DIE LÜCKENKNÜLLERKIDS

GESCHICHTEN AUS EVERYWEN VON OMAR SHERIFF

DER AUFSTAND DER DOSEN
Band 1,Teil II, ***Kapitel 5***
BLINDE PASSAGIERE

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

Der Aufstand der Dosen
Der fliegende Dosendampfer

Kapitel 5
Blinde Passagiere

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
Bd 1, Teil II

Kapitel 5. Blinde Passagiere.

Der Dosendampfer ist nachts mit seinen blinden Passagieren an der dosenhaldischen Insel angekommen. Mittels Transportrohr werden die Dosen durch die Luft auf die Insel befördert.

Über der Insel entlädt sich ein Gewitter. Tausendfacher Donner und das Geklirre und Geschepper der Dosen erfüllen die Luft, das sind Geräusche, die Ganz Ohr offensichtlich in den Ohren schmerzen.

Die blinden Passagiere sind aus ihrem Versteck in der Vorratskammer gekommen und beobachten durch den Türschlitz, was auf der Kommandobrücke vor sich geht. Der Strär kombiniert aus den Bruchstücken ein Gesamtgeschehen und Hier-wohne-Ich notiert die Gesprächsfetzen, die sich aufschnappen lassen, und hofft herauszufinden, was Ganz Ohr so weht tut.

Als ihr Bleistift zu Boden fällt, erzeugt dies ein feines Klirren, das alle anderen Geräusche übertönt. Die Personen auf der Kommandobrücke werden misstrauisch und sehen nach. Die Kids aber haben sich erneut versteckt und sind unsichtbar.

Inzwischen treibt der Dosendampfer die Insel entlang und entleert sich, dabei reguliert L.G. Ott die Bewegung mit dem Haltetau.

Das Haltetau ist diesmal so an dem Felszacken befestigt, dass L.G. Ott zum Abmachen quer über die Insel bis zum Felszacken zurück muss. Das hat Vorteile, die jetzt noch nicht ersichtlich sind. Der Dampfer wird von der Strömung um die Insel getrieben und hält vom Haltetau gehalten in der Buch.

Hier steigen viele Dosen zu, die in dem Gewitter lebendig geworden sind oder seit der letzten oder vorletzten Dampferabfahrt warten.

L.G. Ott fährt auf seinen Os wie auf einem Mountainbike über das Gebirge auf der Insel, auf der anderen Seite stürzt er und rollt den Abhang bis zum Felsenzacken hinunter.

Die Kids auf dem Dosendampfer verstecken sich in einem Lüftungsrohr, wo Hier-wohne-ich in Ruhe ihre Notizen auswertet und herausfindet, dass es Mitleid mit den Dosen ist, was Ganz Ohr so weh tut. Keiner mag die Dosen, sie sind nur Abfall.

L.G. Ott löst das Haltetau, die Planke am Dosendampfer wird eingezogen, der Dampfer wimmelt von Dosen, das Boot nimmt Fahrt auf, L.G. Ott benutzt das Haltetau, das jetzt frei ist, zum Wasserskifahren, die Strömung nimmt das Boot mit.

Kurz bevor der Dampfer den Tunnel erreicht, durch den Melo einige Zeit vorher verschwunden ist, steigt L.G. Ott wieder an Bord.

Die Dosenwesen, Dowes, entdecken die Kids im Lüftungsrohr und befreunden sich mit ihnen, die entdecken die Ähnlichkeit der Kids mit Melo, und als sie von Melos Besuch auf der Insel erzählen, freuen sich die Kids eine Spur des Verschollenen gefunden zu haben.
Die Kids dürfen sich in den Dosen verstecken.
Der Dampfer fährt in den Tunnel ein.

Hier ist Melo schon längst durchgefahren. Er, die Linke Hand, die sich in ein Handboot verwandelt hat, und die Dosen haben den Tunnel in hohem Schwung verlassen und treiben auf einem weiten seeartigen Gewässer, das von dunklen Wäldern eingefasst ist.

Aus einem Waldstück werden sie von einem Einzelnen Indianer mit Pfeilen beschossen, deren Spitzen mit Korken entschärft sind.

Die Linke Hand hört auf ein Handboot zu sein und geht zum Gegenangriff über. Sie verwendet die u-förmige Umrandung von Duss Lehmgeht Walthers Boot als Bumerang. Durch einen geschickten Wurf umfasst die U-Form des Holzes eine ganze Pfeilwolke, bündelt sie und stellt sie am Boden ab. Der Einzelne Indianer hat keine Pfeile mehr, er flieht.

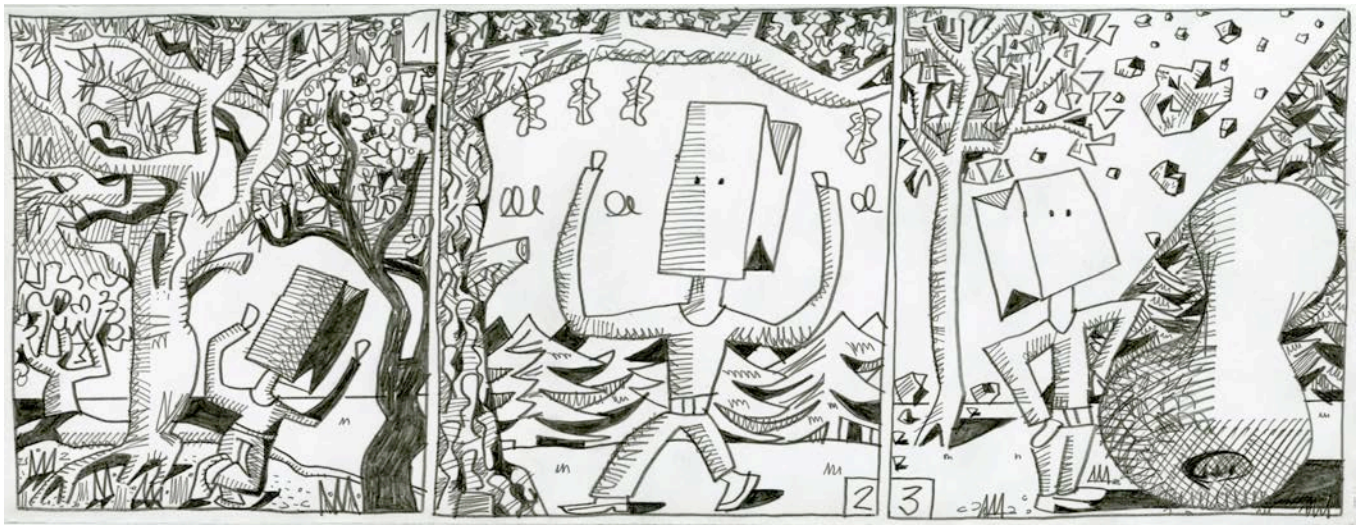
Man verfolgt ihn ein Stück, aber er ist zu schnell, die Dosen bauen eine Pyramide, von ihrer Spitze aus können die Linke Hand und Melo den Einzelnen Indianer auf der anderen Seite des Waldes ein Boot besteigen und damit aufs Wasser hinaus rudern sehen.

In Everywen wandert Randvoll Schmerz durch die Stadt, er trifft Herz, der durch die Luft geflogen kommt, Duss Lehmgeht Walther besucht inzwischen Kathy Ka und schenkt ihr den Brief des Inneren Kindes, das augenblicklich unter Wasser schläft und zwar fast genau an der Stelle, wo der Kapitän die Boje ins Wasser gesetzt hat.

Der Brief wird gleich gerahmt und aufgehängt. Duss Lehmgeht Walther schlägt den Nagel ein, verzichtet aber darauf, Kathy Ka zu fragen, ob sie sein neuer Steuermann werden möchte, vielleicht ist der Alte Knochen der richtige.

Dieser wandert soeben dem Seemannsheim entgegen, ebenso wie Randvoll Schmerz, der sich sehr alleine fühlt und hofft seine Gefährten im Seemannsheim wieder zu sehen.

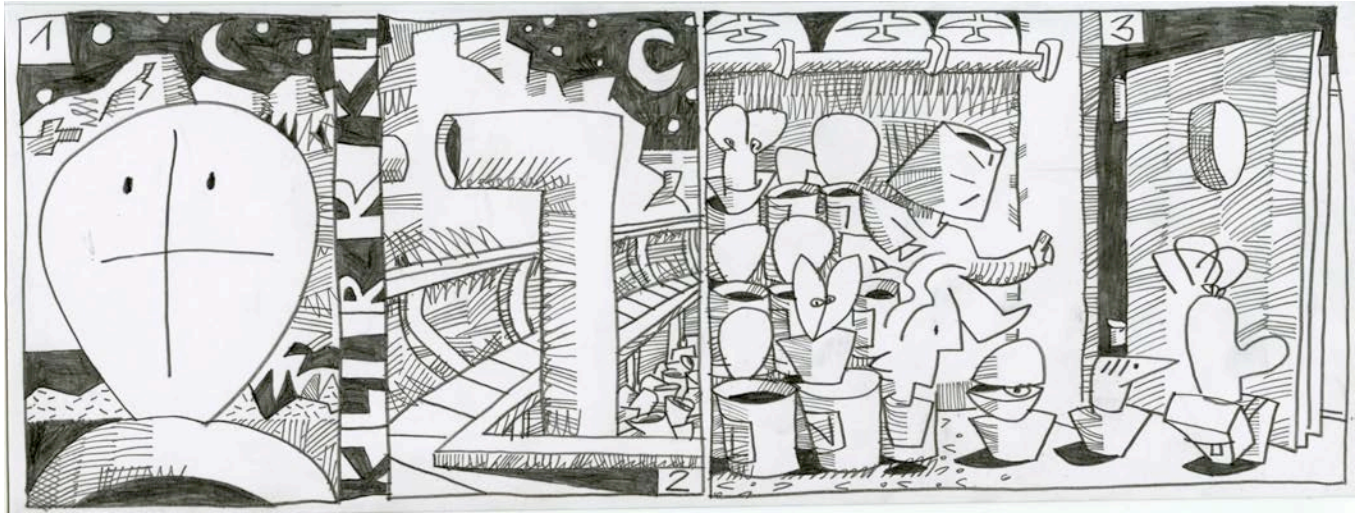
Fortsetzung folgt



0. Omar Sheriff hat sein Haus verlassen. An diesem Tag war ihm das Aufstehen leicht gefallen.
Er ist nicht mehr zu halten. Seit einer Stunde ist er unterwegs. Er will große Bäume sehen.

Aber das ist gar nicht so einfach. Denn wann ist was groß? Es muss alles andere überragen. Wenn man schließlich davor steht, fehlt einem der Überblick und die alten Zweifel kehren zurück. Vorher sieht man größere und kleinere Bäume.

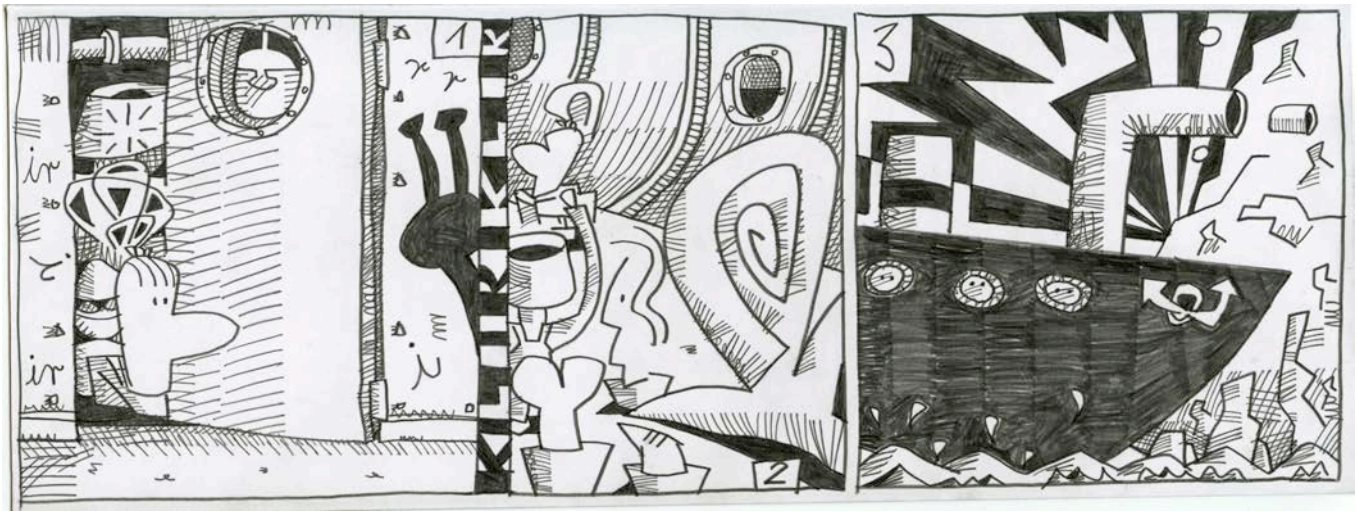
Das ist unterhaltsam. Und überhaupt gibt es im Wald viel zu sehen, worüber sich nachzudenken lohnt. Ein Tag, an dem es gut war, nicht im Bett geblieben zu sein. Dessen ist sich Omar Sheriff jetzt schon sicher.



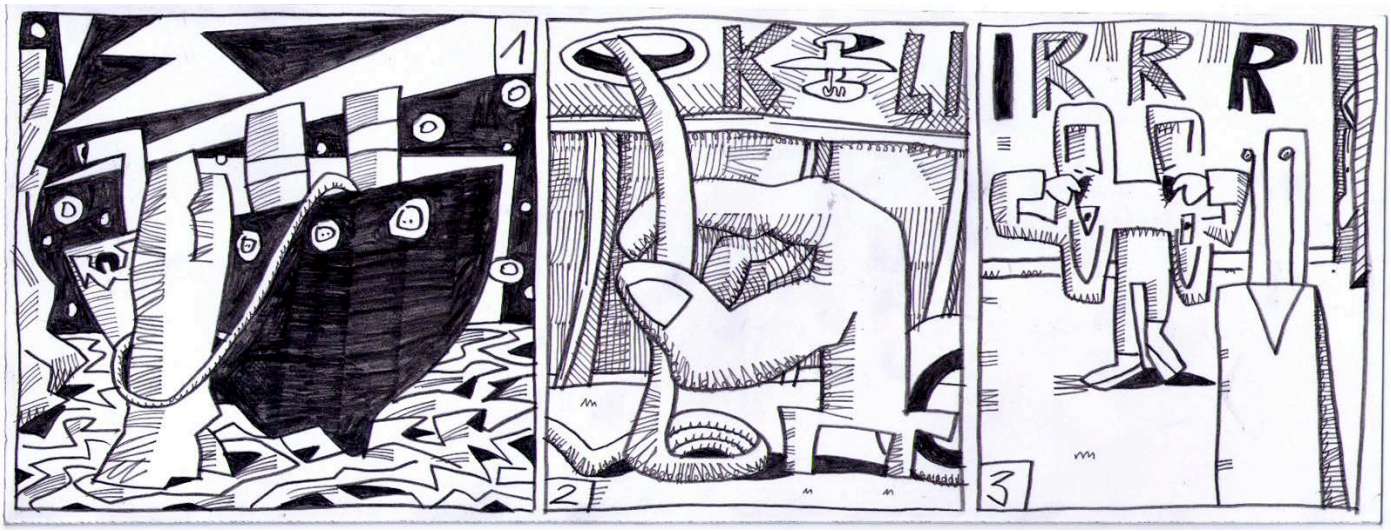
1. Der Dosendampfer ist an der dosenhaldischen Insel angekommen. Dosen, die schon auf der Insel sind, horchen. Das Transportrohr fährt aus dem Laderaum in die Höhe. Es schickt eine Dose nach der anderen in die Dunkelheit. Am

Klappern und Klirren erkennt man, dass sie ihr Ziel erreichen. Die Kids, die sich in der Speisekammer verstecken, werden neugierig. Sie wollen nachsehen. Hier-wohne-ich und Nonein gehen voran. Die Türe ist einen Spalt geöffnet.

Der Strär hat längere Beine als die anderen. Um genau zu sein, er ist der einzige, der Beine hat, deshalb war er in seinem Versteck auch ziemlich festgeklemmt.



2. Ist die Luft rein? Fragen die anderen. Der Korridor vor der Speisekammer ist vom Klappern und Klirren der Dosen erfüllt. Hier-wohne-ich spitzt hinaus. Ein riesiger Schatten kommt ihr entgegen.
Da könnte einem Angst und Bange werden. Aber es ist nur eine Zeit-Schnecke, die sich die Zeit vertreibt und auch schon wieder vorüber ist. Die Kids betreten den Korridor. Es ist so laut, dass sie auftreten können, wie sie wollen. Der Korridor ist voller Bullaugen, durch die man sehen kann, was außen vor sich geht. Vor wenigen Augenblicken war es noch finster. Jetzt erhellen Blitze die Nacht. Der Strär drückt sein Gesicht an das Bullaugen-Glas. Ihr könnt Euch vorstellen, wie seine Gedanken arbeiten.

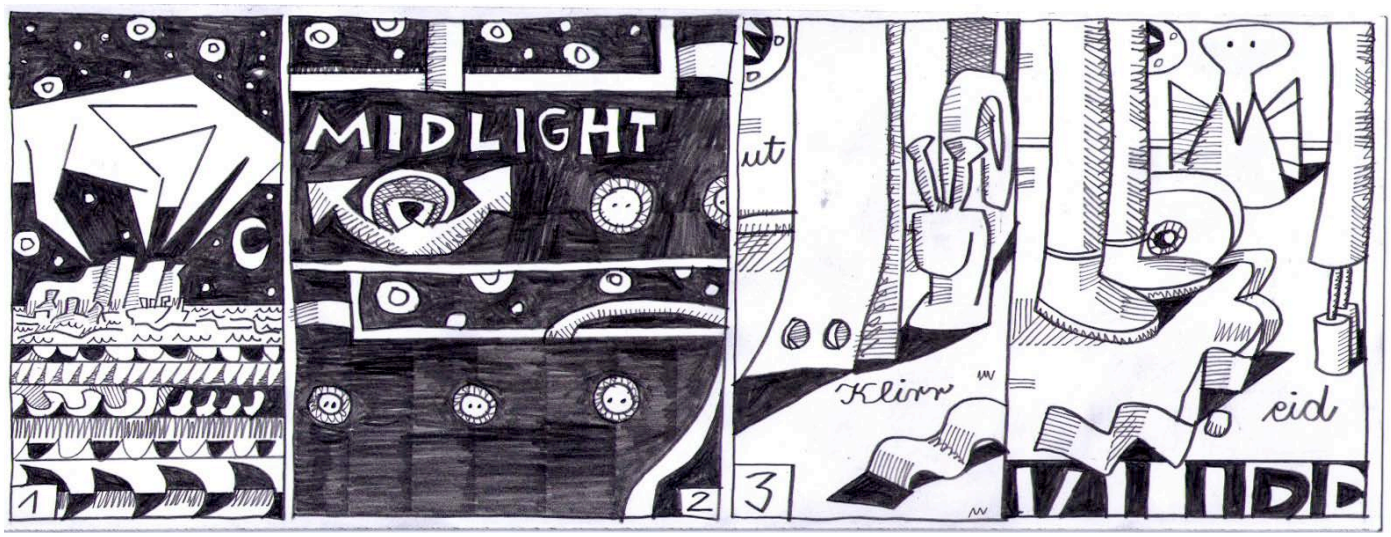


3. Unzählige Blitze zucken. Sie schlagen in der dosenhaldischen Insel ein. Was hat das Gewitter ausgelöst? Der Strär bringt das damit in Verbindung, dass sich die Insel unter dem Dosen-Beschuss elektrisch auflädt. Wovon er noch nichts ahnt, ist, dass die Dosen lebendig werden. Aber er freut sich schon auf weitere Entdeckungen und Rätsel. L. G. Ott ist in einem Heck-Raum tätig. Er hält die Halte-Leine, die den Dosen-dampfer an einem Felsen-Finger festmacht. Er gibt langsam Leine nach, so können die Dosen über die ganze Insel-Länge verteilt werden. Das Klirren der Dosen geht allen durch Mark und Bein. Besonders Ganz-Ohr. Er kann sich an das Klirren nicht gewöhnen und hält sich die Ohren zu. Er sieht sehr unglücklich aus. Hier-wohne-ich, die durch den Tür-Spalt in den Kommando-Raum hineinsieht, fragt sich, was ihn so unglücklich macht.

4. Alles, was man durch ein Bullauge sehen kann, hat der Strär jetzt gesehen. Auch er sieht jetzt in den Kommando-Raum hinein. Der Spalt ist nicht breit genug, um alles sehen zu lassen. Da ist Madame Klamm! Da ist Ganz-Ohr. Dann vergeht etwas Zeit. Und dann taucht der Kuss-Mund von Lufti Kuss auf. Lufti Kuss sagt etwas.

.....

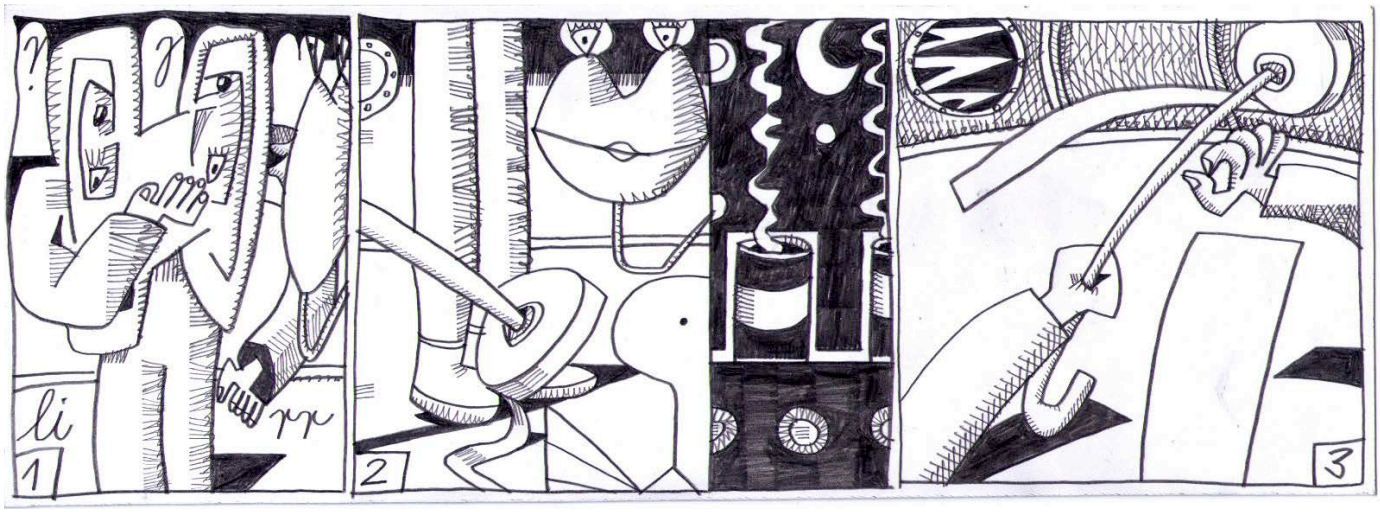
.....



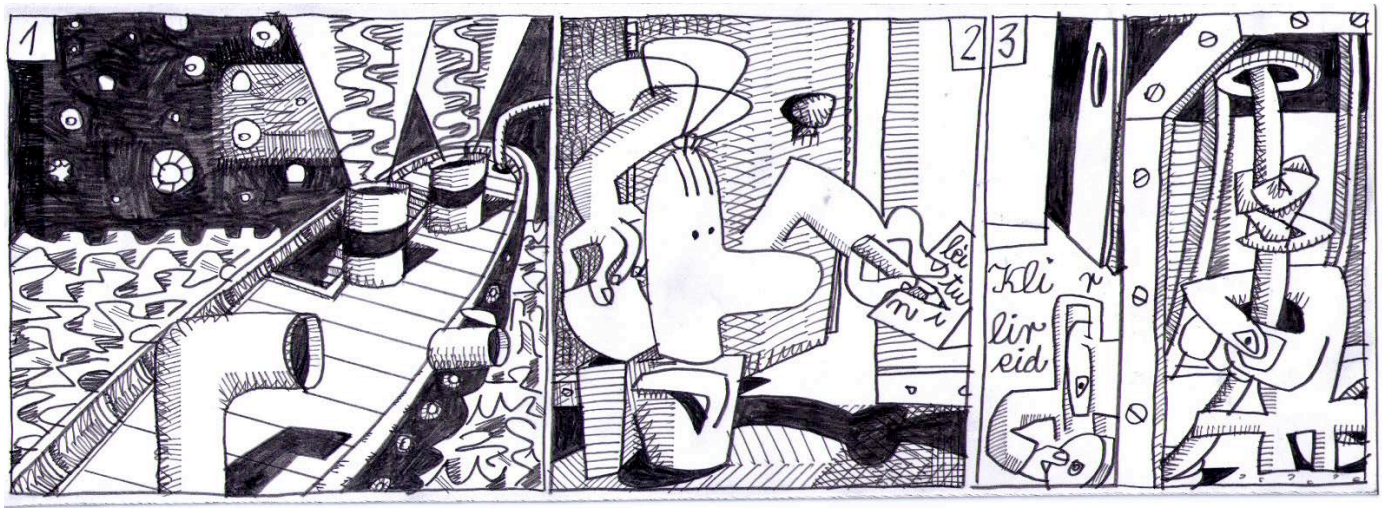
5. Ganz Ohr nimmt seine Finger aus den Ohren. Die Detektive spitzen ihre Ohren. Aber es ist so laut, dass nur Bruchstücke zu verstehen sind. Auch davon, was auf der Insel vor sich geht, können sie sich keine Vorstellung machen. Das Licht, das die Blitze geben, reicht nicht aus. Langsam fährt der Dosendampfer an der Insel entlang und entledigt sich seiner Last. Ganz-Ohr hat das Tonband auf den Boden gelegt, damit er sich besser die Ohren zuhalten kann.

.....

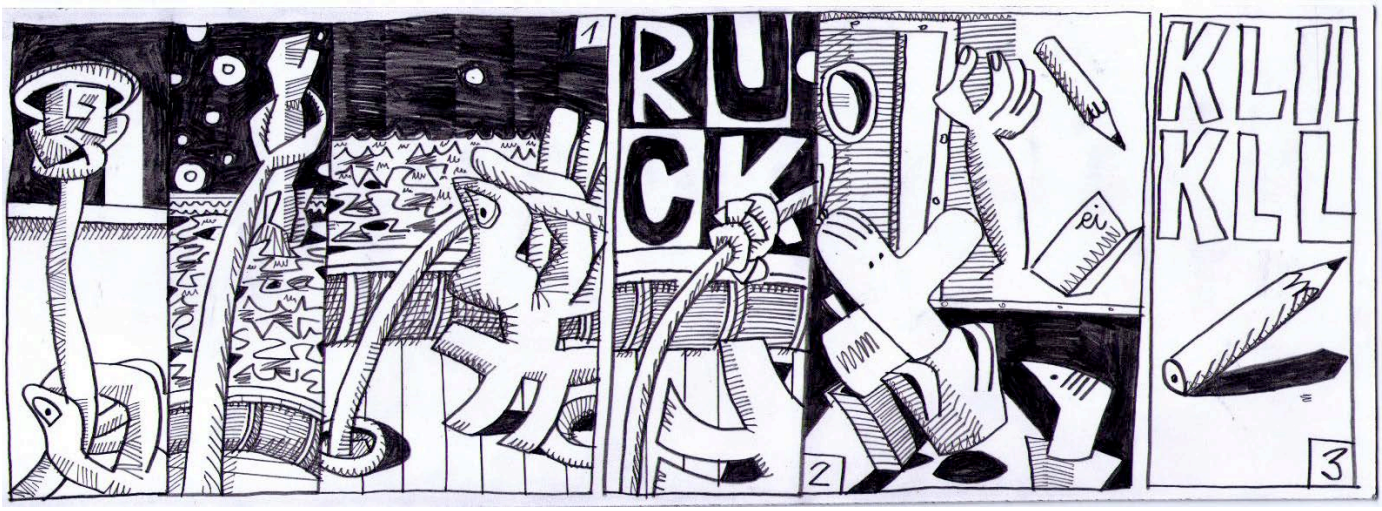
.....



6. Lufti Kuss scheint Ganz-Ohr Mut gemacht zu haben. Zur Verstärkung gibt sie ihm noch einen Kuss. Und der Reli hebt ihm das Tonband auf. Er angelt es mit seinem Hirtenstab in die Höhe.
Ganz-Ohr hat die Hände wieder frei. Die Dosen klirren immer noch. Aber das Schlimmste scheint überstanden. Dank Lufti. Werden wir herausbekommen, was Ganz-Ohr aus der Fassung gebracht hat? Über der Insel zucken immer noch die Blitze.



7. Der Dosendampfer ist gleich die ganze Insellänge abgefahren. Das dürften die letzten Dosen sein. Das Haltetau wird langsam nachgelassen. Die Detektive wollen das Problem begreifen, das Ganz-Ohr gehabt hatte. Hier-wohne-ich hat die Gesprächs-Bruchstücke notiert. Dazu hatte sie sich Block und Bleistift aus dem Schulranzen genommen. Der Block ist fast voll. Jetzt kann man versuchen, die Bruchstücke zusammenzusetzen. Ganz-Ohr nimmt das Tonband in die Hand. L.G. Ott gibt Leine nach. Jeder ist an seinem Platz.

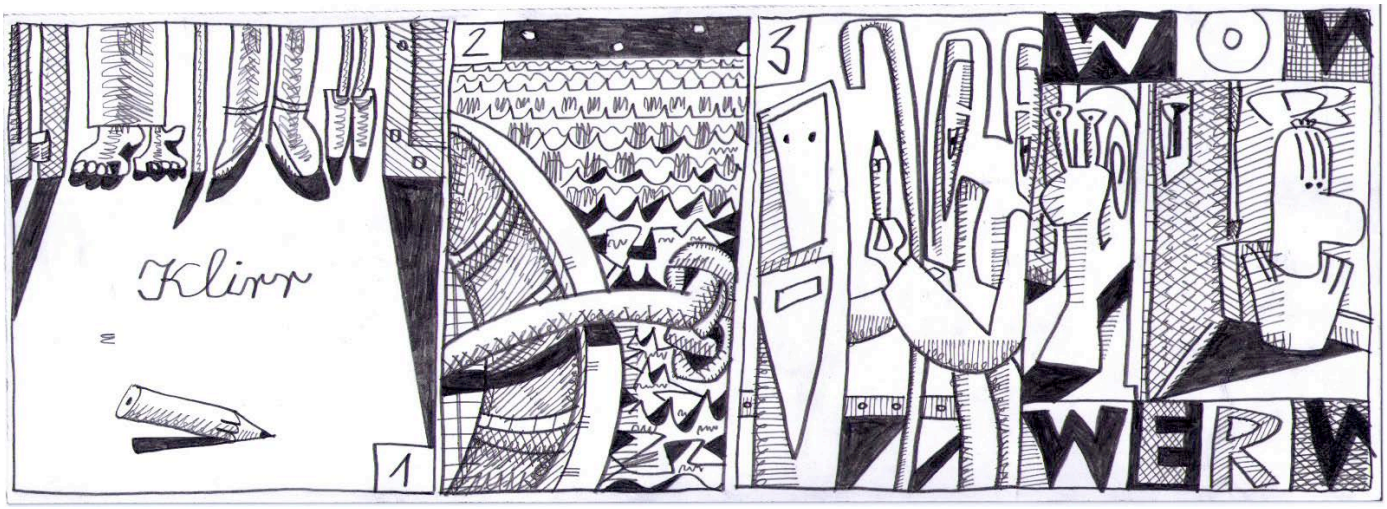


8. Da geschieht etwas Unvorhergesehenes. Das Tau hat einen Knoten. Es klemmt. Die Fahrt wird unterbrochen. Ärgerlich. L. G. Ott geht an Deck. Von hier aus versucht er nun den Knoten durch die Öffnung zu ziehen. Der Knoten ist groß. Aber L.G. Ott hat große Kräfte. Mit einem Ruck geht es weiter. Darauf waren die Kids nicht gefasst. Block und Bleistift fallen Hier-wohne-ich aus der Hand. Der Bleistift wirbelt durch die Luft. Mit einem feinen Klirren kommt er auf dem Boden auf.

.....

.....

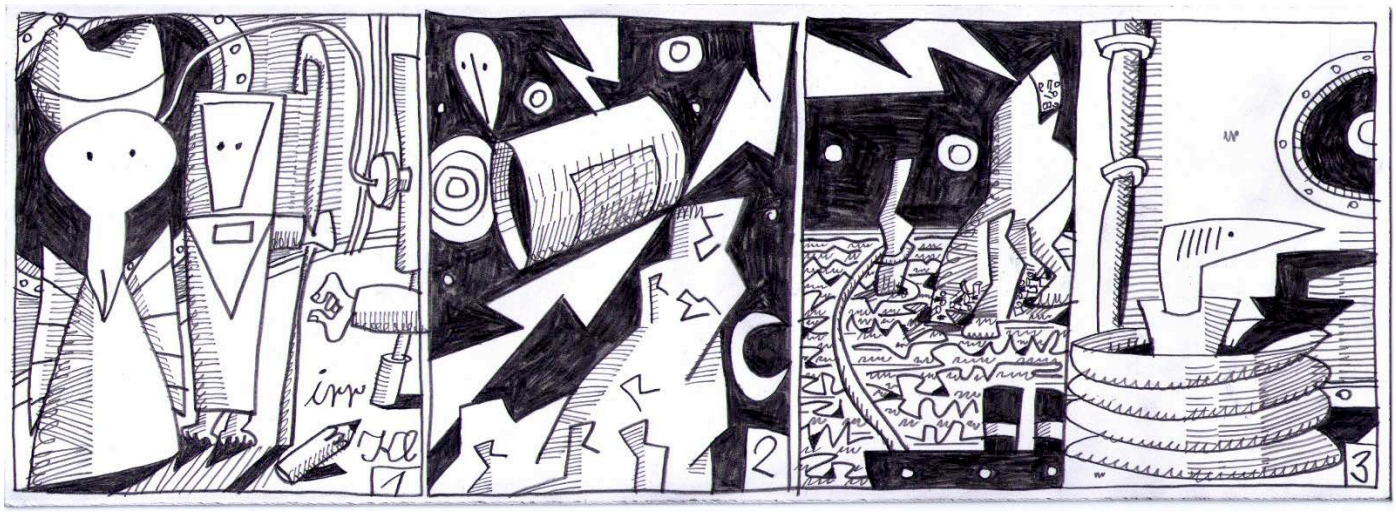
.....



9. Was war das? Das Klirren, mit dem der Bleistift aufkommt, ist sehr klein und leise. Aber es ist trotzdem nicht zu überhören. Es ist ein angenehmes Klirren, das Ganz-Ohr schmeichelt. Und es ist ein neues Klirren, das noch nie zuvor an Bord gehört worden war. Ein Bleistift! Wo kommt der her? Ist da jemand? Er ist so klein, dass man ihn bisher vielleicht nur übersehen hatte. Und wenn nicht? Muss man sich dann Sorgen machen? Sind blinde Passagiere an Bord? Nicht schlecht kombiniert, Herr Ganz-Ohr. Es sind blinde Passagiere an Bord. Aber wegen der muss sich Niemand Sorgen machen. Allerdings spielen sie Detektive. Deswegen verstecken sie sich. Alle sind in die Korridore davongelaufen. Hier-wohne-ich steckt hinter einer Türe, und wo sind die anderen? Spannend, aber noch spannender ist es, dass der Dosendampfer wieder Fahrt aufnimmt. Die Strömung treibt ihn aus dem Inselschatten hinaus. Wird das Haltetau halten?

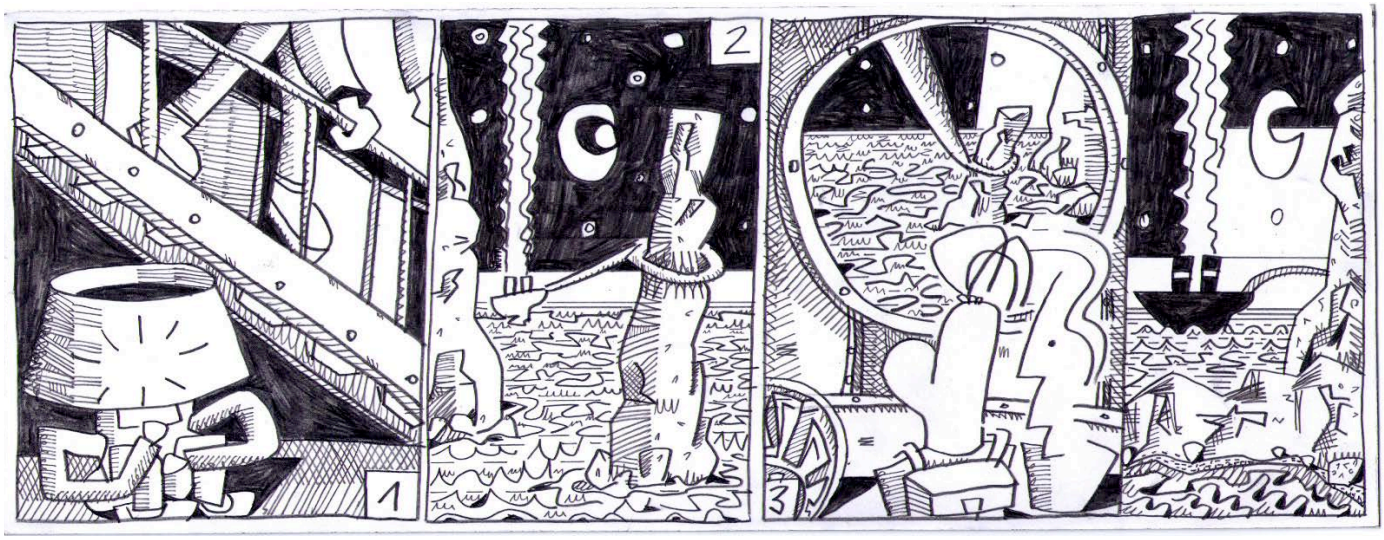
.....

.....



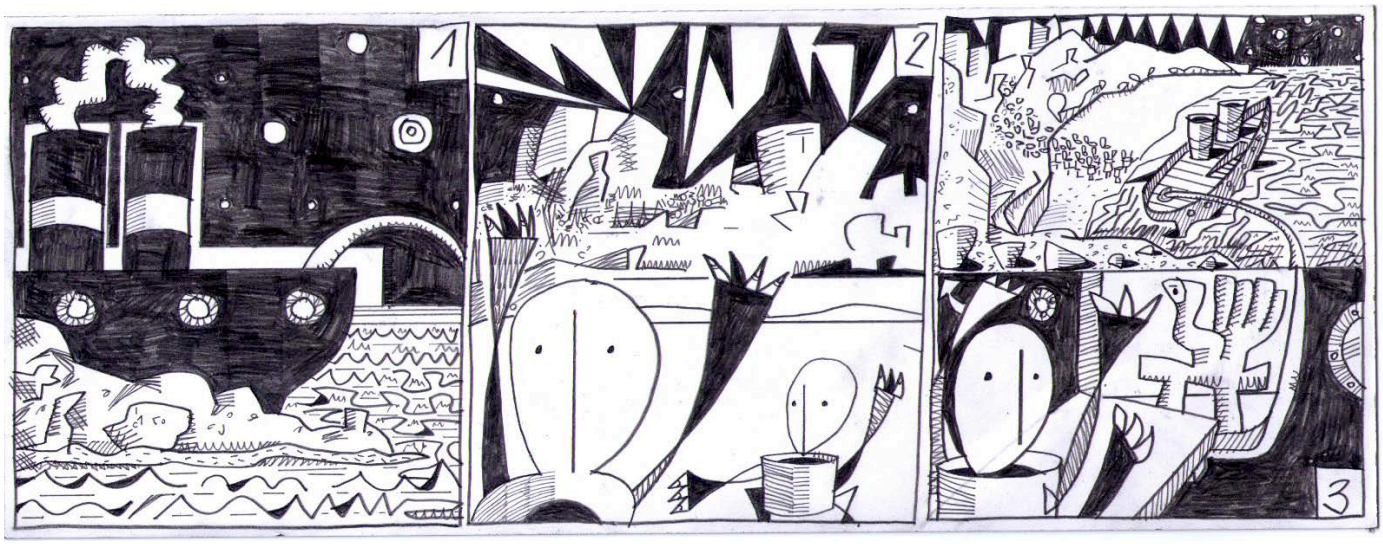
10. Die Leute im Kommando-Raum sind sich sicher, dass das Haltetau hält. Das hat es bisher immer. Allerdings verwendet L.G. Ott diesmal eine andere Schlinge als die letzten Male. Euch ist das sicher schon aufgefallen. Ganz-Ohr lässt den Bleistift noch einmal fallen. Wieder erleben die Anwesenden es, dass sich das Bleistift-Klirren gegen das Dosen-Geschepper von draußen durchsetzt. Aufruhr der Elemente. Blitze zucken, sie schlagen in die Blech-Halden ein, die die Abhänge der Insel bedecken. So muss es am Anfang der Welt gewesen sein, als die Blitze ins Ur-Meer einschlugen und die ersten Lebensbausteine zusammenschweißten. No-Nein versteckt sich in einer Taurolle, sie hat zweierlei Ängste, entdeckt zu werden, und vor dem Gewitter.

11. No versteckt sich hinter einem Schneckenhaus. Ganz-Ohr möchte den Besitzer des Bleistiftes kennen lernen. Wie Ihr wisst sammelt er besondere Klänge. Das Tonband, das er in der Hand hält, ist voll davon. Er betritt den Korridor. Jedes der Kids hat ein Versteck gefunden.



12. Der Strär sitzt unter einer Treppe, er ist ganz ungeduldig, zu erfahren, was sich ergibt, wenn man die Gesprächs-Bruchstücke zusammensetzt. Hoffentlich hat Hier-Wohne-Ich den Block eingesteckt. Und hoffentlich hat sie noch einen zweiten Bleistift. Die Gefahr ist vorbei, Ganz-Ohr und die anderen haben der Korridor durchquert. Jetzt sind sie wieder verschwunden. Die Kids wollen wissen, was vor sich geht und eilen in das Heck. Sie sehen dort durch das Bullauge, das Haltetau spannt sich. Die Meeresströmung scheint sehr stark zu sein. Jetzt kommt die kritische Stelle.

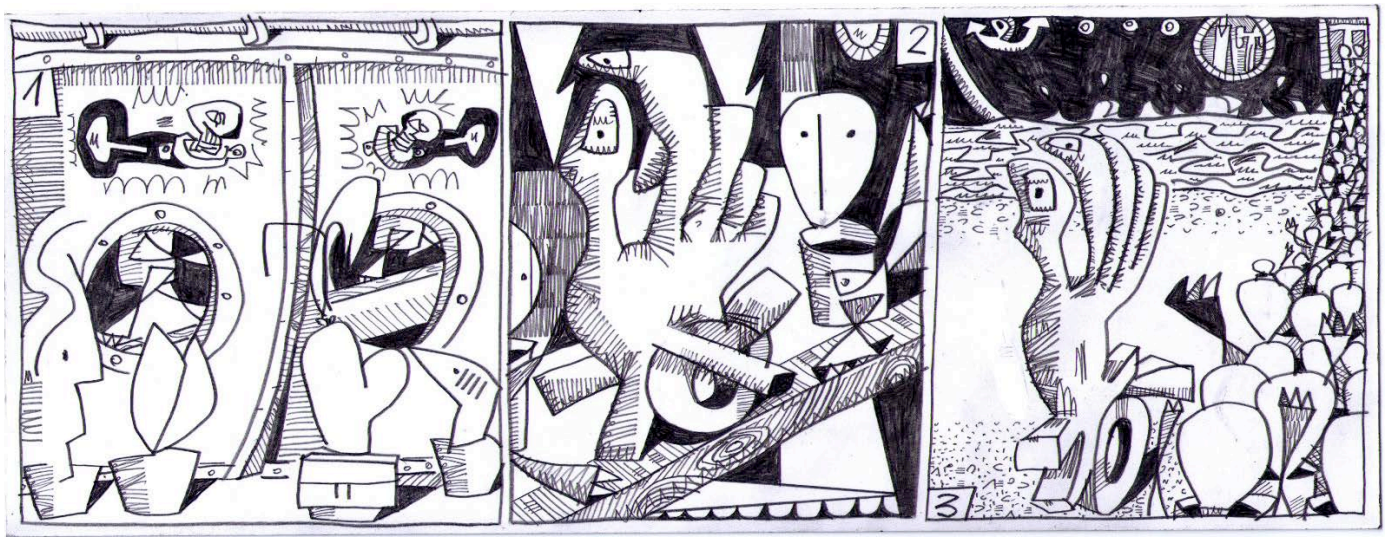
.....



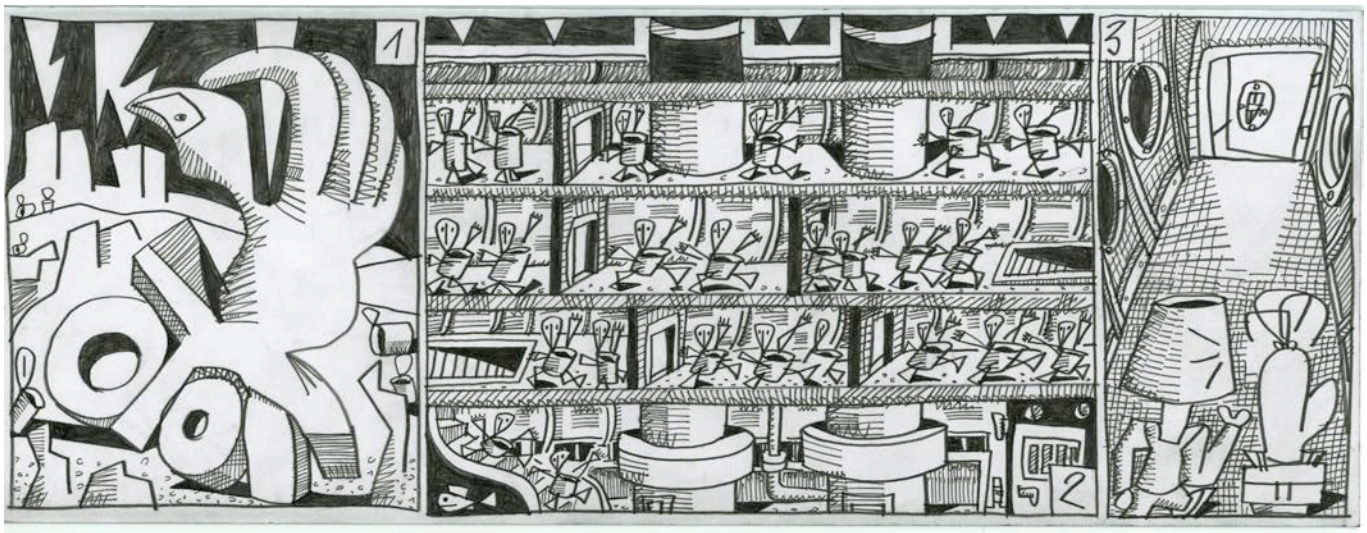
13. Geschafft. Die Kraft der Strömung treibt den Dosendampfer, der an dem Halttau hängt, in die Bucht hinter der Insel. In wenigen Augenblicken legt er an. Die Dosen kommen schon über den Strand gelaufen. Sie sehen aus wie Kinder, die einen Alptraum gehabt haben. Im Schiffsbauch öffnet sich eine Türe. Die Dosen können über ein Brett das Dampfer-Innere betreten. In langer Schlange stehen sie an. L.G. Ott erscheint im Eingang. Er will hinaus.

.....

.....

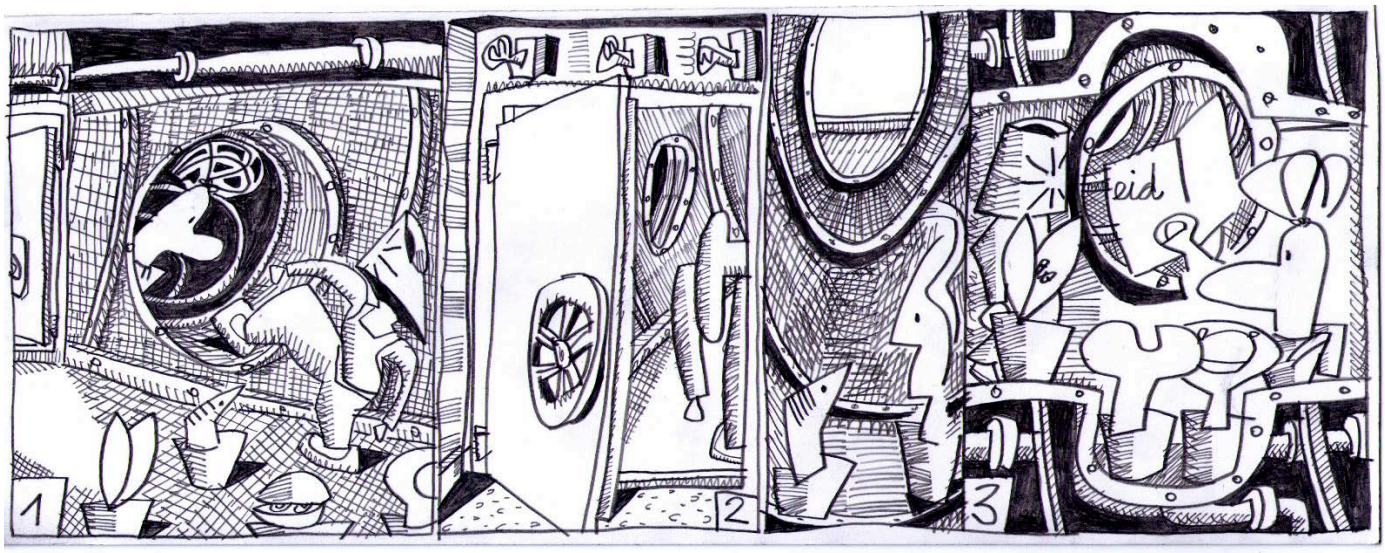


14. Die Kids sehen alles durch die Bullaugen. Dosen, Dosen, Dosen. Das sind die Dosen aus Everywen. Soviel weiß Hier-wohne-ich noch, dass das, was sie sich notiert hat, mit den Dosen zu tun hat. Demnach müssen die Dosen Ganz-Ohr leid getan haben. Wie sie beim Ausladen gegeneinander ge-knallt sind! Das tut weh. Die Dosen treten zur Seite. L.G. Ott verlässt das Schiff. Er rollt auf seinem O über die Planke. Er überquert den Strand und bewegt sich die Hügel hinauf. Die Dosenschlange reißt nicht ab.....

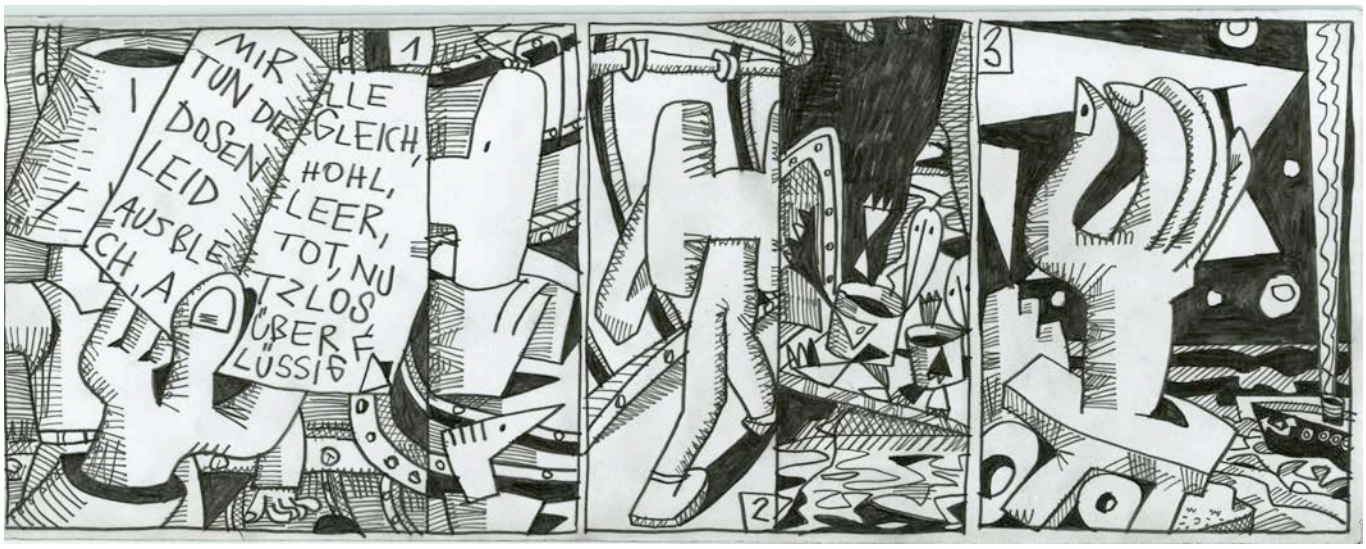


15. Die Steigung nimmt zu, L.G. Ott schaltete ein zweites O dazu. Er kommt gut voran. Aber was hat er vor? Überall liegen Dosen herum, die noch bewegungslos sind. Blitze zucken und schlagen überall auf der dosenhaldischen Insel ein. Der Felsen ist von Elektrizität durchtränkt. Im Gegensatz zum elektrischen Stuhl entsteht auf einer elektrischen Insel Leben. Den Beweis erleben wir gerade. Das Innere des Dosendampfers wimmelt bereits von Dosen, die putzmunter sind. Auch die Kids durchstreifen das Schiff. Sie suchen ein Versteck, in dem sie in Ruhe Hier-wohne-ich`s Noti-zen studieren können. Am Ende des Korridors ist eine Tür ange-lehnt.

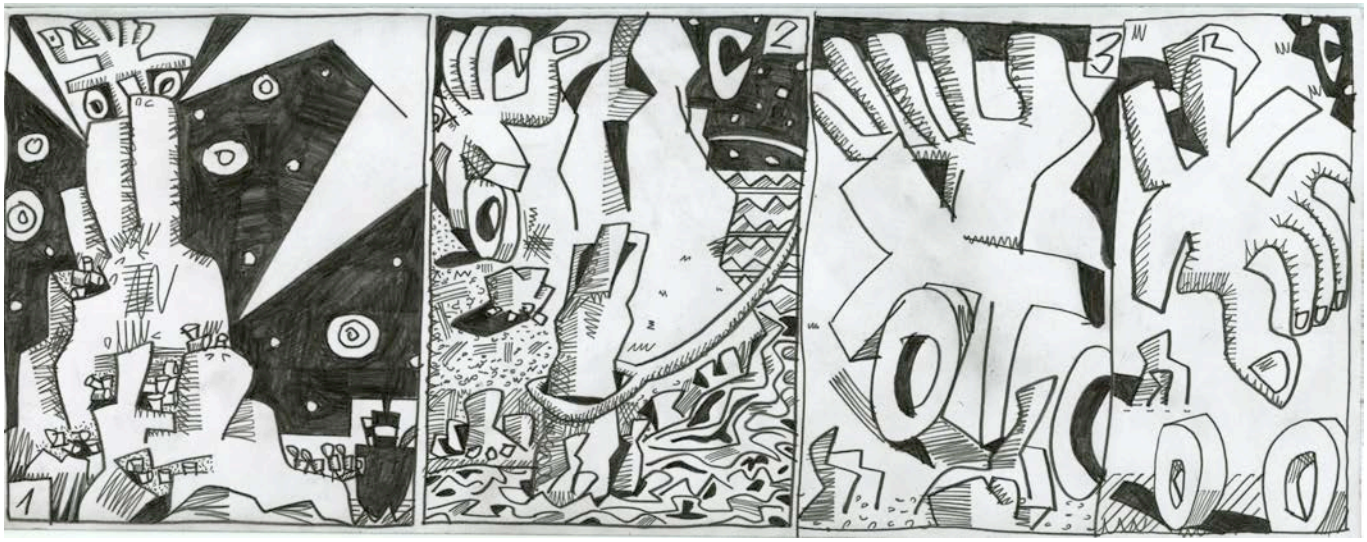
.....



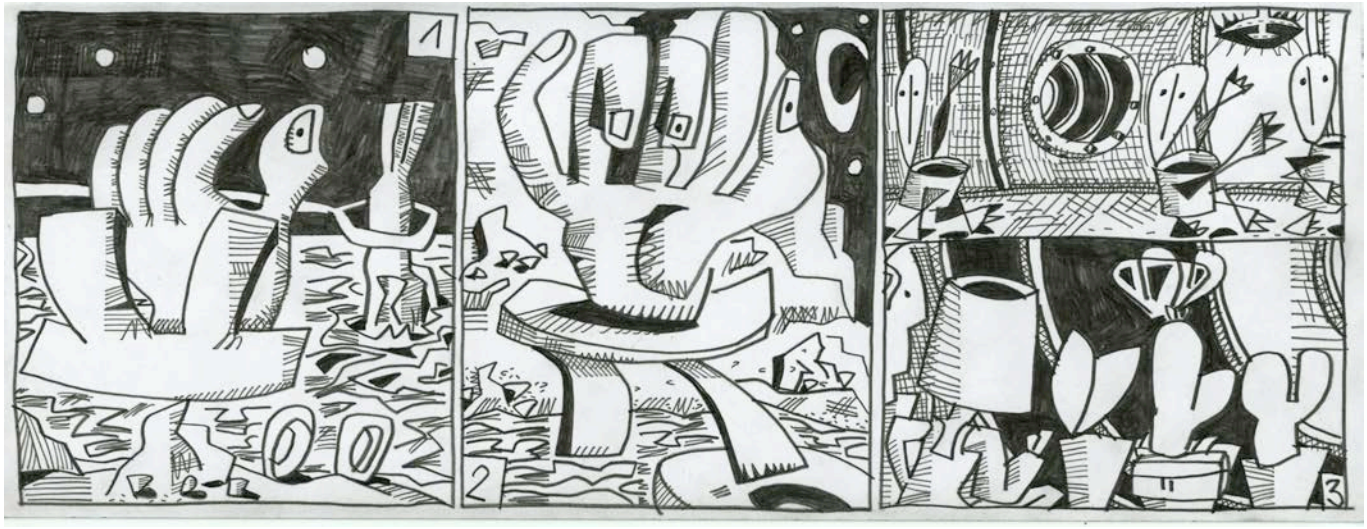
16. Die Kids nähern sich der angelehnten Türe. Sie hören Schritte. Hinter der Türe kommt ihnen jemand entgegen. Neben der Türe öffnet sich ein Lüftungsrohr, in das die Kids verschwinden können, bevor sie entdeckt werden. Es ist Ganz Ohr, der durch die Türe kommt und ahnungslos an dem Lüftungsrohr vorbeischlurft. Der schaut aber niedergedrückt aus. Finden No-Nein und Hier-soll-es-schön sein, die Ganz Ohr aus ihrem Versteck heraus haben vorbeigehen sehen. Weiter innen kreuzen sich mehrere Lüftungsrohre. An der Kreuzung ist Platz für alle Kids. Hier können sie sich gegenüber setzen. Hier-wohne-ich zieht ihr Notizbuch heraus. Mal sehen, ob wir dahinter kommen können, was hier los ist?!



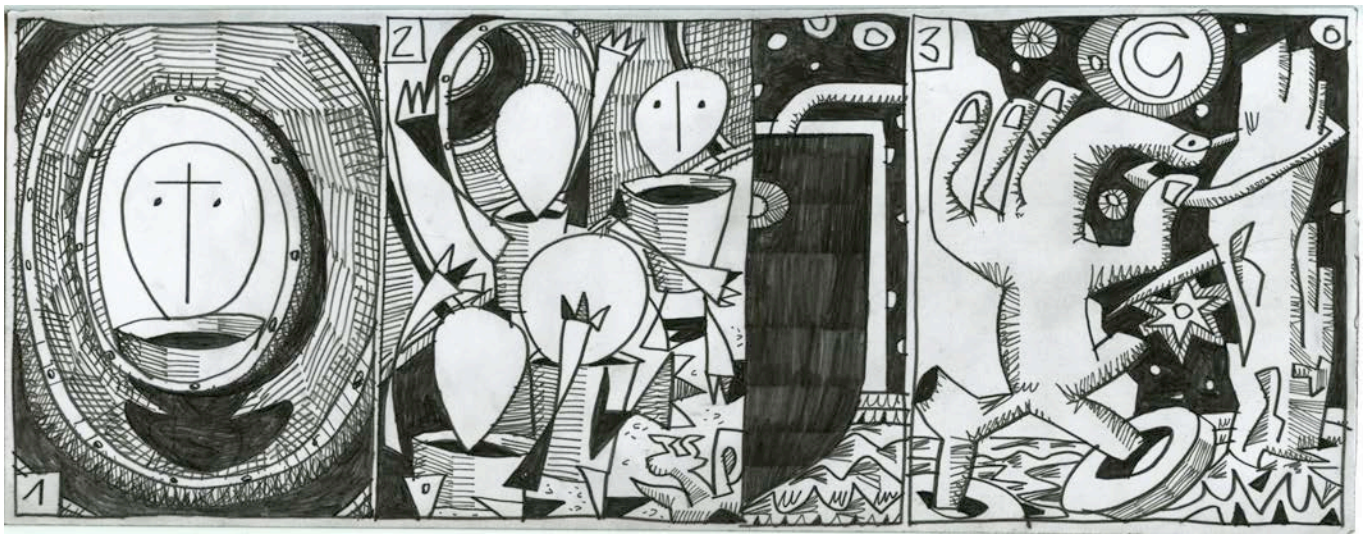
17. Hier-wohne-ich studiert ihre Notizen. Sie schreibt die Reihenfolge der Worte um. Jetzt steht es Schwarz auf Weiß. Ganz Ohr tun die Dosen leid. Alles an ihnen ist Mitleid erregend. Sie sind Abfall, den Niemand will. Sie werden auf eine Insel weggeschickt, die unentwegt von Blitzen heimgesucht wird. Wer so ein gutes Gehör hat wie Ganz Ohr, leidet besonders darunter. Ganz Ohr hört das Gras wachsen. Aber nicht nur das Gras. Er kann die Wachstums-Geräusche der verschiedensten Pflanzen unterscheiden. Und noch besser. Er hört schon die Stellen, wo sie wachsen werden. Manchmal auch, wo sie besonders gut wachsen würden. Und das bei Blitz und Donner. Eine Dose nach der anderen überquert die Planke. Viele kennen den Dampfer, sie hatten sich beim letzten oder vorletzten Mal nur nicht zum Mitfahren entschließen können.
Unterdessen gewinnt L.G. Ott an Höhe. Offenbar will er auf die andere Inselseite. Warum? Das ahnt Ihr sicher längst.



18. L.G. Ott hat den Gipfel erreicht. Im Licht der Blitze sieht er den Weg. Er muss die Leine los machen. Wieso hat er dieses Mal eine Schlinge genommen? Das letzte Mal hatte er das Tau um die Felsennadel gelegt und das freie Ende so lange an Deck festgemacht, bis sie in der Bucht fertig waren. Vielleicht erfahren wir den Vorteil, den die Schlinge hat, wenn wir noch ein bisschen zusehen. Hoppla, das ist nicht besonders vorteilhaft. L. G. Ott fährt den Abhang hinunter, ein Stein liegt im Weg, er stürzt, er überschlägt sich. Die Os machen sich selbstständig.



19. L.G. Ott verwandelt seinen Sturz in einen Salto. Die Os erreichen das Wasser. L. G. Ott streckt seine Beine zum Himmel. Er dreht sich in der Luft , schwebt über dem Wasser. Er versucht auf den Os aufzukommen. Der Dosendampfer füllt sich. Die Kids sitzen in der Röhre und sehen die Dosen vorbeiziehen. Strär, Du leuchtest zu stark! Man wird uns entdecken!

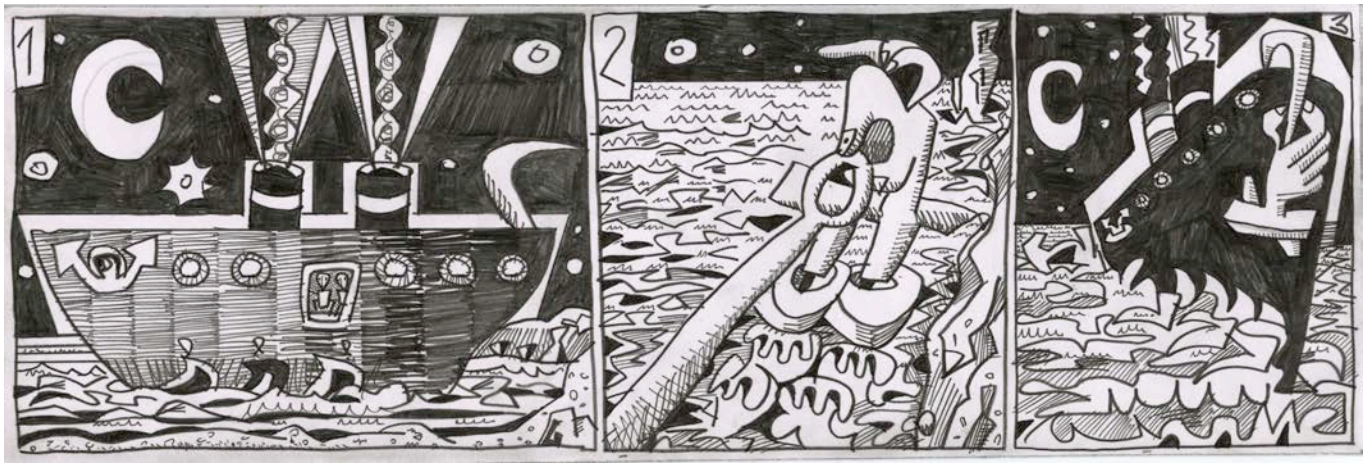


20. Schon passiert. Eines der Dosen-Wesen bleibt stehen. Es blickt in das Lüftungsrohr. Ist da jemand? Auch andere Dosenwesen unterbrechen ihren Weg und werden neugierig. Das Gedränge hinter dem Eingang lässt nach. Gleich legt der Dosendampfer ab. L.G. Ott balanciert auf seinen Os über das Wasser. Er lockert die Schlinge, die das Halteseil mit der Felsnadel verbindet.

.....

.....

.....

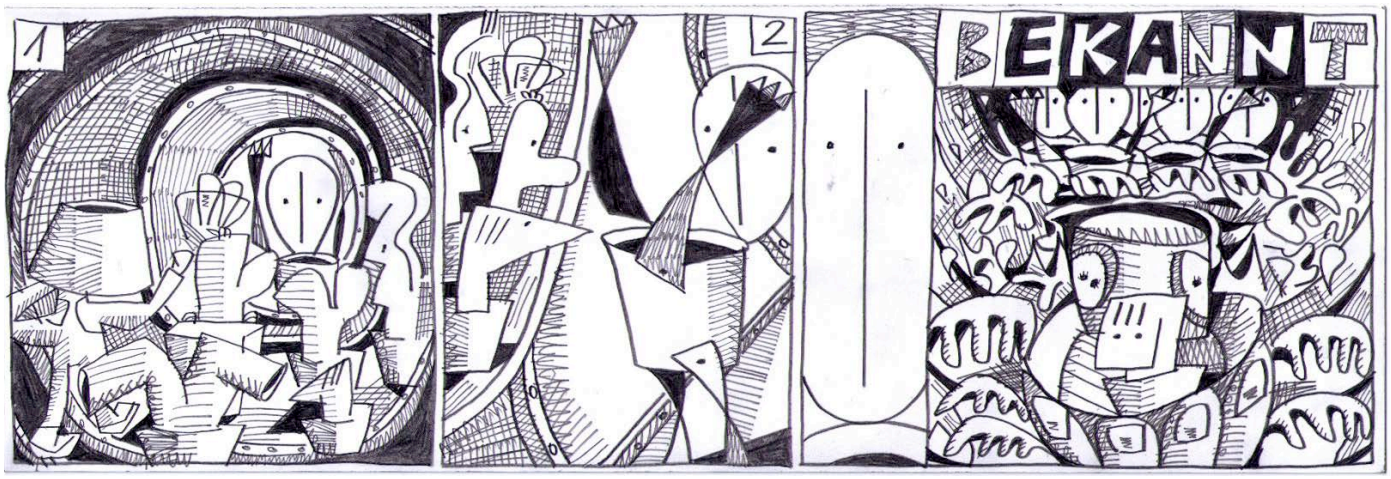


21. Das Brett wird eingezogen, auf dem die Dosenwesen den Dosendampfer betraten. Deshalb also hat L.G. Ott zum Festmachen eine Schlinge benutzt, die er unmittelbar selber wieder lösen muss. Er lässt sich ziehen. Es ist ein Vergnügen wie Wasser-Ski, außerdem kann er aufpassen, dass sich das Seil nirgends verheddert. Der Dosendampfer hat Fahrt aufgenommen. Das liegt nicht nur an seiner Dampfkraft, wie wir wissen, die Strömung ist sehr stark und befördert den Dampfer den Klippen entgegen, zwischen denen ein Tunnel beginnt. L.G. Ott klettert an Bord.

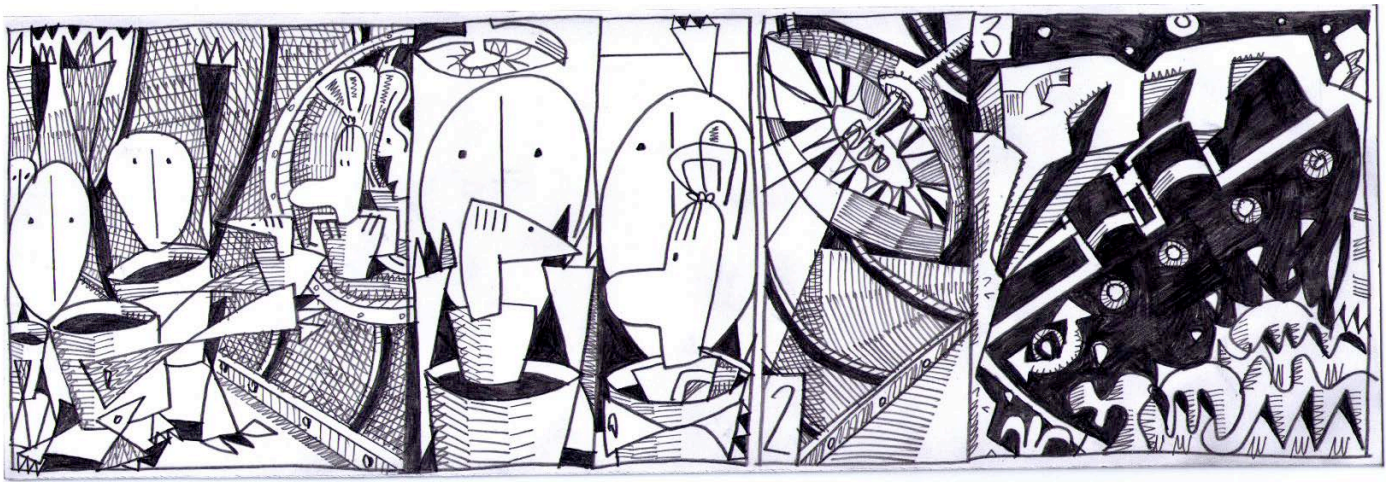
.....

.....

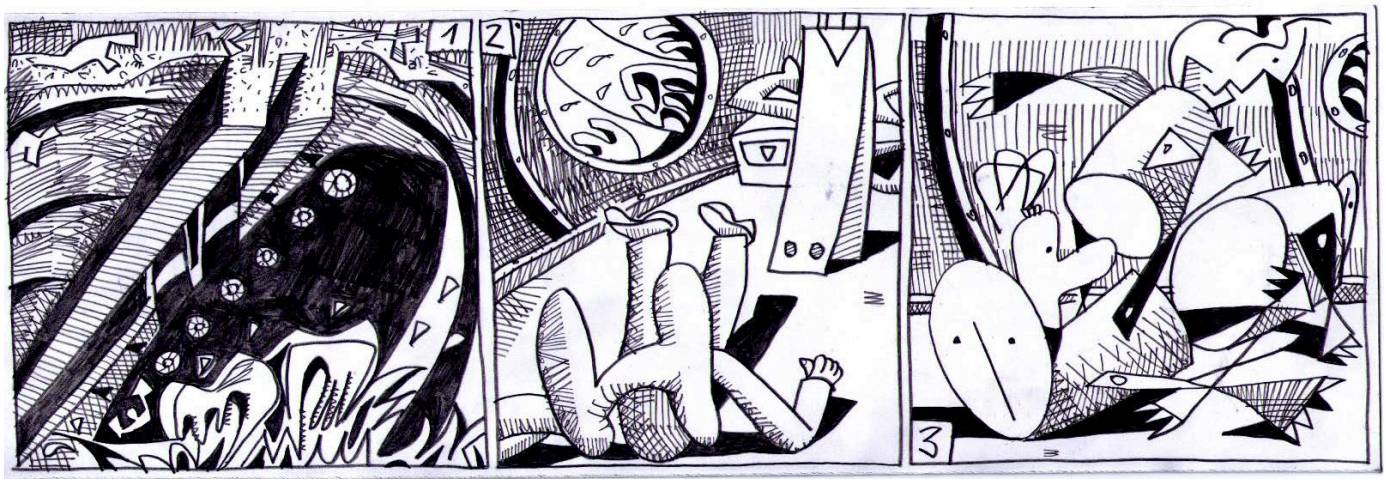
.....



22. Ein Dosenwesen, kurz Dowe, hatte in das Lüftungsrohr geblickt. Jetzt hebt es die Arme. Die Kids verstehen diese Geste richtig und kommen aus ihrem Versteck nach vorne. Die Geste will sagen, dass die Kids dem Dowe nicht ganz unbekannt sind. Umgekehrt ist das schon so, die Kids hatten nie zuvor ein Dowe gesehen, aber die Erscheinung des unbekannten Wesens ist so Vertrauen erweckend und freundlich, dass vom ersten Augenblick an eine Verbundenheit spürbar ist. Das Gefühl, als Detektive unter Druck zu sein und ein gefährliches Abenteuer zu wagen, legt sich. Stattdessen stellt sich eine große Entspanntheit ein, bei der sich gut lernen und nachdenken lässt, und ohne große Schwierigkeiten bekommen die Kids heraus, was ihnen das Dowe sagen will. Es erzählte mit Händen und Füssen von einem Wesen, das ohne Beine wäre, es wäre mit einer linken Hand auf die Insel gekommen, es hätte diese Insel mit der Hand, die sich in ein Boot verwandelt hätte, wieder verlassen, dabei wäre es von einer Gruppe Dowes begleitet worden. Das muss Melo gewesen sein, rufen die Kids aus. Ganz genau, er war es.



23. Und wie soll es jetzt weitergehen. Den Kids fällt wieder ein, dass sie Detektive sind und das Geheimnis des Dosendampfers lüften müssen. Die Dowes wollen ihnen helfen, sie wissen ein besseres Versteck als das Lüftungsrohr. Nicht schlecht, staunen No-Nein und Hierwohne-ich, sie nahmen als erste in den Leerkörpern der Dowes Platz. Ideal, will der Strär sagen, das ist derselbe Effekt wie beim Trojanischen Pferd. Aber er kommt nicht mehr dazu. Plötzlich steht alles schief. Die Lampe wackelt. Der Dosendampfer hat den Tunnel erreicht und fährt in die Tiefe. Das Gefälle ist sehr groß.

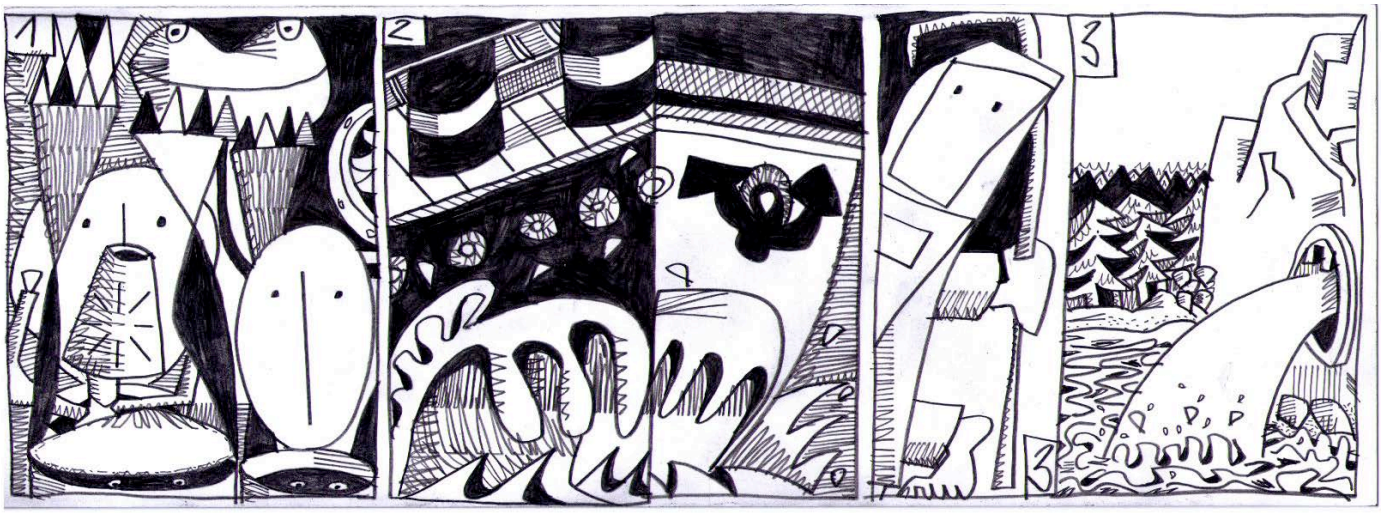


24. Bei einem so starken Gefälle kann leicht etwas schief gehen. Das verhindern die Schienen an der Tunneldecke. Wir sehen jetzt wofür sie da sind. Sie sind für die Schornsteine des Dosendampfers gemacht und geben dem Schiff eine feste Bahn. Die starke Neigung und die erhöhte Geschwindigkeit aber machen selbst erfahrenen Seeleuten Probleme, wie man an Ganz Ohr sehen kann. Dass die Dowes durcheinander purzeln ist kein Wunder, für sie ist alles neu und überraschend. Wie soll man da im Gleichgewicht bleiben! Madame Burree Klamm steht am Steuer, wie aus Stahl gegossen, wie eine Eins.

.....

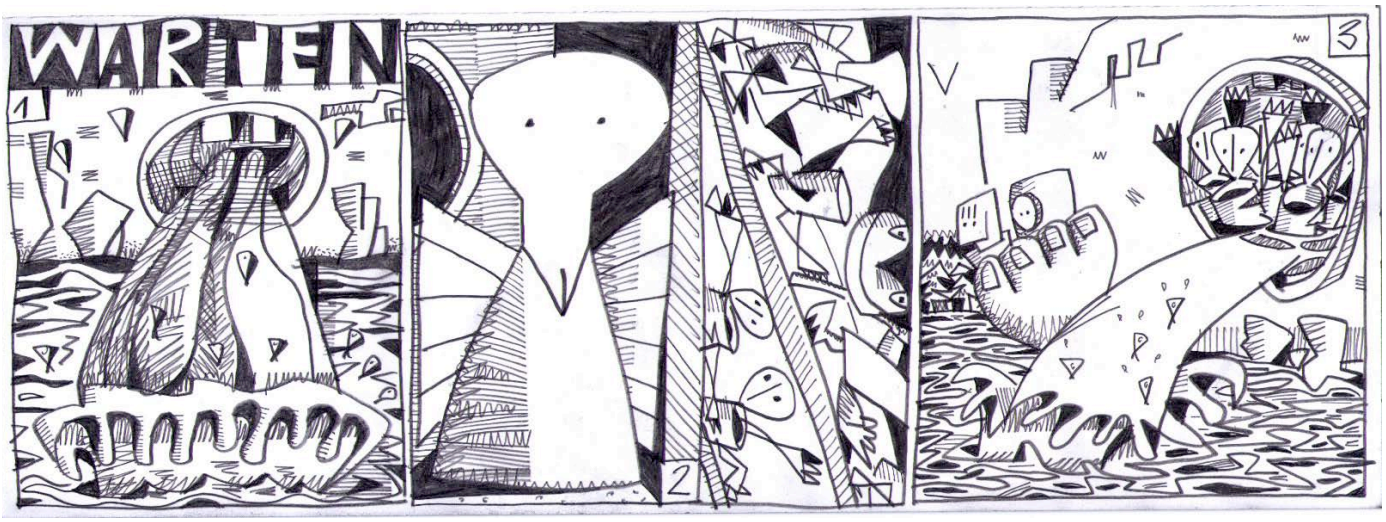
.....

.....



25. Alle stemmen sich gegen die Neigung und horchen auf das Rauschen der Geschwindigkeit, das die Tunnelwände zurückgeben. Wann wird es hell, denkt der Reli. Lufti Kuss hat Vertrauen und findet die Angelegenheit lustig. Der Strär ist begeistert. Trotz seiner langen Beine sitzt er bequem. Die Fahrt dauert noch eine Weile. Ihr dürft aber schon einmal vorausschauen. Hier wollen wir warten, bis sie kommen.

.....



26. Das Wasser verlässt den Tunnel und schießt in hohem Bogen ins Freie. Niemand zu sehen. Die Tunnelöffnung befindet sich in einer hohen Felswand. Im Inneren des Tunnels jagt der Dosendampfer seinem Ziel entgegen. Das Wasser vor der Felswand, es könnte ein Gebirgssee sein. Jetzt sieht man jemanden. Es ist Melo, dicht gefolgt von den Dosenwesen, die hätten wir fast vergessen. Sie sind dem Dosendampfer vorausgefahren. Große Freude, endlich wieder Tageslicht zu sehen. Aber wo sind sie? Eins nach dem anderen!

.....

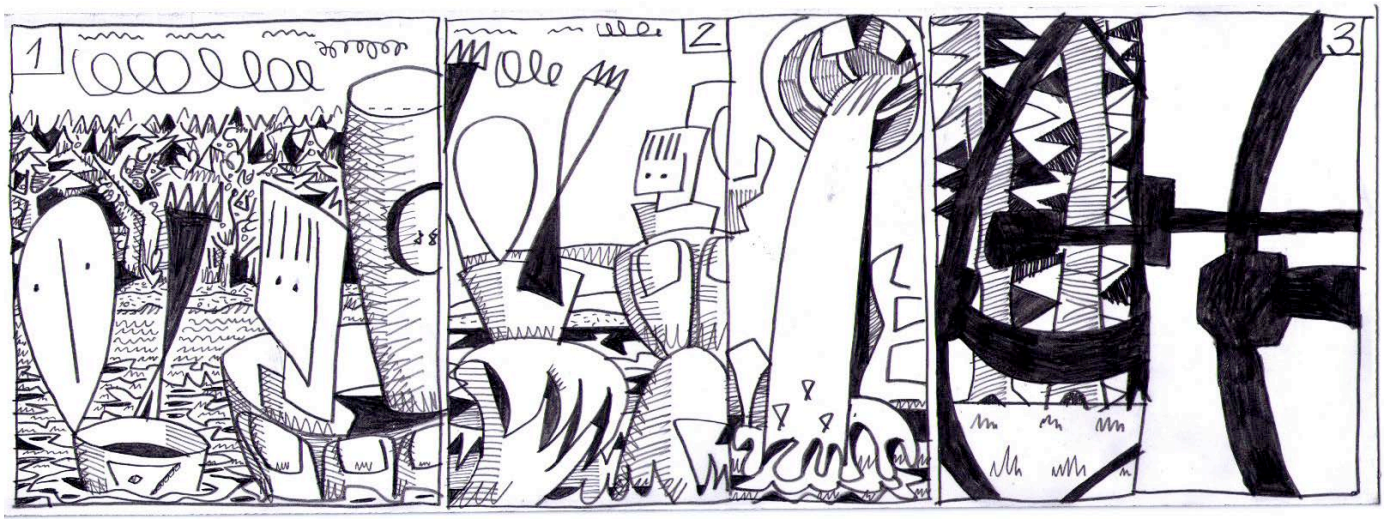
.....

27. Das Handboot schlägt auf dem Wasser auf und springt noch einen Bogen weiter. Das Wasser, das den Tunnel verlässt, rauscht. Sonst ist es still, ein schweigender Wald umgibt das Wasser. Die Jubelrufe der Dosen verhallen, es ist ganz still. Das Handboot und die Dosen treiben.

Eine sanfte Strömung trägt sie über das Wasser. Gehört es zu einem See, ist es süß oder salzig? Im Hintergrund hört man das Wasser aus dem Tunnel rauschen. Manchmal rauscht es stärker, dann kommt mehr Wasser aus dem Tunnel. Es wird Zeit, etwas zu machen. Melo, die Linke Hand und die Dosenwesen könnten an Land gehen. Aber Melo fühlt sich vom Waldrand aus beobachtet

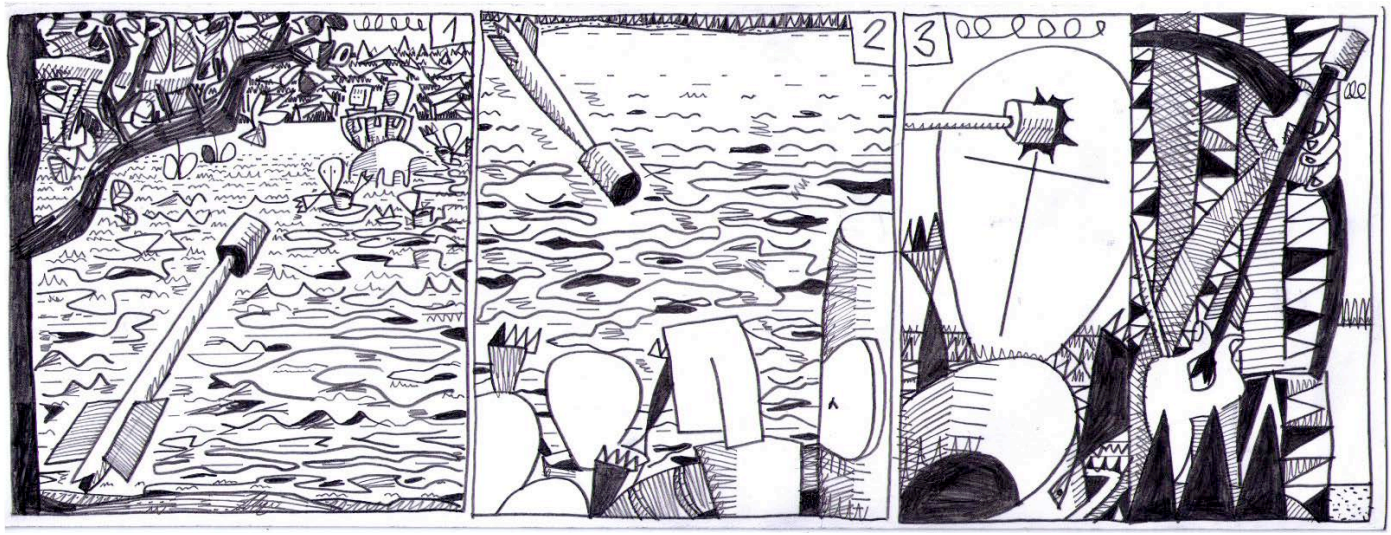
.....

.



28. Was glaubt Ihr? Ist da jemand. Und wenn ja, wird er uns mögen? Und wenn ja, werden wir ihn mögen? Das sind Fragen, die eine Entscheidung schwierig machen. Man kann nicht ewig im Wasser bleiben. Vielleicht sollten wir erst einmal näher ans Ufer, sagt Melo zu seinen Begleiterinnen und Begleitern, zu den Neudosen und Altdosen. Die Dosenwesen kommen nicht mehr dazu, eine Antwort zu geben. Ein stärkerer Wasserschwall verlässt den Tunnel und lässt große Wellen entstehen. Melo und die Dosenwesen haben mit dem Gleichgewicht zu kämpfen. Aber es besteht in diesem Augenblick nicht nur die Gefahr, Wasser zu schlucken und vielleicht unterzugehen. Im Wald legt jemand mit Pfeil und Bogen auf sie an.

.....

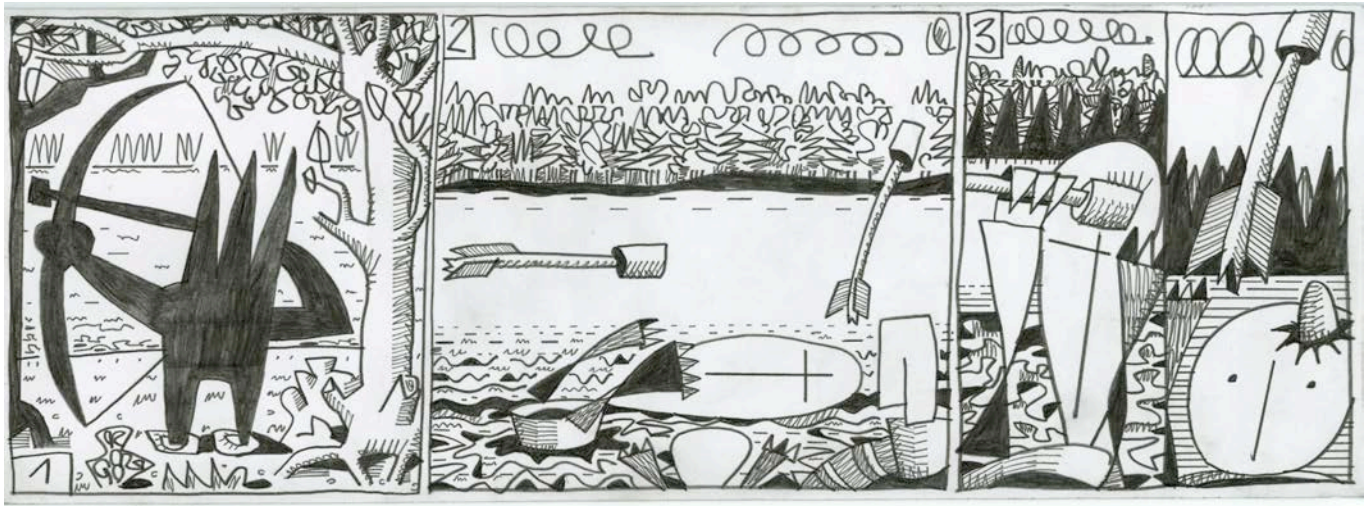


29. Ein Pfeil verlässt die Bogensehne. Die Dosenwesen hören den Pfeil in der Luft zischen und reagieren sofort. Sie sehen den Pfeil über das Wasser auf sie zukommen. Sie sind viel schneller als Melo. Das liegt vielleicht daran, dass sie in einem Gewitter zur Welt kamen. Sie richten sich auf, sehen dem Pfeil wie Zielscheiben entgegen und verwenden ihren Blech-Deckel-Kopf, um Melo zu schützen. Peng! Getroffen, gehalten, abgelenkt! Aber schon wird der nächste Pfeil aufgelegt und der Bogen gespannt. Was auffällt, ist, dass die Pfeile keine Spitze haben. Anstelle der Spitze tragen sie einen Korken. Das lässt Rückschlüsse auf den Schützen zu. Offenbar will er Niemanden verletzen. Wer mag das sein? Wer schießt mit Pfeilen, und warum?

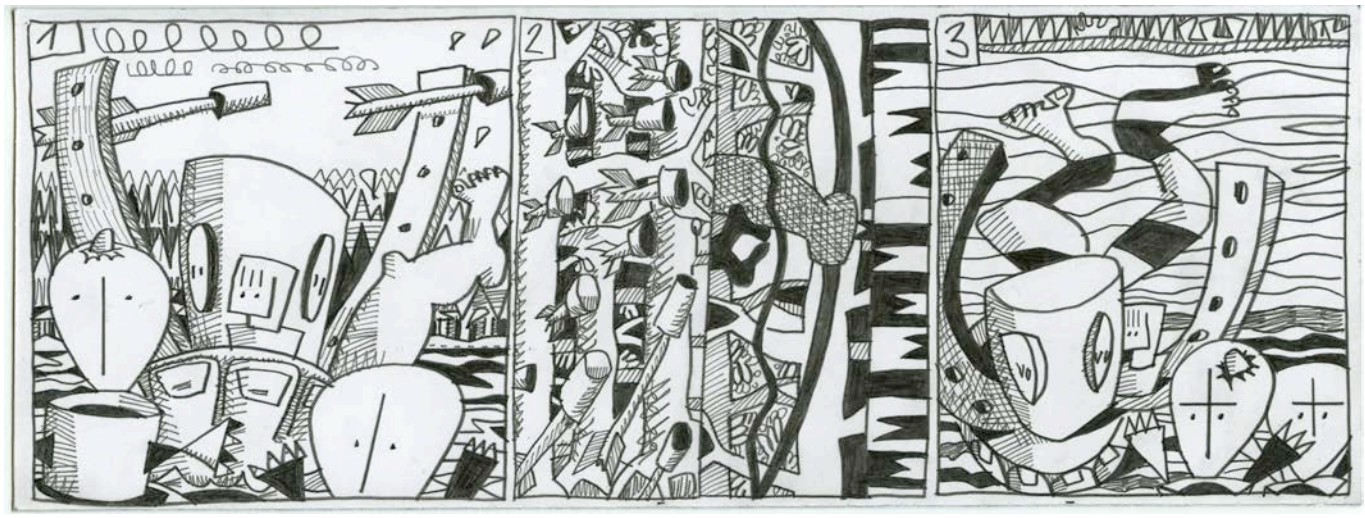
.....

.....

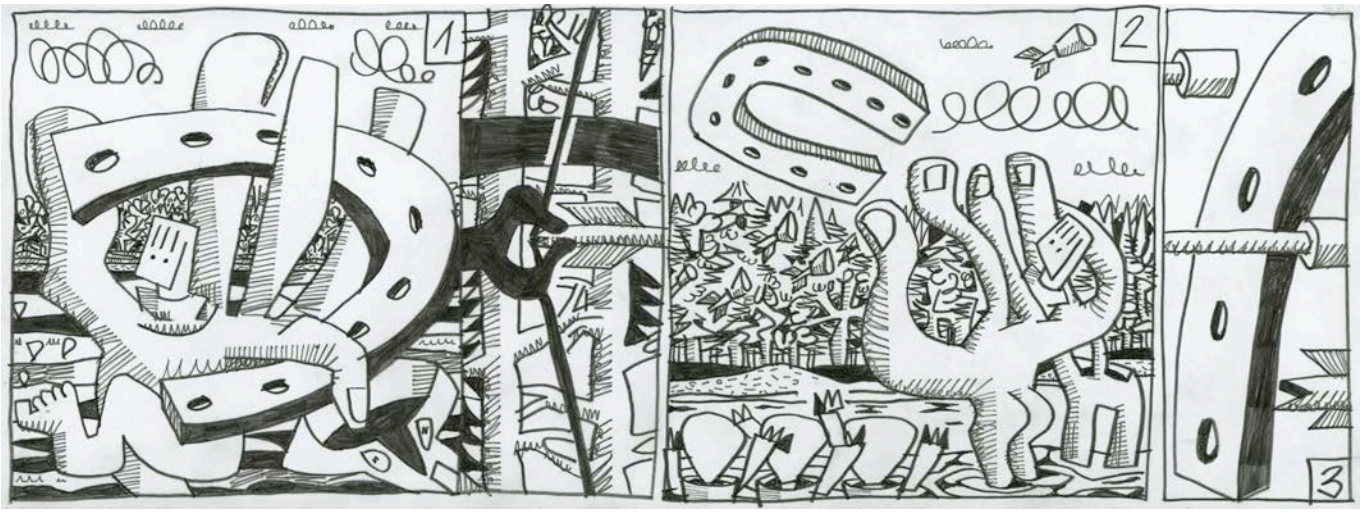
.....



30. Ein Indianer! Es ist ein einzelner Indianer, der einen Pfeil nach dem anderen abschießt. Jedes Mal stellt sich ein Dosenwesen zwischen Melo und den Pfeil. Eigentlich geben Melo und das Handboot ein Ziel, das man kaum verfehlen kann. Aber jedes Mal wirft sich ein Dosenwesen dazwischen und lenkt den Pfeil in die Luft ab. Zwar sind die Pfeile wegen der Korken an ihrer Spitze nicht sehr gefährlich, aber weh tun sie trotzdem, und ein Dosenwesen bekommt sogar eine Beule. Daran erkennt man, dass die Dosenwesen auch verletzbare Lebewesen sind.



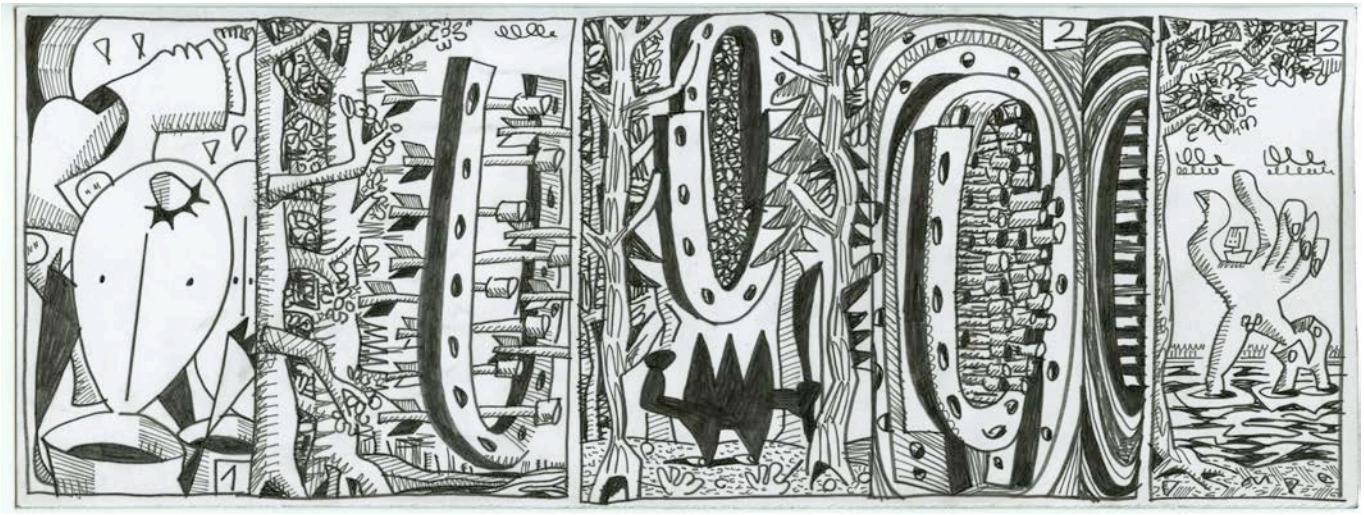
31. Die Luft füllt sich mit Pfeilen. Es sieht so aus, als wenn ein ganzer Indianerstamm auf dem Kriegspfad wäre. Aber es ist nur ein einzelner Indianer. Aber das wissen die anderen nicht. Was würdet Ihr machen, wenn Ihr mit so vielen Pfeilen empfangen würdet? Die Linke Hand beschließt ihr Dasein als Boot hinter sich zu lassen, es ist Zeit, zu handeln, aber dazu muss sie festen Boden unter den Füssen haben; eine Pfeilwolke nähert sich ihr und ihren Gefährten, mit ein paar Schwimmstößen erreicht sie seichteres Wasser, wo sie stehen kann.



32. Jetzt ist die Linke Hand aus ihrem Boots-Dasein ganz ausgestiegen, ihre Füße erreichen den Grund, sie schreitet dem Ufer entgegen, zwischen Daumen und Zeigefinger trägt sie Melo, mit den anderen Fingern die Umrandung von Duss Lehmgeht Walters Boot, die wie ein Bumerang aussieht, als Bumerang bereits verwendet wurde und jetzt auch wieder als Bumerang verwendet wird, die Linke Hand hat alle Finger voll zu tun, da ist keine Zeit mehr, sich die Hose anzuziehen. Das Bumerang saust den Pfeilen entgegen.

.....

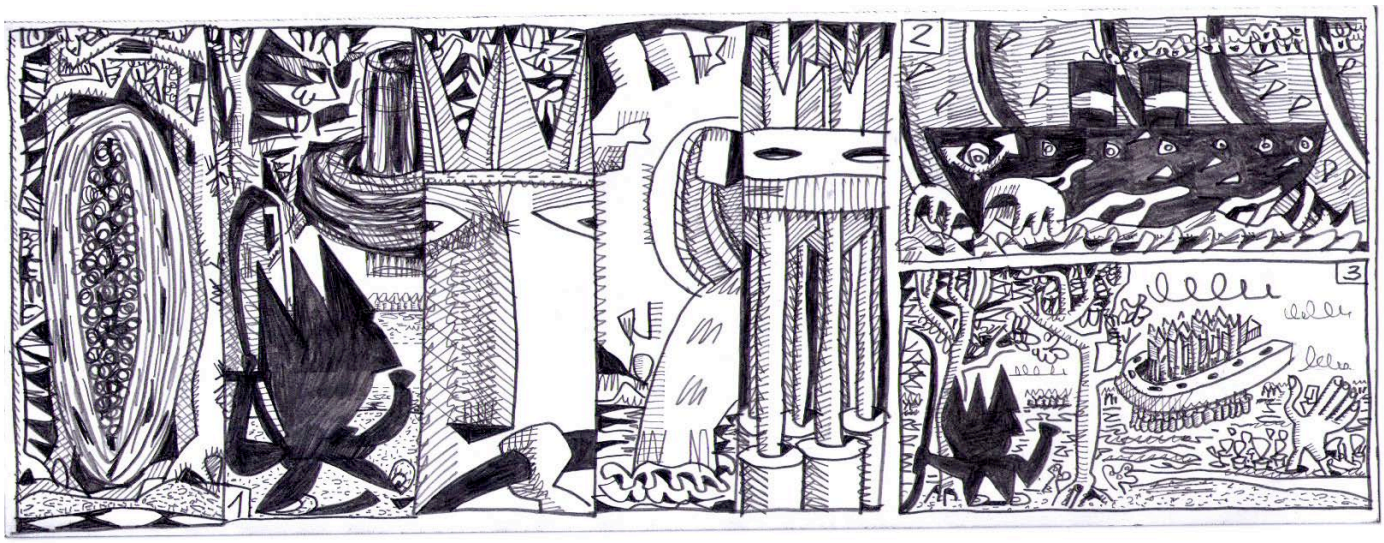
.....



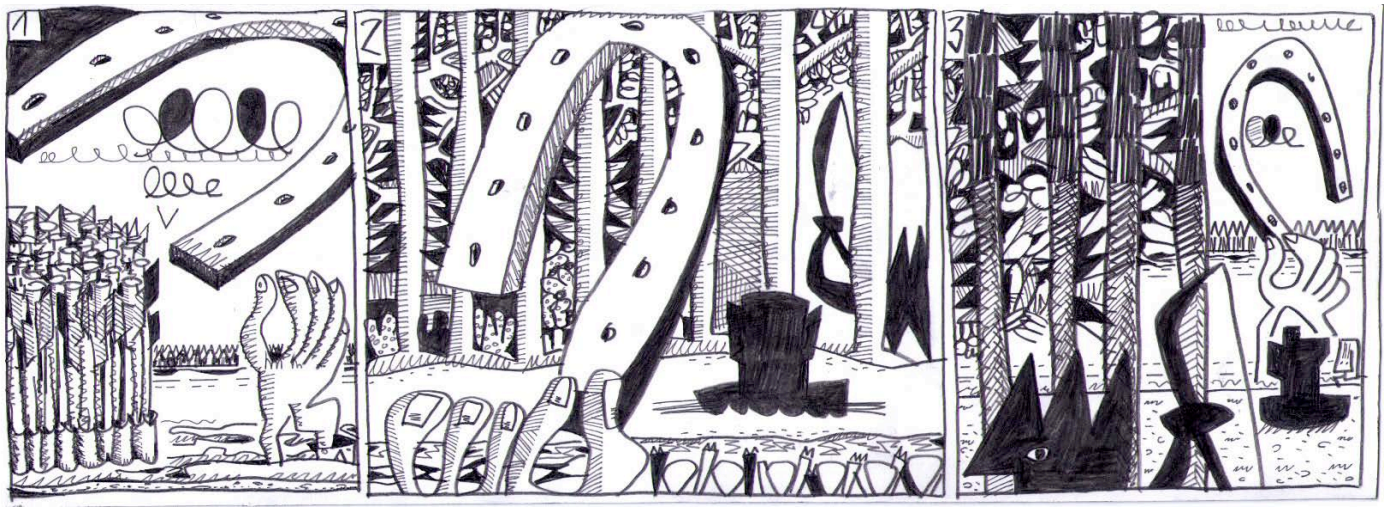
33. Obwohl alles sehr schnell gehen musste, ist der Linken Hand ein unvergleichlicher Wurf gelungen. Das Bumerang-U umfasst die Pfeilwolke, es beginnt sich zu drehen und zu wirbeln, dabei reißt es die Pfeile aus ihrer Bahn heraus, sie können nicht weiterfliegen und werden zu einem Bündel zusammengepresst.

.....

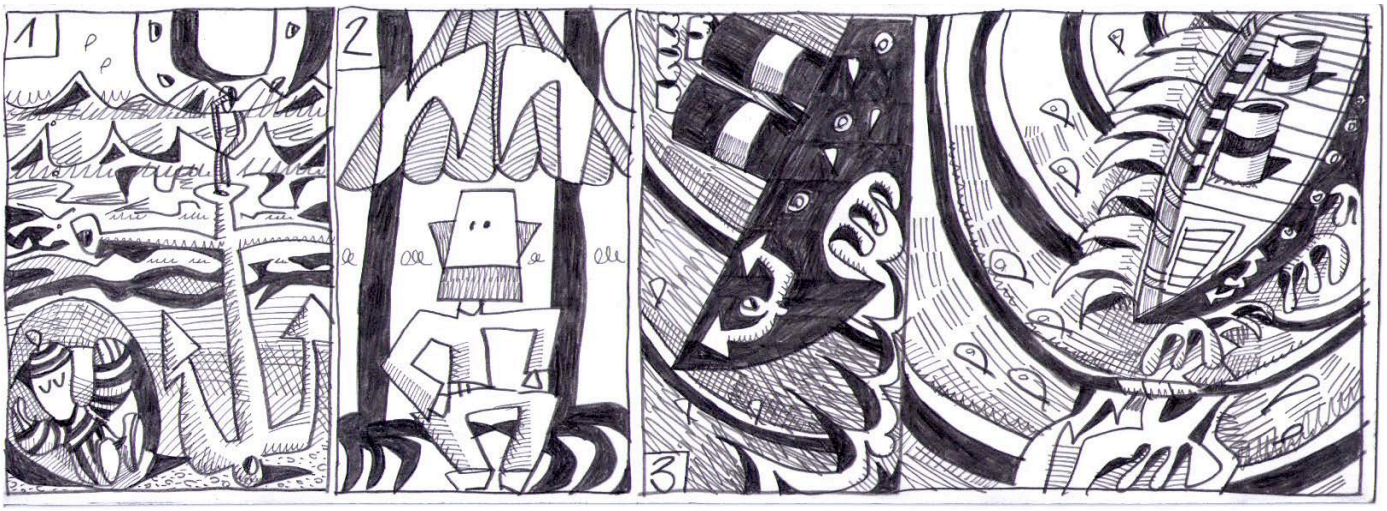
.....



34. Der einzelne Indianer sieht, dass keiner seiner Pfeile mehr sein Ziel erreicht. Er hat alle Pfeile verschossen. Der Bumerang dreht sich mit großer Geschwindigkeit, es ist nur noch ein Wirbeln zu sehen. So etwas hat der einzelne Indianer wahrscheinlich noch nie gesehen. Im Gegensatz zu dem Dosendampfer. Bald wird der Dosendampfer durch den Tunnel kommen und wir werden über die unbekannte Gegend, in der wir mit Melo angekommen sind, mehr erfahren. Der Bumerang kommt zur Ruhe. Der einzelne Indianer sieht aus dem Waldschatten heraus zu, der Bumerang kommt fast zum Stillstand, die Pfeile lösen sich aus seiner Umklammerung und fallen zu Boden.



35. Ein kleiner Ruck, die Pfeile lösen sich aus der Umklammerung des Bumerangs, zu einem Block zusammengepresst ragen sie jetzt vom Boden auf. Das Bumerang fliegt weiter und wird von der Linken Hand in Empfang genommen. Der Ein-zelne Indianer, von dem wir noch nicht viel wissen, außer dass er sehr schnell schießen kann, aber Niemandem wehtun möchte, dreht sich um und sucht das Weite. Die Linke Hand, Melo und die Dowes sehen eine schwarze Silhouette zwischen den Stämmen davoneilen.



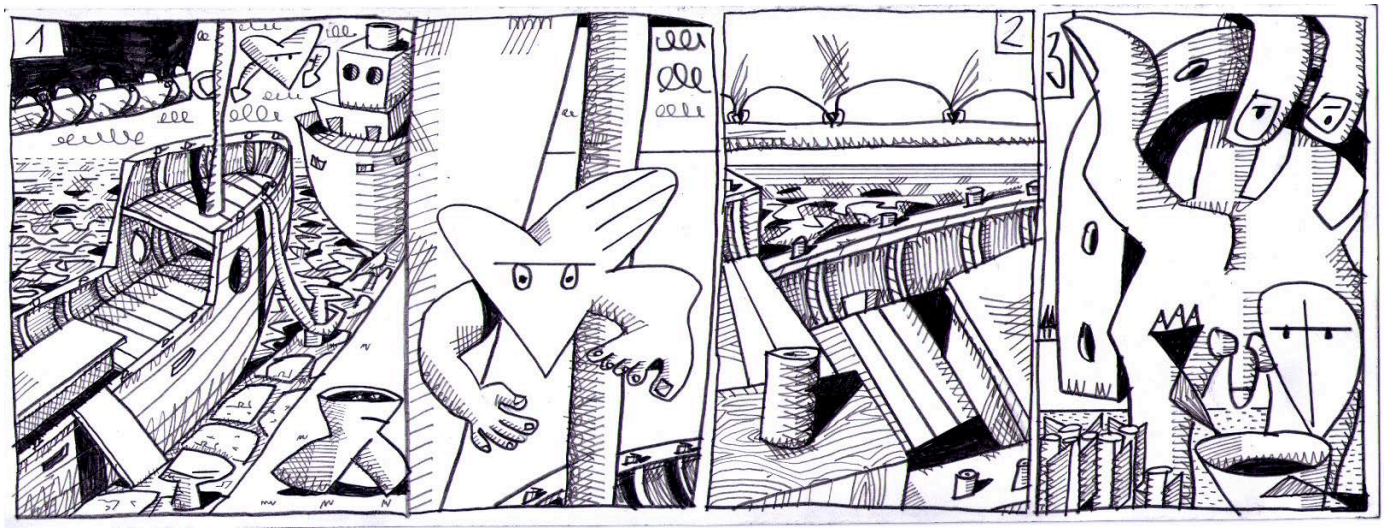
36. Ob wir den einzelnen Indianer noch einmal sehen werden, das wird die Zukunft zeigen. Aber bitte nichts überstürzen, sind wir doch mit der Vergangenheit noch nicht fertig. Was ist aus dem Inneren Kind geworden? Sieh mal einer an! Es schläft auf dem Meeresgrund gleich neben der Boje, die der Kapitän und seine Freunde ins Wasser gesetzt haben. So nah waren sie ihrem Ziel gewesen! Der Ort war richtig. Aber vielleicht waren sie zum falschen Zeitpunkt dort? Und Ronny B. Bar? Was macht der? Er reist durch die Lüfte, die riesige Dolores trägt ihn. Wohin des Wegs Ronny? Das weiß er selber nicht. Das wird die Zukunft bringen. Über den Dosendampfer wissen wir mehr, er wird bald den Tunnel erreicht haben.

.....

.....

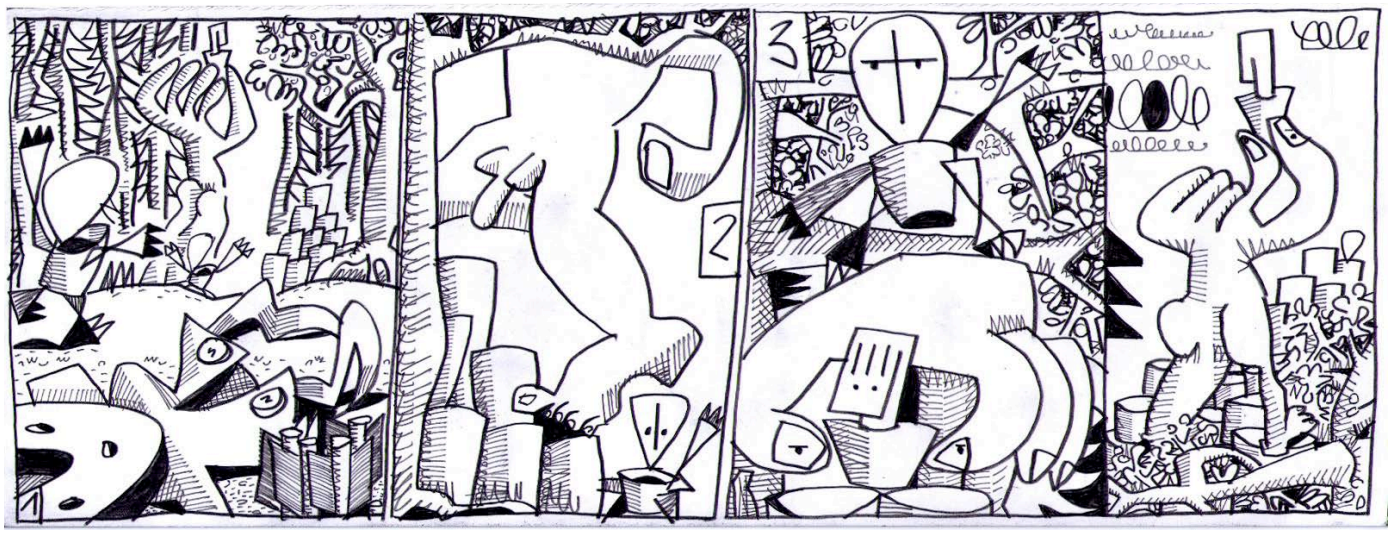
.....

.....



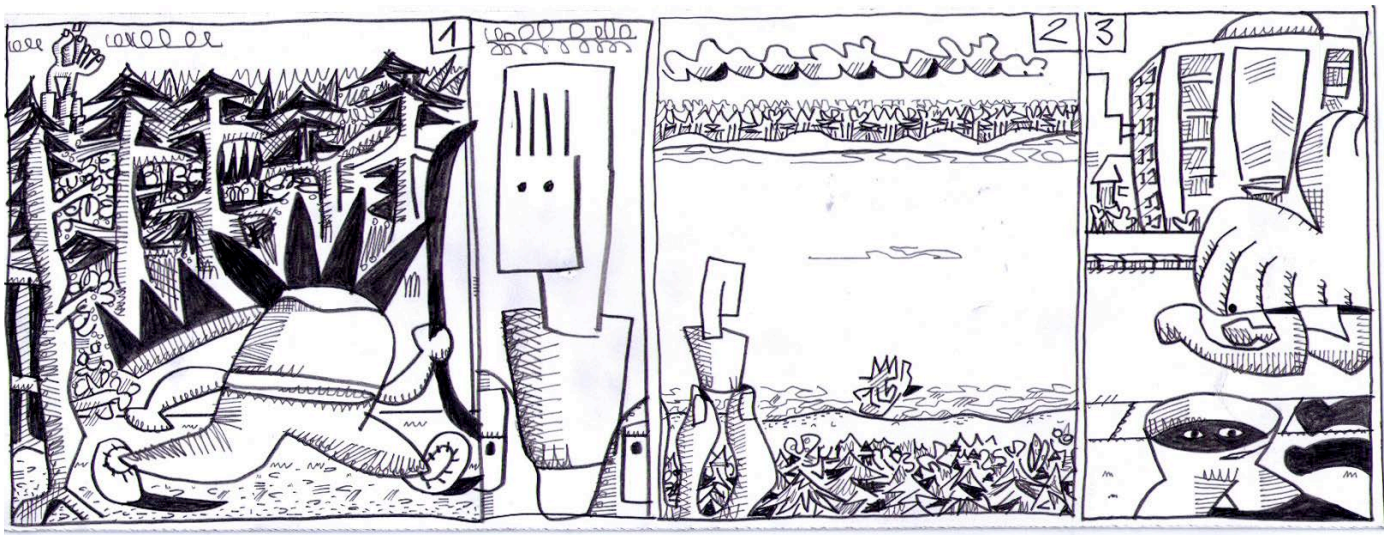
37. Aber was ist mit Duss Lehmgeht Walter, dem Akten Knochen und Randvoll Schmerz geschehen, nachdem sie eine Boje ins Meer gesetzt hatten? Im Hafen festgemacht, legten sich erst einmal alle aufs Ohr. Als Randvoll Schmerz wach wird, ist es später Nachmittag und er ist ganz alleine. Das sind keine wichtigen Mitteilungen. Etwas anderes ist viel interessanter: Meinst Du das Herz, das Randvoll Schmerz hinterher fliegt? Danke, dass Du mich darauf aufmerksam machst, ich hätte es übersehen. Ich kann mich nicht genug darüber wundern, wie aus einer Boots-Umrandung ein Bumerang werden konnte. Aus der Reling ragen die Zapfen auf, von denen sich die Umrandung gelöst hat. Die Linke Hand braucht jetzt kein Bumerang mehr. Alle wollen wissen, wo der einzelne Indianer hin will.

.....

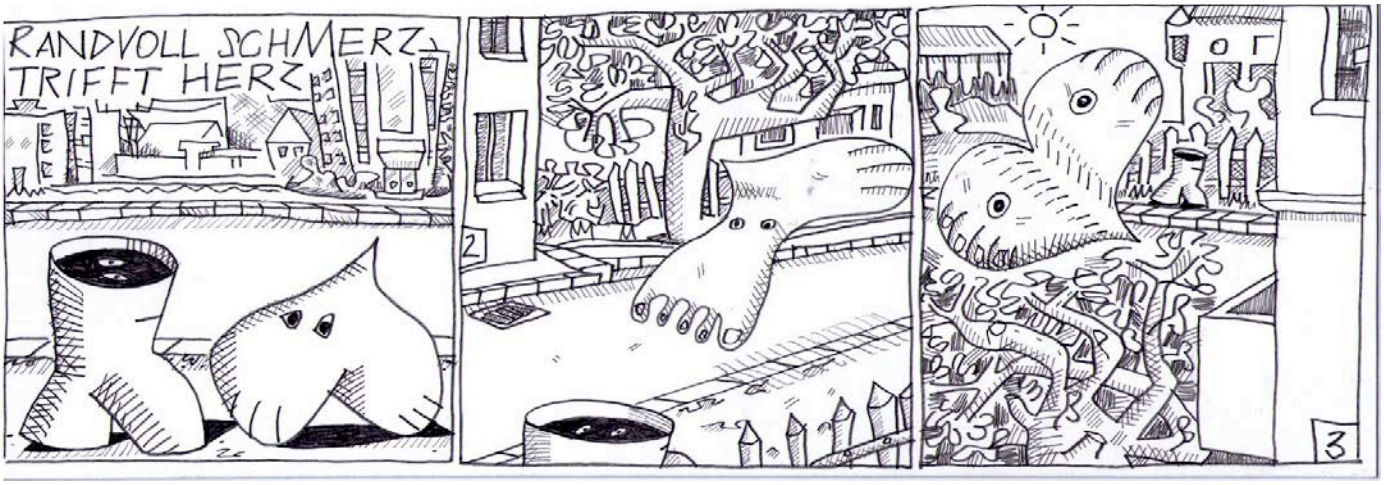


.

38. Eile ist geboten, wenn man noch erfahren möchte, wo der einzelne Indianer hin will. Die Dowes stapeln sich zu einem Turm auf, die Linke Hand hebt Melo hoch und betritt die Dosenstufen, die bis über die Baumwipfel hinaufführen, unterwegs wird sie von Dosen überholt, die den Turm noch höher machen wollen. Die Fernsicht ist überwältigend.

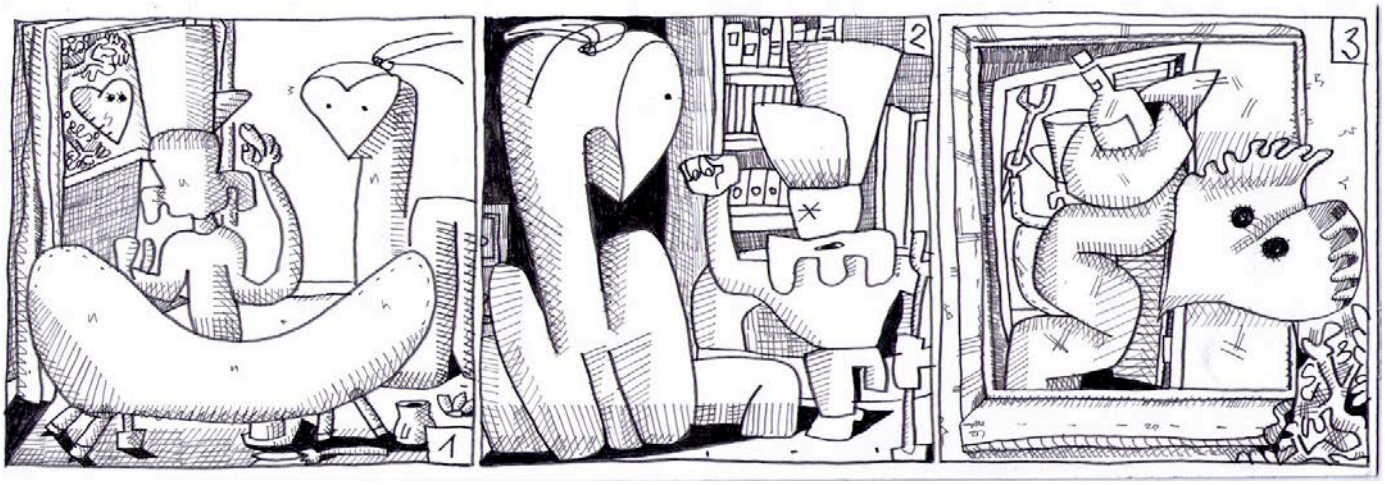


39. Melo sieht in der Ferne einen Punkt, der sich bewegt. Es ist der einzelne Indianer, der durch den Wald läuft. Melo würde ihn gerne näher kennen lernen. Viele Kinder träumen, die Bekanntschaft mit einem Indianer zu machen. Vielleicht kann daraus Freundschaft werden? Hinter dem Wald schließt ein Gewässer an, es ist sehr breit und könnte ein See, eine Bucht, ein Fluss sein, könnte mit dem Wasser am Tunnelausgang in Verbindung stehen. Am gegenüberliegenden Ufer wieder Wald, endlos sich ausdehnender Wald. Der einzelne Indianer besteigt ein Boot und rudert auf das Gewässer hinaus. Melo fühlt sich dem einzelnen Indianer sehr nahe. In Everywen findet zeitgleich eine entsprechende Szene statt. Hier ist die Nähe allerdings größer. Randvoll Schmerz trifft Herz



40. Im Hintergrund seht Ihr das Warhole-Building. Madame Klamm ist auf dem Dosendampfer.
Offenbar weiß Niemand in Everywen davon. Hallo, kennen wir uns? Fragt Herz. Da war mal ein großes Schneegestöber. Ich habe einem alten Knochen geholfen, auf die Beine zu kommen. Du warst auch dabei. Aber Randvoll Schmerz kann sich nicht erinnern. Kein Wunder, er klemmte ja mit dem Gesicht nach unten am Gelenkknorpel des Alten Knochen. Ihr erinnert Euch? Herz akzeptiert die Erinnerungslücke, die Randvoll Schmerz hat, sie waren sich ganz nah gewesen, aber davon weiß Randvoll Schmerz nichts, und sie waren sich noch viel näher, ja aufs Engste verbunden gewesen, wie Ihr wisst, ihr Ursprung liegt in der Verbindung der zwei Flugwesen, die das Elternpaar des Inneren Kindes sind, alles ging viel zu schnell, als dass die beiden daran eine Erinnerung hätten behalten können. Nichts zu wissen macht dem Herz nichts aus. Im Gegenteil, seinem Flug ist anzusehen, wiesehr es die Unwissenheit genießt, seine und die seines Begleiters. Während ihrer Unterhaltung sind die beiden in einen Stadtteil gekommen, dessen Bild von Wohnhäusern und Gärten bestimmt wird. Es ist der Stadtteil Jäh-Na.

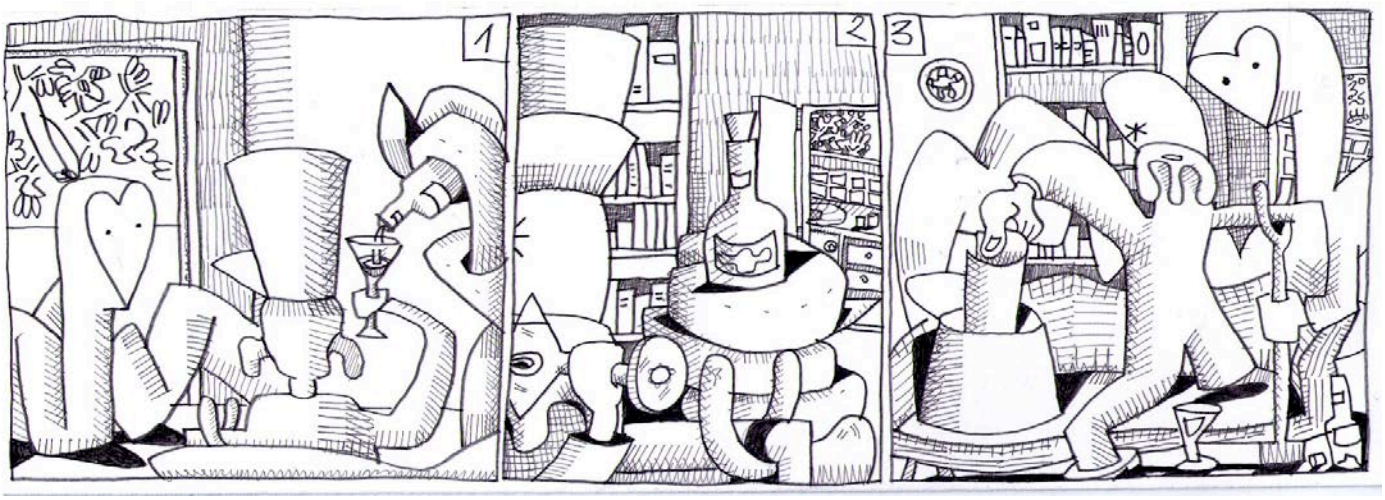
.....
.....



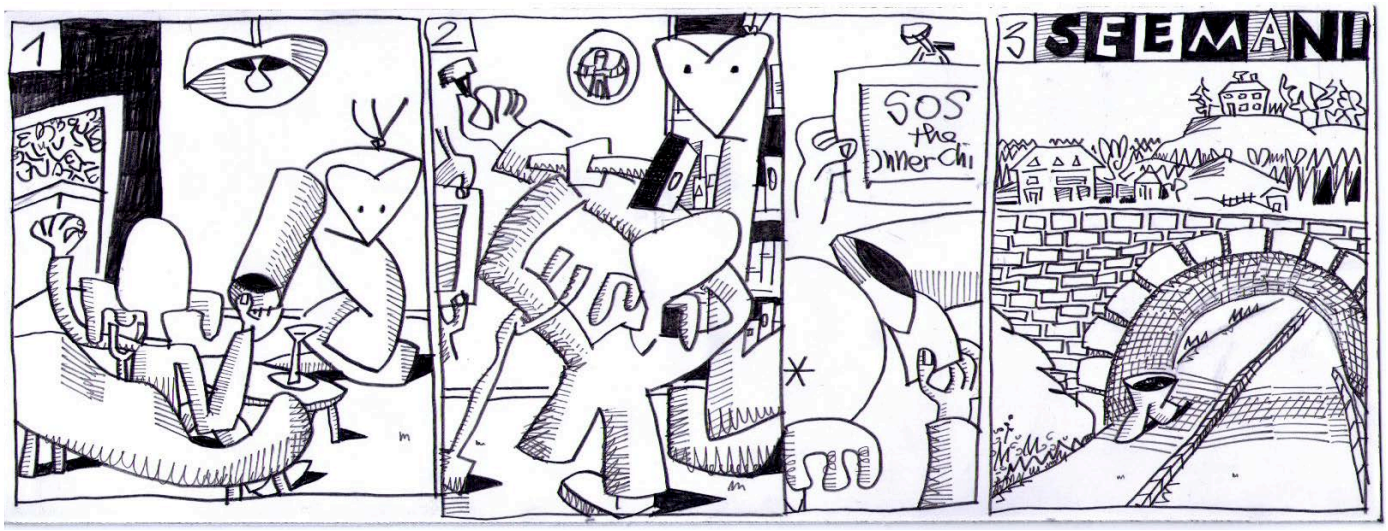
41. Was für ein Wiedersehen! Den kennt Herz. Das ist der Mann, der den Alten Knochen ausgebuddelt hat. Er sitzt bei Kathy Ka auf dem Sofa. Eigentlich wollte er ins Seemannsheim auf den Fischerberg zurück. Aber seitdem er Kathy Ka eines Morgens durch sein Bullauge gesehen hatte, muss er immer wieder an sie denken. Sie könnte sein neuer Steuermann sein. Kathy Ka freute sich, als der Kapitän vor der Tür stand und fragte, ob er kurz hereinkommen könne, seine Erscheinung weckt die Erinnerung an das Innere Kind, das sie auf seinem Boot so lieb gewonnen hatte. Der Kapitän erzählt von seiner Suche nach dem Inneren Kind. Er fuchtelt mit seiner Krücke in der Luft herum. Kathy Ka bietet ihm etwas zu trinken an.

.....

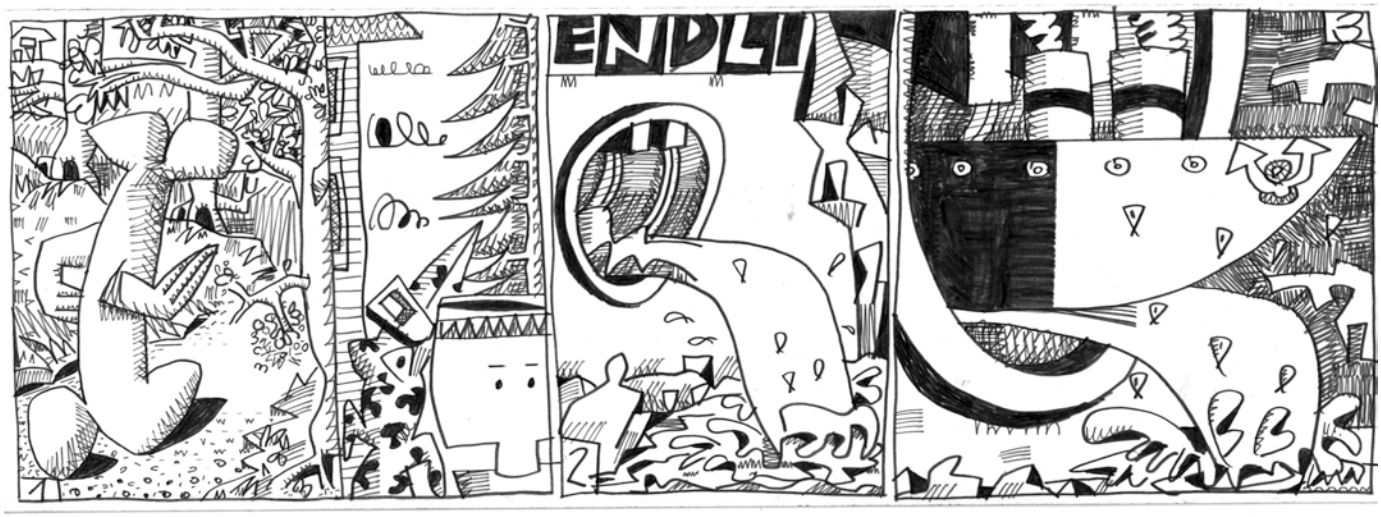
.....



42. Kathy Ka schenkt dem Kapitän ein. Der ist mit seiner Geschichte zu Ende und trinkt sein Glas aus. Von seinem Wunsch, Kathy Ka als Steuermann zu haben, sagt er nichts. Er hat das Gefühl, das ist besser so. Diesem Gefühl folgt er noch ein weiteres Stück. Er beschließt Kathy Ka den Brief des Inneren Kindes zu schenken, den er unter seinem Hut mit sich trägt. Er findet dass dieses Geschenk das gemeinsame Seeabenteuer mit dem Inneren Kind abrundet. Was soll er mit dem Brief, er war ja nicht ausdrücklich an ihn gerichtet. Jeder hätte ihn bekommen können. Sein Steuermann wollte ihn nicht lesen. Bei Kathy Ka ist das anders. Doch, ob sie wirklich zum Steuermann geeignet wäre? Der Kapitän zwingt sich, darüber nicht weiter nachzudenken, und fischt den Brief aus seinem Hut.



43. Liebe Kathy Ka, ich denke, dieser Brief ist bei Dir besser aufgehoben als bei mir. Ich würde ihn Dir gerne schenken. Kathy ist gerührt, sie hat einen leeren Rahmen, sie steckt den Brief in den Rahmen, der Kapitän schlägt einen Nagel in die Wand. Ein guter Platz! So wird die Erinnerung an den alten Mann und das Kind gleichermaßen wach gehalten. Der Kapitän greift nach seinem Hut und verabschiedet sich. Vielleicht sollte er erst einmal den Alten Knochen fragen, ob er bei ihm als Steuermann anheuern will. Randvoll Schmerz, der nicht weiß, wo er in Everywen hin soll, wandert bereits in Richtung Fischerberg. Auf dem Gipfel des Fischerberges steht das Seemannsheim. Hier hofft er Duss Lehmgeht Walther und den Alten Knochen wiederzusehen. Sie gehören zu den wenigen, die er in Everywen kennt.



44. Randvoll Schmerz hat richtig vermutet. Auch der Alte Knochen ist auf dem Weg zum Seemannsheim. Man gelangt auf zweierlei Wegen dorthin, eine Strasse und einen Waldweg. Der Alte Knochen kann sich nicht erinnern, wann er das letzte Mal Waldluft geatmet hätte. Am Seemannsheim wird er Nils treffen, der bisher der Steuermann von Duss Lehmgeht Walther war. Er kümmert sich um die Leoparden-anakonda. Anderswo ist es endlich soweit. Der Dosendampfer trifft ein. Ihr habt lange auf ihn warten müssen. Aber dafür habt Ihr den einzelnen Indianer kennen gelernt. Kennen gelernt ist zuviel gesagt. Wo mag er jetzt sein? Wie fühlt er sich als Einzelner?