatte. Er, der Kapitän, war am Abend zuvor zu müde gewesen, um sich noch um irgendetwas zu kümmern. Nach einer durchwachten Nacht tut eine heiße Tasse Tee gut. Die Lebensgeister kehren zurück. Aber das Innere Kind hätte er nicht gesehen. Sagt der Alte Knochen. Da hilft nur eines, noch mal alles durchsuchen. Ruft Randvoll Schmerz und springt wieder über Bord wie einige Bilder zuvor. Ich mach mir Sorgen. Sagt Kathy Ka, der das Innere Kind sofort ans Herz gewachsen war. Ich auch. Sagt der Alte Knochen. Aber dieser sorgt sich besonders um Randvoll Schmerz, den er mittlerweile sehr gut kennen gelernt hat. Randvoll Schmerz sucht das Innere Kind unter Wasser, dazu wendet er den Taucher-Glocken-Effekt an. Wenn das nur gut geht! Sagt der Alte Knochen, der sich noch gut an die schwierige Rettungs-Aktion erinnert, die wegen Randvoll Schmerz notwendig gewesen war. Was dieser jetzt tut, ist ausgesprochen selbstlos und mutig. Sehr Ihr, wie sie sich ähneln, der Alte Knochen und Kathy Ka!? Eigentlich ein schönes Paar! Aber der Altersunterschied! Mal abwarten, was Randvoll Schmerz herausbekommt. Hell genug ist es ja. Die Sonne strahlt in einer ganz ungewohnten Intensität.

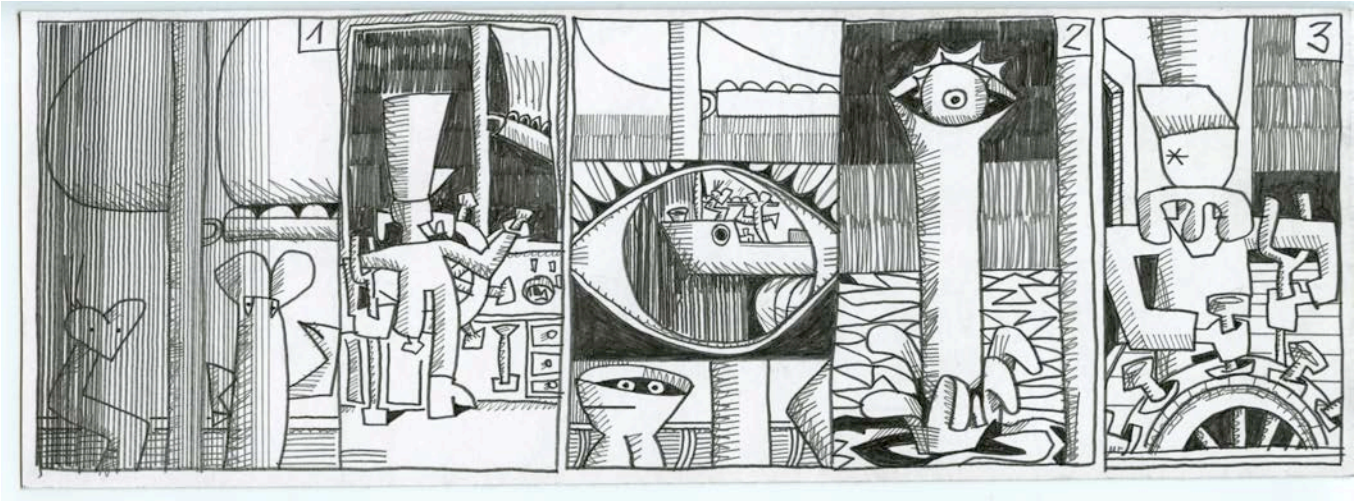
24. Randvoll Schmerz möchte das Innere Kind wieder finden. Am Tag zuvor war es ihm gelungen. Ganz bestimmt ist es wieder ins Wasser gegangen. Dort ist es wie Zuhause. Das liegt daran, dass es noch Kiemen hat und das Wasser angenehm warm ist. Leider ist unter Wasser keine Spur vom Inneren Kind zu entdecken. Zur Erinnerung noch einmal die Füße vom Inneren Kind. Und zwei seiner Fußabdrücke im Sand. Es gibt alles Mögliche unter Wasser zu sehen. Seesterne, Muscheln, Schnecken, herrliche Fischschwärme. Aber könnt Ihr dort irgendwo eine Spur wie auf dem Bild Nr. 1 entdecken? Randvoll Schmerz taucht wieder auf. Nichts zu sehen. Verkündet er. Gleich wird er wieder wohlbehalten an Deck sein. Ihr fragt Euch vielleicht, weshalb der randvolle Schmerz nicht ausgelaufen ist, als Randvoll Schmerz tauchte. Die zwei Gründe dafür sind der Glockeneffekt und der Umstand, dass Schmerzen leichter als Salzwasser sind und unter der Taucherglocke nach oben gedrückt werden. Wie bitte!? Ruft der Alte Knochen. Nichts zu sehen! Verkündet Randvoll Schmerz noch einmal. Alle sind der Meinung, er soll die Unter-Wasser-Suche abbrechen. Nicht, dass es noch ein zweites Unglück gibt, weil der Glockeneffekt doch nicht so gut funktioniert. Allerdings muss man auch fragen, ob das Verschwinden des Inneren Kindes wirklich ein Unglück ist. Für jemanden, der wie ein Fisch schwimmt und unter Wasser atmen kann, bestimmt nicht. Wahrscheinlich ist das Innere Kind seiner eigenen Wege gegangen. Es hätte ja einen Brief zurücklassen können. Aber vielleicht hatte es nur geflunkert, als es sagte, es könne schreiben und der Flaschenpost-Brief wäre von ihm. Um so besser konnte es schwimmen. Noch einen Tee? Nein, lieber etwas Kühles. Wie heiß die Sonne scheint!



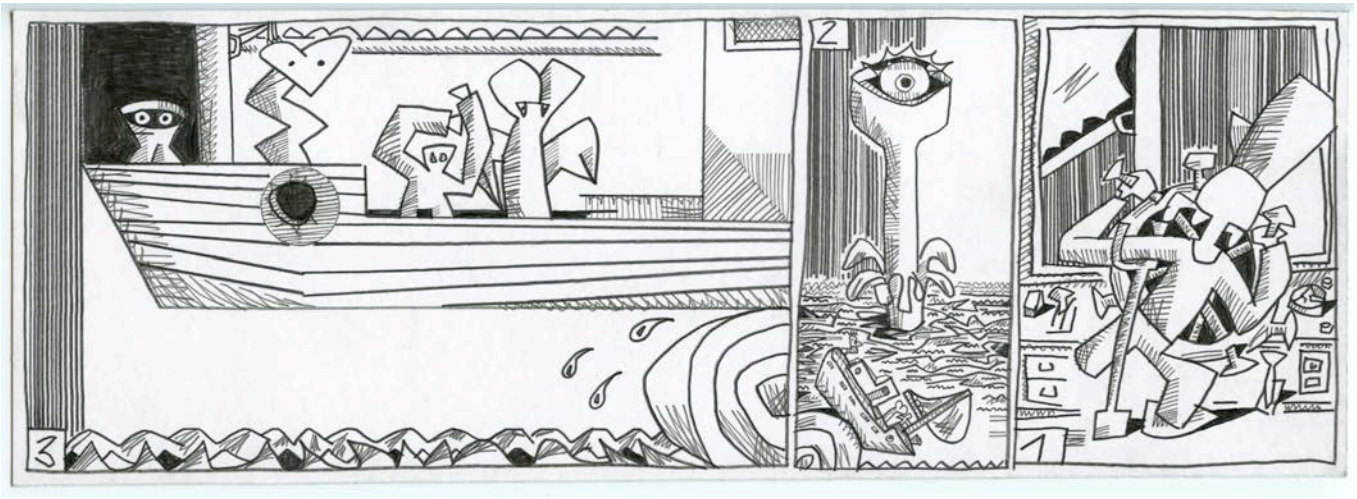
25. Jetzt sind wieder alle an Bord. Bis auf das Innere Kind. Kathy Ka ist traurig darüber, dass das Innere Kind nicht mehr dabei ist. Man könnte Omar Sheriff, der die ganzen Geschichten erzählt, nach dem Grund fragen. Aber wie soll der das Schiff erreichen? Schwimmen? Mit der Tüte auf dem Kopf? Nein. Die nächsten Züge, die auf dem Spielbrett des Lebens gemacht werden, stellen weder eine Verbindung mit Omar Sheriff noch eine Verbindung mit dem Inneren Kind her. Wohin sie führen, weiß man allerdings ebenso wenig. Die Fünf stehen auf dem Vorderdeck und rätseln gerade noch darüber, was als Nächstes kommen würde, als sie merken, dass das Schiff von selber Fahrt aufgenommen hat. Das Segel bläht sich. Der Motor ist stumm. Ich ahne etwas. Sagt der Alte Knochen. Ja bitte. Sagt Duss Lehmgeht Walther, der es ganz angenehm findet, einmal nicht der Älteste zu sein, der alles wissen und für alles zuständig sein muss. Vielleicht haben wir ja mal Zeit, den Alten Knochen von seinem langen Leben erzählen zu lassen, dann erfahren wir, was er noch alles weiß. Jetzt ist nicht die Zeit dafür. Es spitzt sich etwas Dramatisches zu. Im wahrsten Sinne des Wortes aus heiterem Himmel. Das Wasser ist, wie wir ja schon festgestellt haben, ungewöhnlich warm. Führt der Alte Knochen noch einmal an. Das führt bei Sonnenschein zu einer doppelten Lufterwärmung, die wir gerade erfahren. Die Luftmassen, die sich durch die Erwärmung bedingt ausdehnen, drücken gegen das Schiff. Es kommt sehr schnell voran. Und was passiert dann? Wir erleben es gleich. Weil Everywen ein so kleiner Planet ist, stoßen wir gleich gegen die Tag-und Nacht-Grenze, wo sich jetzt auf Grund des krassen Temperatur-Unterschiedes eine so genannte Schwallmauer aufbauen dürfte. Wenn wir diese durchbrechen, und das scheint unumgänglich, werden wir zum Kristallisationspunkt turbulenter Ereignisse. Ach wenn nur das Innere Kind da wäre! Es hätte bestimmt „Hurra!“ gerufen. Den anderen war nicht so richtig wohl in ihrer Haut. Dann aber nichts wie ran! Ruft Duss Lehmgeht Walther. Ans Ruder und den Motor anlassen! Damit wir, wenn es losgeht, nicht ganz manövrierunfähig sind.



26. Die Lufterwärmung durch das warme Wasser und die heiße Sonne führt zu Windbewegungen, die wie ein Föhn in das Segel blasen. Schon hat das Schiff die Tag -und Nacht-Grenze erreicht, der Bug durchsticht die Dämmerung, die wie ein Vorhang in der Luft hängt und im Wasser wie eine Schwelle gegen den Kiel drückt. Kathy Ka ist ganz vorne geblieben, sie spürt die nächtliche Kühle auf ihrer Haut. Wie angenehm! Randvoll Schmerz und Mauma ist die plötzliche Verdunkelung nicht geheuer, sie haben sich auf das Mitteldeck zurückgezogen. Duss Lehmgeht Walther ist auf der Kommandobrücke und hält das Steuerrad. Der Motor brummt. Der Alte Knochen, der es in allen Gliedern spürt, was jetzt kommen wird, ruft Duss Lehmgeht Walther zu: Volle Kraft voraus!!!

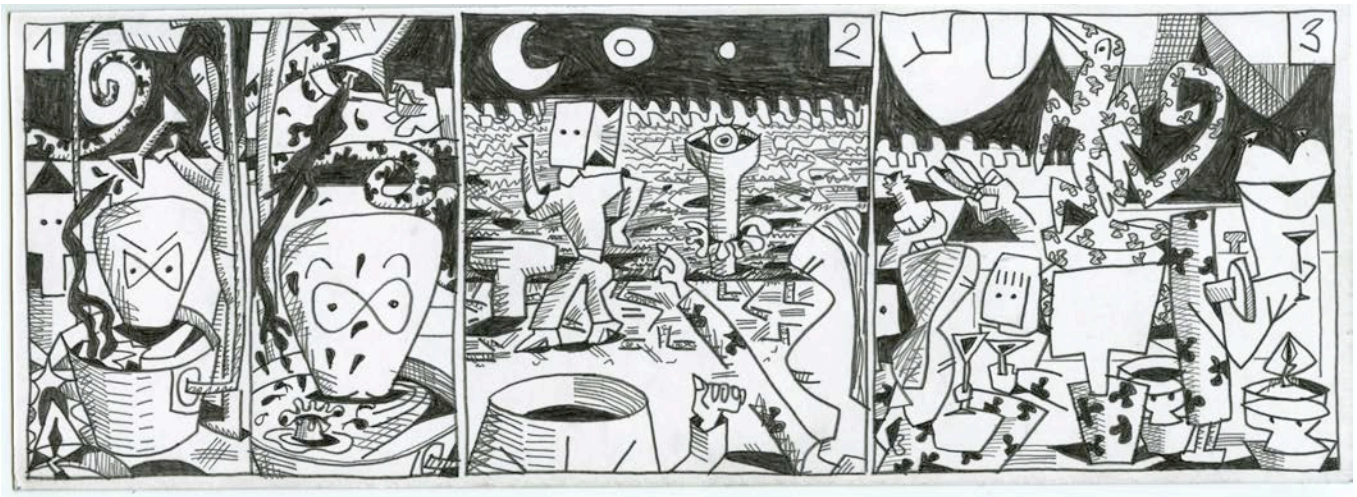


27. Voll Kraft voraus! Das hätte der Alte Knochen Duss gar nicht zu sagen brauchen. Der erfahrene Seemann, weiß, was jetzt kommt, auch wenn er das selber noch nicht aus der eigenen Erfahrung kennt. Ein Temperatursturz, der hinter der Tag-und-Nacht-Schwelle liegt, er kann sehr steil und sehr tief abfallen. Mit Höchstgeschwindigkeit dringt das Schiff in die nächtlich kühle Schwallmauer ein und schiebt sich über die Schwelle vom Tag zur Nacht. Jetzt bloß nicht stecken bleiben. Denkt der Kapitän. Brr! Wie kalt es wird! Kathy Ka und der Alte Knochen frösteln, Randvoll Schmerz, der sehr schnell schwarz sieht, friert fast der Verstand ein. Kann es sein, dass das Schiff im Augenblick halb in der Luft schwebt. Die Sekunden dehnen sich zu Stunden. Warum geht's alles so langsam, wenn es heißt volle Kraft voraus? Will Mauma wissen, der es als Kenner der Everywener Kulturpolitik eigentlich wissen müsste. Langsam und schnell sind relativ, besonders, wenn das Auge der Weltgeschichte zusieht, wie das hier der Fall ist. Und noch eines. Bei Ereignissen, die man noch nie erlebt hat, spiegelt sich der Augenblick in der Ewigkeit. Selbst bei rasendem Ablauf der Geschehnisse. Gefasst erwidert Duss Lehmgeht Walther den Blick der Weltgeschichte, den er aus dem Zwielicht der Schwallmauer auf sich gerichtet spürt.

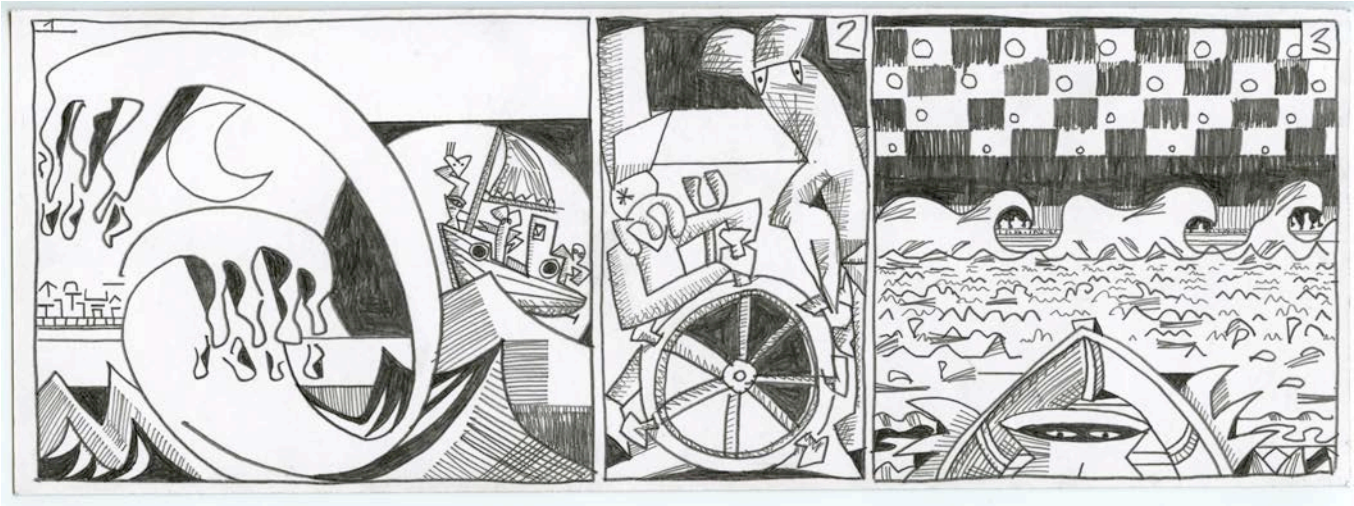


28. Das muss man gesehen haben. Leider können es die Bootsinsassen selber nicht sehen! Das Boot schwebt tatsächlich zur Hälfte in der Luft. Mehr als zur Hälfte. Es scheint sich zu dehnen. Wie tief werden sie fallen? Die Tiefe des Temperatursturzes ist auch vom Standpunkt der Weltgeschichte aus noch nicht ganz zu ermessen. Warum ist das Boot noch nicht vornüber gekippt? Weil es vom Gewicht des Motors in der Waage gehalten wird. Aber jetzt! Jetzt stürzt es. Der Kapitän stemmt sich gegen das Ruder. Mit einem Bein! Alle Achtung! Aber vielleicht sollte ihm jemand helfen!

29. Es geht abwärts, zum Glück nicht allzu tief, die Fünf haben ja auch noch einiges vor sich, jetzt zeigt sich, was damit gemeint war, als es weiter oben hieß: das Schiff wird zum Kristallisationskern von Turbulenzen. Teile der durchbrochenen Schwallmauer fliegen durch die Luft und setzen sich auf dem Meeresspiegel zum Doppel-Brecher zusammen, der, wie es in der Sprache der Wissenschaft heißt, „weller als der Schnall“ ist, und schneller als jedes. Auf Bild 3 sehen wir eine Häfte des Doppel-Brechers. Der folgende Bildstreifen zeigt Euch den ganzen Doppel-Brecher, der Duss Lehmgeht Walthers Schiff in wenigen Augenblicken auch schon weiter hinter sich gelassen hat.
Platsch! Was ist das?

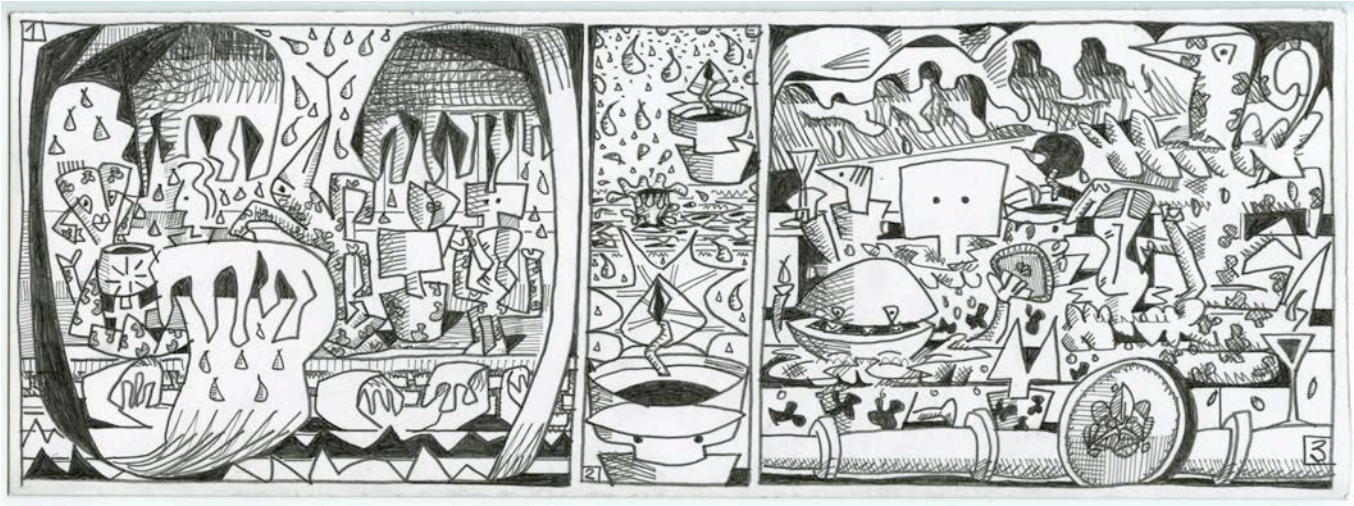


30. Das ist ja Jan van der Aimer, der sich so einsam wie ein Schiff auf hoher See fühlt. Er ist so sehr mit seinem Kummer beschäftigt, dass er weder Augen noch Ohren für seine Umgebung hat. Platsch! Das hört er auch nicht. Die Leopardenanakonda, um die sich die halbe unerkannte Ula-Party schart, entrollt ihren Leoparden-Schwanz. Dabei schlägt sie einem Elf das Weinglas aus der Hand. Als dessen Inhalt mit deutlichem Platschen in Jan van der Aimers Eimer kippt, hört dieser das zwar nicht, merkt es aber sofort. Er hat noch nie Alkohol getrunken. Die Wirkung ist verblüffend. Am Rande der Party werden weitere Ungewöhnlichkeiten festgestellt. Omar Sheriff, der – wie Ihr wisst - die ganze Geschichte erzählt, betritt die Bildfläche. Man sollte meinen, das interessiert jemanden. Gleich hinter ihm taucht das Auge der Weltgeschichte aus dem uralten Ozean auf, es hat das Aussehen einer fleischfressenden Pflanze. Beides sind Rand-Erscheinungen, für die sich nur wenige interessieren. Eigentlich interessiert das Niemanden. Man übersieht sie, obwohl sie dadurch, dass sie keine Kirsch-Saft-Flecken haben, besonders hervorstechen. So ist das eben. Auf einer Party liebt man die Gemeinsamkeit. Wie wäre die Leoparden-Anakonda wahrgenommen worden, wenn nur sie Flecken gehabt und die Dosköppl keine Kirschen verschossen hätten? Alle reden durcheinander. Niemand hört jemandem wirklich zu, aber mit einem Mal hören es alle. Da rollt ein fernes Rauschen heran.



31. Ihr wisst schon, was dieses Rauschen bedeutet. Es ist der Doppelbrecher, der dem nächtlichen Hafen von Everywen entgegenrollt, während dem Schiff von Duss Lehmgeht Walther der nächste Tag folgt. Endlich hat der Kapitän Hilfe bekommen. Der Alte Knochen fasst mit ins Ruder. Randvoll Schmerz steht im Bug und lässt sich den Wind um die Ohren pfeifen, der jetzt wärmer wird. Der Himmel ist von Sternen übersät. Randvoll Schmerz sieht die Lichter von Everywen. Das ist alles neu für ihn. Welche Züge erwarten mich dort auf dem Spielbrett des Lebens? Ach Randvoll Schmerz! Wie kommt er nur auf diese Formulierung? Er staunt selber.

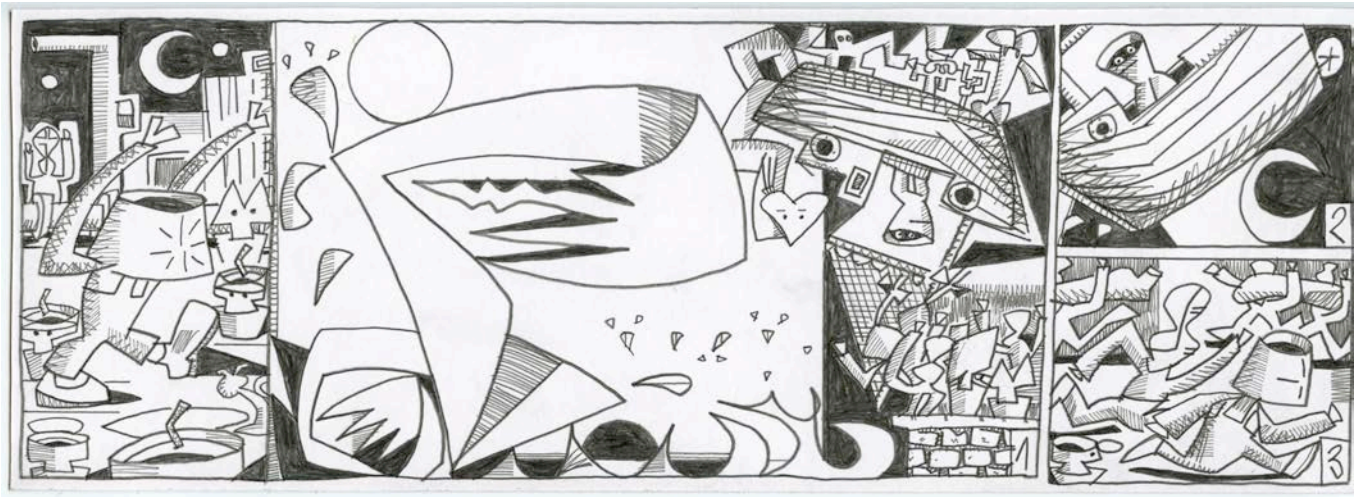
32. Gleich wird Kapitän Duss Lehmgeht Walther nach Everywen zurückgekehrt sein. Er freut sich schon auf das Seemannsheim auf dem Fischerberg. Und er kehrt nicht alleine zurück. Das gibt viel zu erzählen. An langen gemütlichen Abenden. Viele lange Gute-Nacht-Geschichten. In Everywen vermisst ihn augenblicklich Niemand. Das wird sich gleich ändern. Denn das gewaltige Rauschen einer bis dato unbekannten Macht erreicht soeben den Kai. Hinterher wird man froh sein, wieder ein paar alte Gesichter zu sehen. Lange nicht mehr gesehen! heißt es dann. Wir wissen, was da Unbekanntes über Everywen hereinbricht, der Doppelbrecher, ein Vorbote, er kündigt auf seine Art die Ankunft des Kapitäns an, dessen Schiff zum Kristallisationskern geworden war und meteorologische Turbulenzen ausgelöst hatte, wir haben es erlebt. Das Auge der Weltgeschichte ist Zeuge. Die Kids, die Pröppels, die Dosköppl, Xe, No, Fo und Bi, die Leoparden-Anakonda und alle anderen aber werden erst mal nass. Der Doppelbrecher bricht sich an der Kaimauer und gießt seine Wassermassen über der Party-Gesellschaft aus.



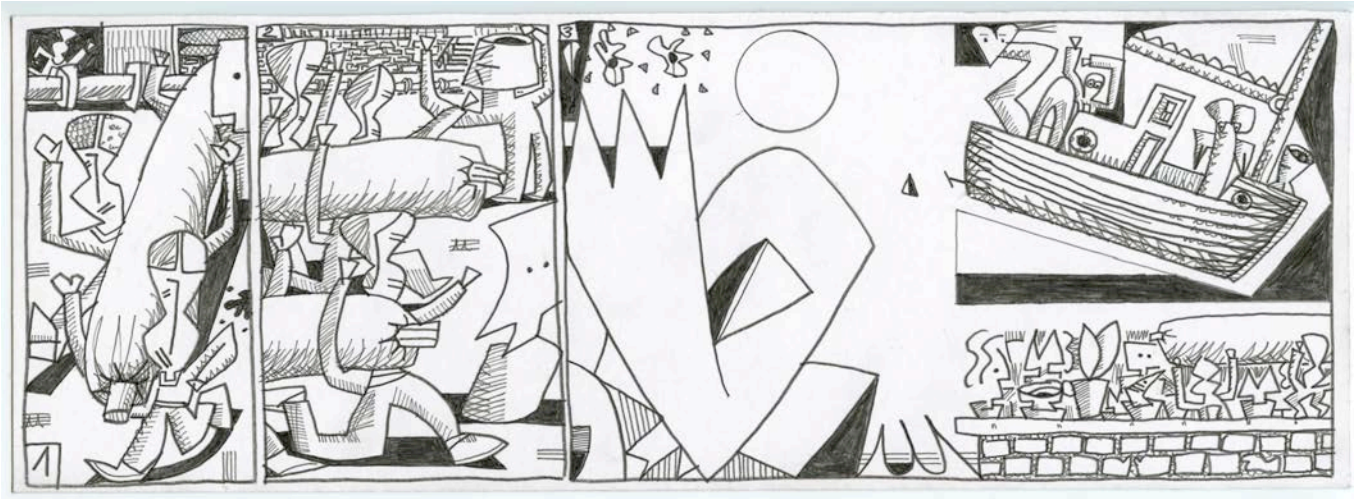
33. In der Dunkelheit kann man schlecht erkennen, wie hoch sich das Wasser auftürmt. Aber es muss sehr hoch sein, denn Niemand auf dem Anlegeplatz bleibt trocken. Für die Dosköppl, die das Licht spenden, ist das ein echtes Problem, ihre Kerzen erlöschen und, wo bisher ein Kerzenschein leuchtete, herrscht jetzt wieder Dunkelheit. Immer mehr Dunkelheiten füllen den Platz. Ein erster Schwall Wasser ist gerade über die Köpfe der heiteren Gesellschaft hereingebrochen, alle haben den Blick wieder frei und sehen, während das Wasser des ersten Schwalls an ihren Körpern herab rinnt, dem nächsten Schwall entgegen. Es ist Salzwasser und der Wein schmeckt jetzt salzig. Das Wasser ist aber angenehm warm, und nachdem sich die erste Überraschung gelegt hat, fangen manche an, Spaß daran zu haben und den nächsten Schwall mit Ungeduld zu erwarten.

34. Wer ist das denn? Eugenia oder Sina? Bei der Dunkelheit und vor lauter Flecken sieht man es nicht genau. Aber das ändert sich ganz schnell. Ihr seht, wie es heller wird? Das Wasser, das über die Party-Gesellschaft hereinbricht, wäscht die Kirsch-flecken ab. Man hätte sich daran gewöhnen können, so ein Flecken-Overall hat gar nicht schlecht ausgesehen. Platsch, der Wasserschwall erreicht jede und jeden, bei allen gehen die Flecken wieder raus, nur bei einer nicht, der Leoparden-anakonda. Wenn genug Licht wäre, um das in aller Deutlich-keit zu erkennen, würde man Augen machen! Aber was würde man sich denken? Die Dämmerung bricht herein und es wird ruckartig licht. Alle Augen richten sich auf das Meer, wo nicht nur die Sonne aufgeht sondern auch das Schiff von Duss Lehmgeht Walther ankommt. Jubel bricht aus. Was für Abenteuer mag der alte Kapitän wieder erlebt haben! Alle freuen sich auf seine Ge-schichten. Wie wär's mit einer Guten-Morgen-Geschichte?

35. Jetzt ist das Schiff angekommen. Mit ihm aber auch der Doppelbrecher. Der Strär ahnt schon etwas und schreit Alarm. Der Doppelbrecher türmt sich meterhoch über der Kaimauer auf. Hinter ihm scheint die Sonne, vor ihm der Mond. Aber es braucht gar nicht so viel Licht, um die Gefahr zu sehen. Gleich wird das Schiff herabstürzen, wenn der Doppelbrecher seinen Wasserarm wieder an sich zieht. Duss Lehmgeht Walther und der Alte Knochen stemmen sich ins Ruder. Aber das hat keinen Einfluss mehr auf die kommenden Ereignisse. Die Partystimmung schlägt um. Die Party-Gäste recken ihre Hälse. Sie erkennen Kathy Ka und Mauma an Deck. Die dritte Figur, Randvoll Schmerz, ist ihnen unbekannt.

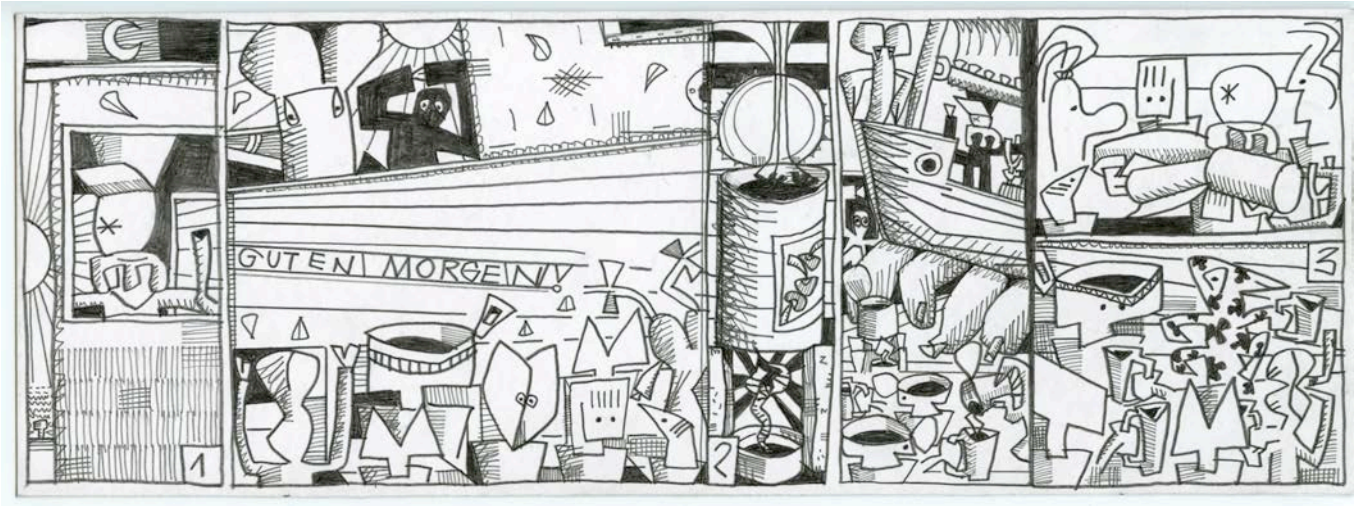


36. Wieder schreit der Strär Alarm. Diesmal erhält er ein Echo. Die Dosköppl haben begriffen, worum es geht. Hier spielt sich ein schwieriges Anlegemanöver ab. Aber sie sind vom Fach, sind erfahrene Hafenarbeiter, mit Witz und Pfiff, so schnell nicht auf den Kopf gefallen. Die Arm-Bewegungen, die der Strär ausführt, wollen sagen, dass es zwar ein ungewöhnlicher, aber wohl der einzige noch machbare Gedanke ist, der dem Strär durch den Kopf schießt, in einer Geschwindigkeit durch den Kopf schießt, die an den Optimismus wieder Boden zurückgibt. Und als die Dosköppl signalisieren, dass sie den gleichen Gedanken haben, und dem Gurkenschuppen entgegeneilen, steigt die allgemeine Zuversicht. Indessen lässt der Doppelbrecher das Boot einen Salto schlagen. Die Mannschaft klettert auf die Unterseite und stellt sich auf den Bootskiel. Ausgerechnet Randvoll Schmerz, der sich eigentlich keinen Kopfstand leisten sollte, bleibt unten. Doch nur einen winzigen Augenblick. Wie bei einer Schiffsschaukel auf dem Jahrmarkt. Die Fliehkraft hebt die Schwerkraft auf. Schon ist Randvoll Schmerz wieder oben.

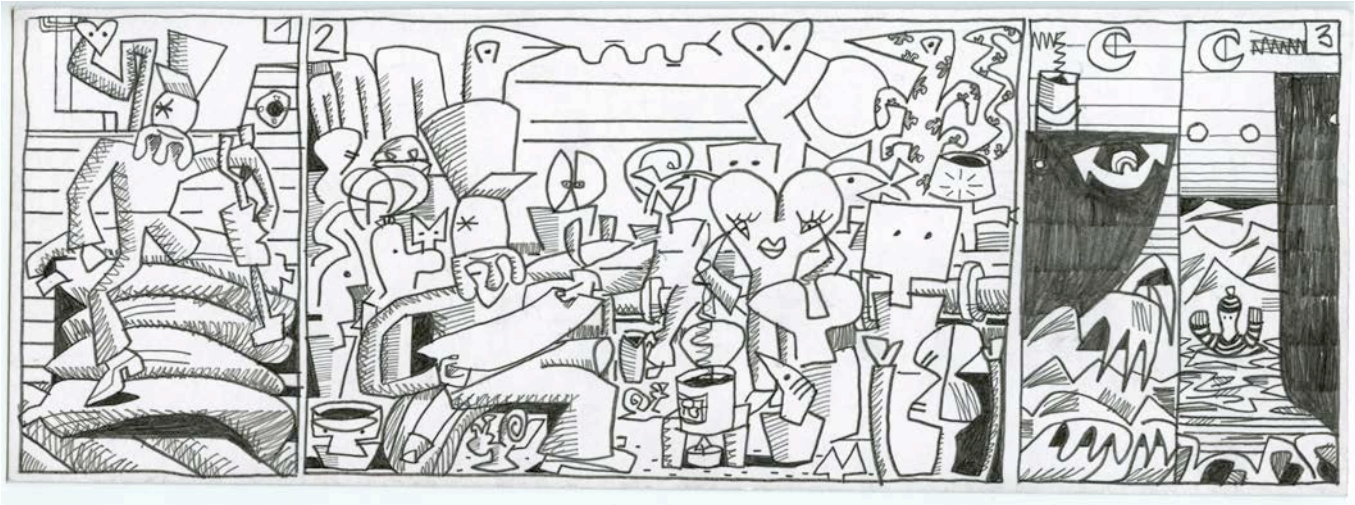


37. Die Dosköppl, die sich zufälligerweise am Gurkenschuppen aufhielten, hatten die Lage schon begriffen und eine Gruppe Trage-Elfs in Gang gebracht. Gurken auf den Schultern eilen sie dem Strär und seinen Mitarbeitern bereits entgegen. Allerdings sehen sie nicht wirklich wie Gurken aus, aber sie schmecken sehr gut, und für den Zweck, dem sie jetzt dienen sollen, müssen sie weder das eine noch das andere. Der Doppelbrecher hat sich vom Boot getrennt, zieht sich in die offene See zurück und rollt sich zusammen, das Meer wird noch eine Weile brauchen, bis es ruhig geworden ist, die Wellen schlagen schon nicht mehr über die Kaimauer auf den Anlegeplatz. Dort wird im nächsten Augenblick Duss Lehmgeht Walthers Boot landen. Ein ganzes Gurkenfeld ist auf den Beinen und füllt den Anlegeplatz.

38. Die Träger legen die Gurken auf dem Steinboden ab und springen zur Seite. Der Alte Knochen hat die Kommandobrücke verlassen. Er guckt über Bord. Rette sich wer kann, hört er unter sich die Laufenden rufen. Randvoll Schmerz kann sich, wenn er so etwas hört, nicht mehr über den gelungenen Salto freuen. Gleich wird sich herausstellen, wie gut die Idee, die der Strär und die Dosköppl gleichzeitig gehabt haben, wirklich war. Soweit man sieht, federn die Gurken den Aufprall des Bootskörpers ab. Eine Gurke platzt. Aber es sind genug andere da. Der Bootsrumpf schiebt sich über die Gurken. Es war eine gute Idee gewesen.



39. Die Sonne strahlt. Duss Lehmgeht Walther ist erschöpft, aber seine Miene strahlt auch. Er sieht von der Kommandobrücke herab. Er erkennt Everywen wieder. Allerdings aus einem bisher nicht da gewesenen Blickwinkel. Die letzten Schatten der Nacht verflüchtigen sich. Vom Boot und vom Anlegeplatz aus ruft man sich gegenseitig „Guten Morgen!“ zu. Xe, Fo, No und Bi machen Frühstück, dazu braucht man nicht viel, man muss nur ein bisschen zaubern können, und mit Hilfe der Dosköppl ist das kein Problem. Überall auf dem Platz kocht in leeren Dosen Kaffee. Für manche ist er zu heiß und zu stark, da gießt man ein bisschen Wasser nach. Die Lückenknüller-Kids klettern an Bord. In den letzten Ferien hatten sie auf dem Boot eine Reise zur Ohrinsel gemacht. Sie kennen es also gut. Wie war die Reise? Fragen sie den Kapitän. Sie sind sehr neugierig. Müsst Ihr nicht in die Schule? Fragt der Kapitän zurück. Aber es sind doch Ferien! Kommt die Antwort wie aus einem Mund. Mh Mh! Brummelt der Kapitän. Er erinnert sich an den Brief des Inneren Kindes. Er trägt ihn unter seinem Hut. Mit ihm hatte alles angefangen. Er hatte es über den turbulenten letzten Ereignissen ganz vergessen. Ja, da ist der Brief, den er mit der Flaschenpost bekommen hatte! Der Kapitän ist selber neugierig, ob das alles wahr war, was er seit dem erlebte. Es ist klar, dass sich jetzt Niemand mehr für den Unterschied zwischen einem gefleckten und einem ungefleckten Äußeren interessiert. Wer hat noch keinen Kaffee? Schallt es über den Platz.



40. Auch der Kapitän hat Lust auf eine Tasse Kaffee. Er verlässt das Schiff. An der Bordwand lehnt eine Treppe aus kleinen Gurken. Wollt Ihr wirklich wissen, wie das alles war? Fragt der Kapitän. Aber ja. Rufen alle. Sie haben zwar selber viel erlebt, z.B. das Auftauchen einer Windhose, die Herzen frisst. Und das würden sie ihm gerne erzählen. Und die Sache mit dem riesigen Osterstein, der sich als Ei herausstelle. Das steht immer noch auf dem Woodstock. Von all dem weiß er noch nichts. Allerdings scheint er die Dosköppl gut zu kennen. Er setzt sich auf eine große Gurke, als wäre sie sein Stamm-Sofa. Und da ist dieser komische Alte Knochen, ist dieser seltsame Randvoll Schmerz, die man kennenlernen möchte. Die Neugierde ist stärker als das eigene Mitteilungsbedürfnis. Auch Kathy Ka ist wieder da. Man hatte sie schon vermisst und will jetzt wissen, welche Abenteuer es gegeben hat und ob sie dabei die alte geblieben ist. Duss Lehmgeht Walther zieht wieder den Brief des Inneren Kindes hervor. Wieder freut er sich über die schöne Schrift. Damit fing alles an. Sagt er. Und je mehr er erzählt, desto deutlicher können sich die Kids das Innere Kind vorstellen. Wie gerne würden sie es kennenlernen. Wie mag es ihm jetzt gehen? Wo mag es hingekommen sein?

41. Wo mag das Innere Kind hingekommen sein? Weiß es Omar Sheriff? Fragt ihn doch mal. Heute habt Ihr gute Chancen, denn heute ist er früh aus dem Bett gekommen. Wirklich Sorgen um das Innere Kind müsst Ihr Euch nicht machen. Es hat ja Kiemen, es kann nicht ertrinken, und mit besonderem Vorzug schläft es am Meeresgrund, seit dem das Meer so warm geworden ist. Wie jedes Kind sucht es die Wärme. Über den Grund der Erwärmung denkt es nicht nach. Und darüber hinaus müsst Ihr Euch auch keine Sorgen machen. Fragt den Mann von der Wach- und Schließgesellschaft. Da kommt er gerade. Er schließt ab, bis der zweite Teil der Geschichte „ Der Aufstand der Dosen“ beginnt: „ Der fliegende Dosendampfer“.