



" DIE LÜCKENKNÜLLERKIDS "

GESCHICHTEN

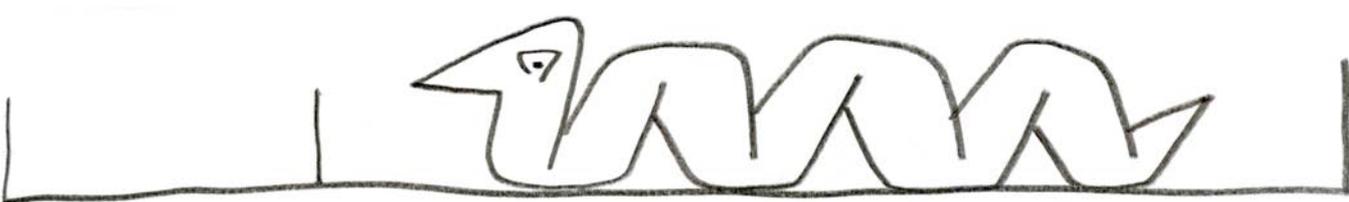
AUS EVERYWEN

VON

OMAR SHERIFF



DER AUFSTAND DER DOSEN
Band 1, Teil II, Kapitel 7
DER EINZELNE INDIANER



**Der Aufstand der Dosen
Der fliegende Dosendampfer**

**Kapital 7
*DER EINZELNE INDIANER***

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 7. Der Einzelne Indianer

Omar Sheriff übernachtet im Freien, nachts weckt ihn der Mond, er hat das Gefühl, im Mondlicht etwas Besonderes finden zu können. Und tatsächlich lohnt sich die Suche, viele kleine Dinge wecken seine Aufmerksamkeit.

Die Linke Hand, Melo und die Doves haben den Einzelnen Indianer in die Flucht geschlagen, dieser versucht eine falsche Spur zu legen, damit sein Indianerlager unentdeckt bleibt, und bevor er sich dort hinbegibt, will er sich neue Korke für seine Pfeile besorgen.

Die Neuankömmlinge bauen indessen dort, wo sie an Land gekommen waren, ein Fort, die Doves wollen dort bleiben und Waldfrüchte sammeln, Melo und die Linke Hand interessieren sich für den Indianer, nachdem sie herausgefunden haben, dass dieser offenbar in der Tiefe seines Herzens ganz friedlich ist.
Sie fahren ihm nach.

Es wird Nacht. Fast begegnen sie sich auf dem Gewässer. Der Indianer ist auf dem Weg zu den Korke, die es am Rand des Gewässers in einem Lagerschuppen gibt.

Sie stammen von zerbrochenen Flaschenpostflaschen, die die Dengele, engelartige Dosenwesen mit Flügeln, einsammeln. Das Ufer mit dem Korke-Sammel-Schuppen ist die Rückseite einer Landzunge, die das Gewässer vom offenen Meer trennt, das Meer trägt unentwegt Flaschenpost heran, und die kann nicht weiter, die Dengele befördern sie über die Landzunge in das Gewässer auf der anderen Seite, wo sie weitertreiben.

Es sind offenbar alles Briefe vom Inneren Kind oder von Inneren Kindern. Als der Indianer erkennt, dass das Legen der falschen Spur nichts bewirkt und sich Melo direkt auf sein Lager zu bewegt, schießt er einen scharfen Pfeil auf das Handboot und will es versenken.

Doch Melo angelt gerade eine Flaschenpost aus dem Wasser und kann mit dem Korke das Loch im Boot zustöpseln.

Am Strand, an dem sich die Dengele um die Flaschenpost kümmern, sind Fuss Hansund und Schlagum unterwegs.

Der einzelne Indianer wird, als er sich aus dem Schuppen Korke besorgt, überrascht, er muss fliehen, und weil er auf dem Gewässer von dem Dengele leicht eingeholt worden wäre, flüchtet er in den Wald.

Endlich erreicht er sein Lager. Dort stehen viele Zelte, er lässt viele Lagerfeuer aufblitzen und macht Rauchsignale, damit will er aller Welt vormachen, dass er nicht alleine ist, dass es gefährlich ist, in seine Nähe zu kommen.
Indianer auf dem Kriegspfad.

Dass das Gegenteil der Fall ist, wissen nur Melo und die Linke Hand, und die sind längst schon in einem der Zelte, sie können den Indianer von ihrer Freundlichkeit überzeugen, nun machen alle drei Rauchzeichen.

Der Rauch wird von Rauchansauganlagen in Newrywen aufgesaugt.

Newrywen ist eine Pfahlbaustadt von unübersehbaren Ausmaßen.

Hier beginnt der Tag.

Man trifft sich in der Kongresshalle.

Madame Klamm, Mies der Architekt und die Gäste aus Everywen, Babsi, Reli und Lufti, Fachleute, die man in Newrywen braucht.

Eine Frage lastet über der Veranstaltung zusätzlich.
Wo ist der Dosedampfer. Er ist verschwunden.

L.G. Ott und Dore Mifa Solatido, das Urdosenwesen, untersuchen mit einem Echolot die Unterwasserwelt.

Nichts.

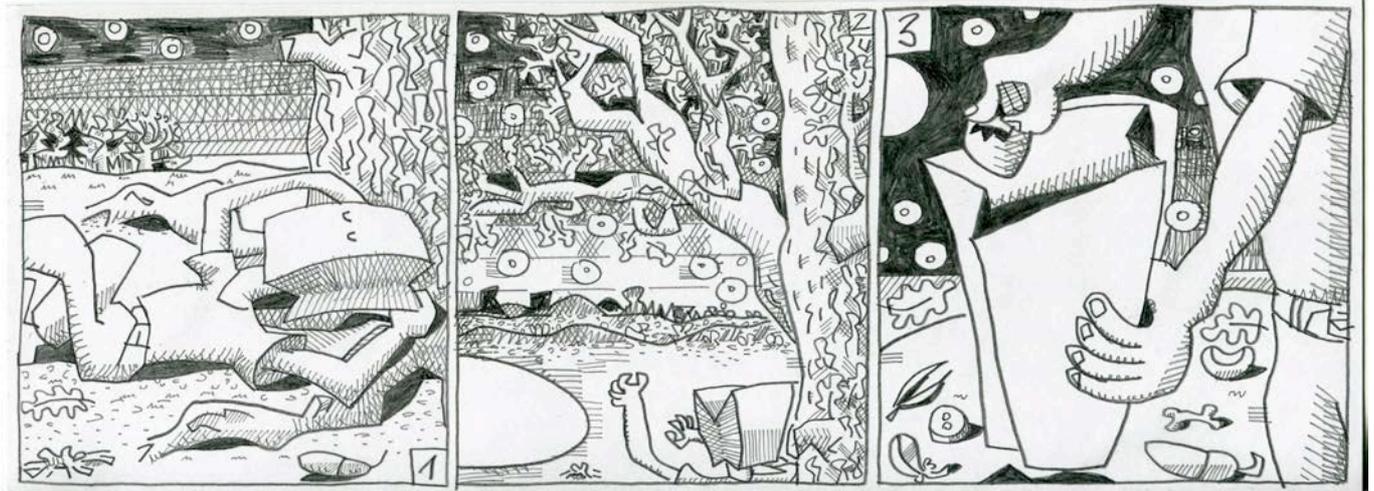
Normalerweise würden dressierte Pilotfische den steuerlosen Dosedampfer ans Ziel bringen. Nichts.

Mies unterrichtet die Konferenzteilnehmer über die Geschichte Newrywens. Von der Entdeckung der ersten Dosen, die den Bauch voller Sand am Boden liegt, ihrem Aufstehen, der Entstehung des ersten Dosenaufstands, einem Sandkuchen. Von der Entdeckung der Logomentquelle auf dem Seegrund von Newrywen, dem Einfluss von Logoment auf das Klima der dosenhaldischen Insel.

Mies wird in seinem Vortrag von Dore Mifa Solatido unterbrochen.

Der Dosedampfer ist wieder da, er taucht vor dem Kongresshaus auf, aber tut mehr als das, er verlässt das Wasser ganz, schwebt über der Wasseroberfläche und fliegt davon.

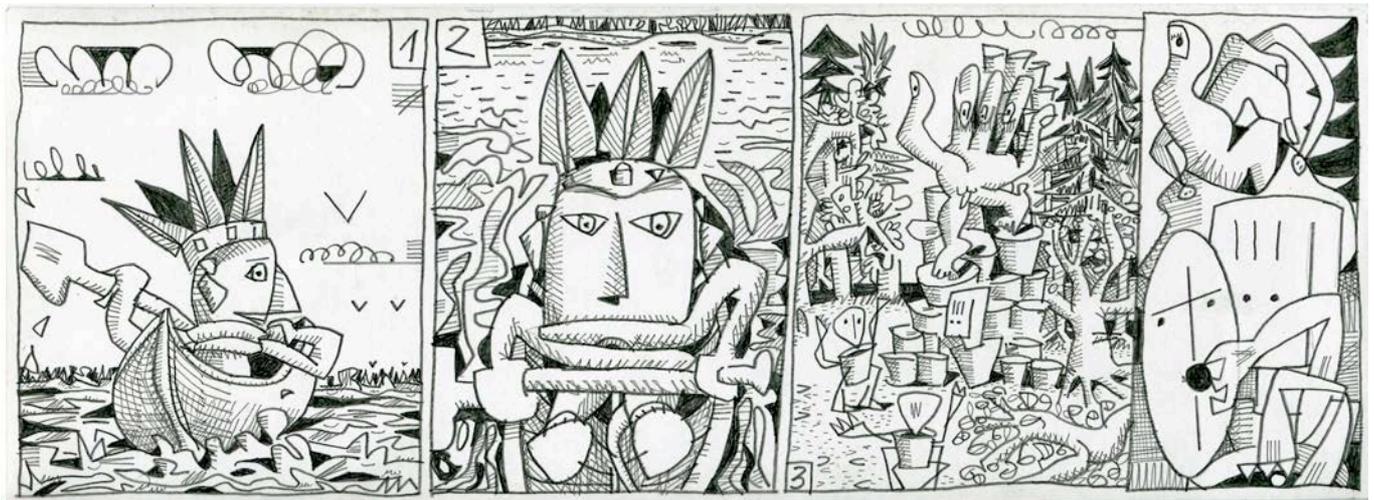
Fortsetzung folgt



1. Omar Sheriff erwacht. Es ist taghell, aber es ist nicht Tag. Es ist mitten in der Nacht. Der Mond leuchtet. Omar Sheriff wird hellwach. Was ist los. Das Mondlicht scheint eine Einladung

zu sein. Sieh nach, ob Du im Mondlicht etwas Besonderes findest. Und tatsächlich. Es sind zwar alles kleine Dinge, aber keine Kleinigkeiten. Jedes für sich ist etwas Besonderes. Omar

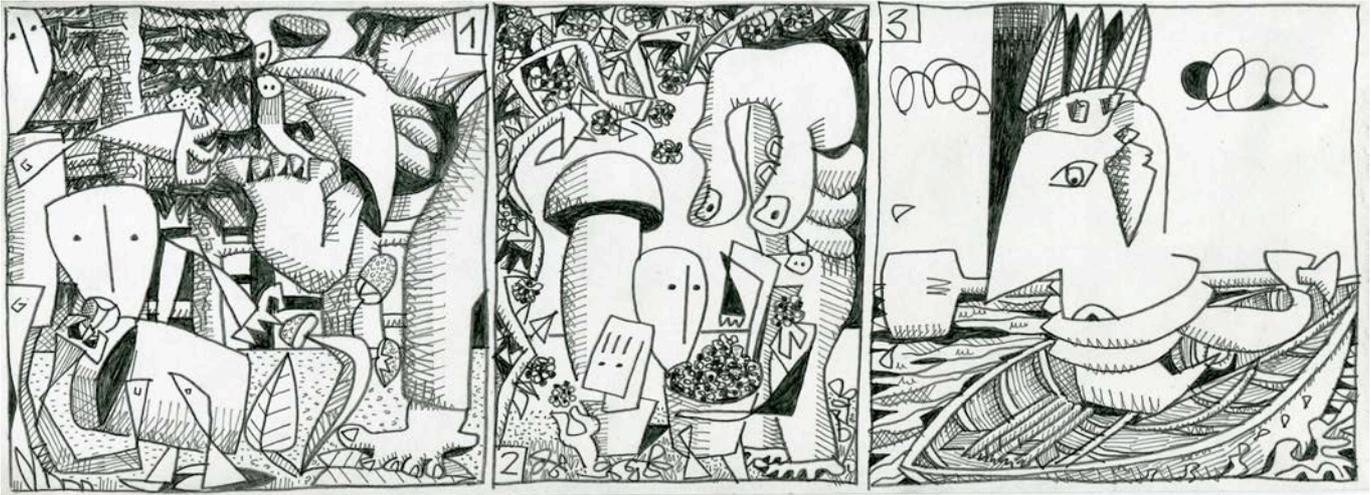
Sheriff sammelt die Dinge in seine Mütze. Eine Eierschale, ein Knopf, eine steinerne Pfeilspitze



2. Der einzelne Indianer ist auf der Flucht vor der Linke Hand, Melo und den Doves. Er hat sie mit seinen Pfeilschüssen nicht abwehren können. Erst weit draußen auf dem Gewässer, von dem wir nicht wissen, welcher Art es ist, gönnt er sich wieder Ruhe. Er blickt über seine Schulter zurück. Er hat seine Verfolger abgeschüttelt. Was soll er jetzt tun? Soll er direkt auf das andere Ufer zusteuern und damit

die Richtung bekannt werden lassen, in der sein Lager liegt. Er sollte seine Spuren verwischen, sollte eine falsche Richtung vorgeben. Gibt es noch andere Gründe, einen Umweg zu machen? Melo und die Linke Hand meinen genug gesehen zu haben, sie merken sich die Richtung, die der Indianer eingeschlagen hat, sie nehmen an, dass in ihrer Verlängerung das Indianerlager liegt. Sie

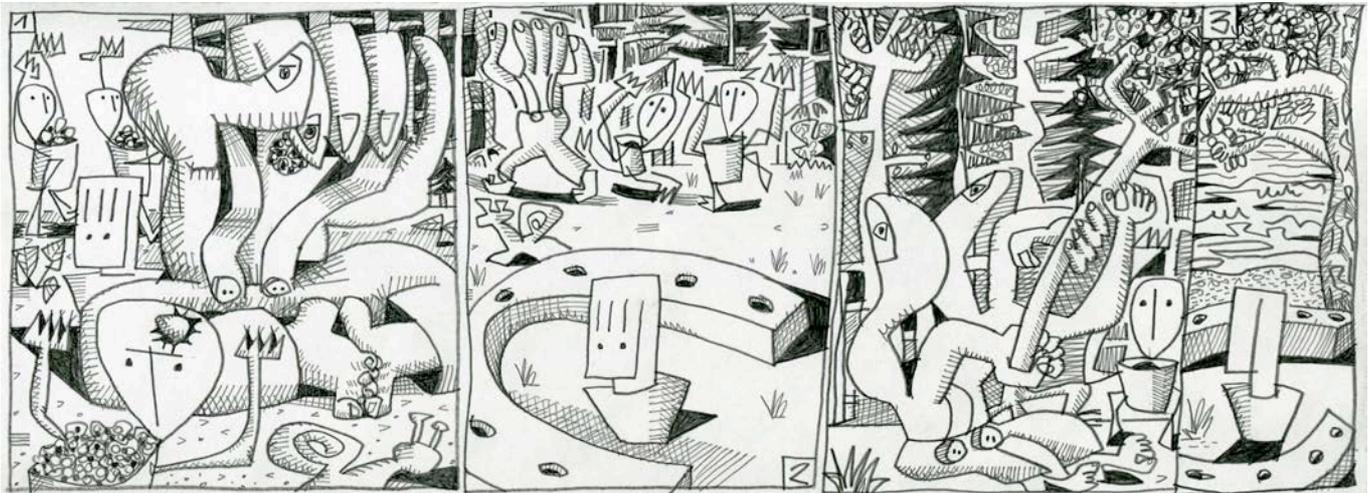
verlassen den Dosenberg, einige Doves sammeln Beeren und andere Waldfrüchte, die es in Hülle und Fülle gibt. Die Linke Hand hat jetzt Zeit, wieder in ihre Hose zu schlüpfen. Ohne hat sie auch nicht schlecht ausgesehen. Das hat schon was, wenn man Beine hat, denkt Melo.



3. Das ist gar nicht so einfach, in die Hose zu steigen, wenn sie nass ist. Wenn man längere Zeit ein Handboot war, ist man nicht mehr so gelenkig. Auch die Dowes, die bis jetzt eine Pyramide gebildet hatten, schwärmen aus und sammeln Waldfrüchte. Brombeeren sind

besonders viele da. Alle lassen es sich schmecken. Die Linke Hand spürt, wie ihr die Beeren Bärenkräfte geben. Sie könnte Bäume ausreißen. Darüber freuen sich alle. In die Freude mischt sich aber auch eine Sorge: Ist man auf die Rückkehr des einzelnen Indianers ausreichend

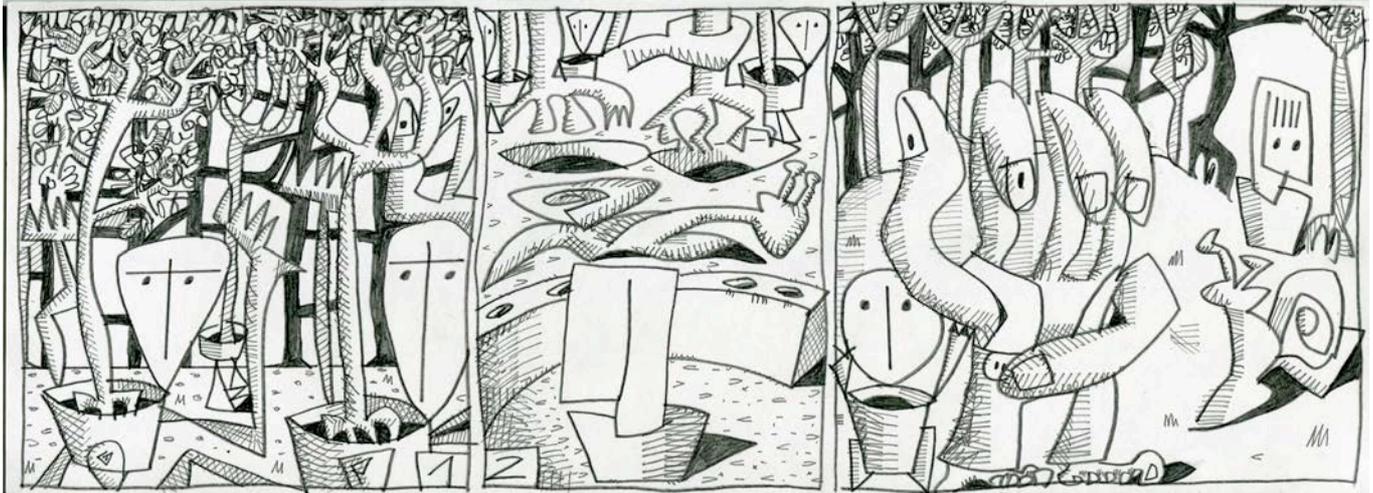
vorbereitet? Der einzelne Indianer hat auch Sorgen, wie wir schon erfahren haben. Zwar hat er noch einige Pfeile im hinteren Teil seines Kanus, mit denen er sich verteidigen könnte, aber die Spitzen der Pfeile sind ohne Korken.



4. Reiche Ernte. Das ist ein Schmausen, besonders auch deshalb, weil es für die Dowes das erste Mal ist. An ihre frühere Existenz als Dosen erinnern sie sich nicht mehr. Die linke Hand entspannt und nimmt auf dem Waldboden Platz. Die Dowes verwöhnen sie. Die Linke Hand vertilgt ganze Hände voll

Beeren. Schließlich geht sie mit den Dowes zusammen in den Wald. Sich auf einen Angriff des einzelnen Indianers vorzubereiten, scheint jetzt nicht mehr schwer. Die Linke Hand kann tatsächlich Bäume ausreißen, mit Wurzeln, und die werden dann im Kreis um den Lagerplatz eingepflanzt. Ein

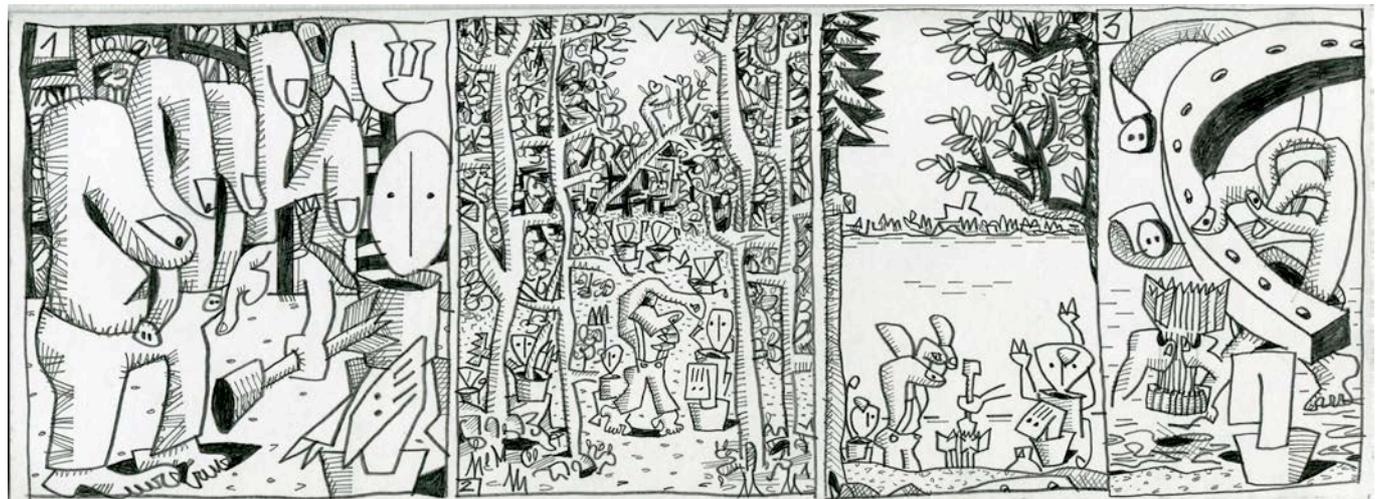
Palisadenzaun entsteht. Gut so. Die Beulen an manchen Köpfen zeigen, dass mit dem einzelnen Indianer nicht zu spaßen ist. Währenddessen schaut Melo über das Gewässer. Ihn beschäftigt etwas. An dem einzelnen Indianer ist etwas Ungewöhnliches!



5. Der Bau des Palisadenzaunes geht voran. Die Doves arbeiten perfekt zusammen. Mit jedem versetzten Baum erhöht sich das

Sicherheitsgefühl. Schon ist der Kreis geschlossen, bis auf einen Zwischenraum, der als Tor offen bleiben soll. Das ging sehr

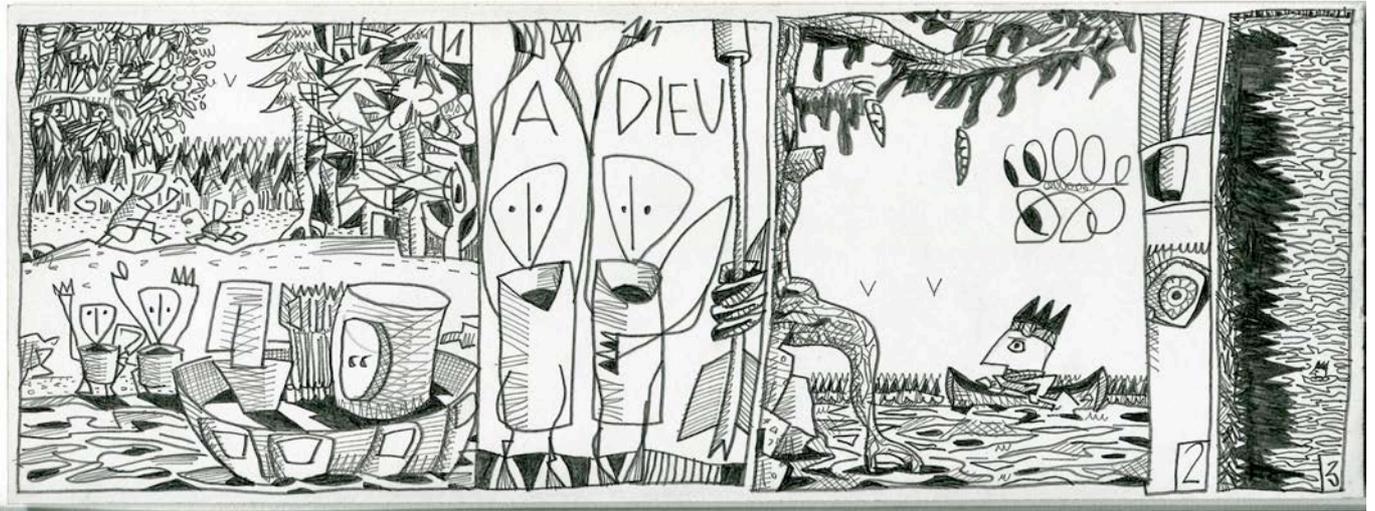
schnell. Melo kehrt vom Wasser zurück. Er bringt etwas mit.



6. Melo bringt einen Pfeil mit. Er zeigt ihn der Linken Hand. Jetzt erkennen alle das Ungewöhnliche an dem Pfeil, das beim Angriff des einzelnen Indianers verborgen geblieben war. Die Spitzen der Pfeile sind entschärft. Sie tragen einen Korken. So kann nicht viel

passieren. Vielleicht ein blaues Auge. Na ja, ein ganz schön blaues Auge. Wirklich ungefährlich ist es nicht, mit diesen Pfeilen zu schießen. Aber es ist offensichtlich, dass der einzelne Indianer Niemandem wehtun will. Das gefällt den Reisenden. Sie haben keinen Hunger mehr

und würden jetzt gerne den einzelnen Indianer kennen lernen. Sie könnten ihm seine Pfeile bringen. Die Linke Hand nimmt das u-förmige Holz und wird wieder in ein Handboot. Die Doves aber möchten lieber dableiben und das Fort zu Ende bauen.



7. Die Doves winken. Das Handboot nimmt Fahrt auf. Sie rufen Melo „Adieu“ nach. Melo will am Gewässerrand entlangfahren, bis er zu der Stelle kommt, wo der einzelne Indianer in sein Boot gestiegen war. Fast genau dorthin kehrt der einzelne Indianer in diesem Augenblick zurück. Er hat sich entschieden, was er tun wird. Er will bis zum

Abend warten und sich dann mit Korken versorgen. Die befinden sich an einem Ort, den wir noch kennen lernen werden. Dort erwartet uns eine Überraschung. Bis dahin sucht der einzelne Indianer den Schutz des Schattens, den der Wald in der Nachmittagssonne auf dieser Gewässerseite wirft. Er rechnet damit, dass Niemand beobach-

tet, wie er zurückkehrt statt das Weite zu suchen. Das würde doch Niemand von einem der auf der Flucht ist, erwarten. Er könnte sich ganz sicher fühlen. Trotzdem fühlt er sich beobachtet. Jetzt taucht er gleich in den Schatten ein, den der Wald auf das Wasser wirft.



8. Der einzelne Indianer wartet im Schatten, bis es überall dunkel geworden ist. Der Mond steigt auf. Nur gut, dass der einzelne Indianer nicht ganz genau an die Stelle zurückgekehrt ist, von der aus er losgerudert war. Denn genau

dort kommt Melo im Handboot an. Er erkennt die Stelle gleich wieder, obwohl es dunkel ist und er sie vorher nur aus der Vogelperspektive gesehen hatte. Er ändert seinen Kurs und fährt gerade über das Gewässer. Dabei entgeht ihm, dass sich

hinter ihm das Gewässer mit Flaschen füllt. Sie beinhalten zusammengerollte Briefe und sind zugedekelt. Der einzelne Indianer stößt vom Ufer ab und rudert in die Richtung, aus der die Flaschenpost kommt.



9. Melo steuert geradewegs über das Gewässer. Das bemerkt der einzelne Indianer, und das macht ihm Sorgen, denn in dieser Richtung würde Melo bald auf das Indianerlager stoßen. Offenbar ist die falsche Spur, die ich legte, nicht gesehen worden. Denkt der einzelne Indianer. Auch die Flaschenpost-Flaschen sind Melo noch nicht aufgefallen. Der einzelne Indianer duckt sich

in seinem Boot, damit er nicht gesehen wird, und versucht schnell weiterzukommen. Im Hintergrund sehen wir einen Uferstreifen, der auch ein Küstenstreifen sein könnte, dort gelangen die Flaschen ins Wasser, dort ist eine Rutsche. Der einzelne Indianer unterbricht seine Fahrt. Die Vorstellung, dass Fremde sein Lager finden könnten, beunruhigt ihn sehr. Er

bekommt Angst, und die ist so groß, dass er sich entschließt, einen Pfeil abzuschließen, einen, der keinen Korken an der Spitze hat. Der einzelne Indianer wartet ab, bis Melo hinter dem Mittelstück des Handbootes in Deckung ist. Der einzelne Indianer will das Handboot versenken. Es ist noch nah genug am Ufer, der Fremde wird zurück schwimmen können.



10. Der Pfeil des einzelnen Indianers nähert sich dem Handboot. Was ist denn das? Wundert sich Melo. Er hat eine Flaschenpost-Flasche entdeckt. Er beugt sich über den Rand

und greift nach der Flasche. Er sieht nur diese eine Flasche. Die anderen, die in endloser Reihe ins Wasser gelangen, sieht er nicht. Sie kommen in einer Rutsche von einem Höhen-

rücken herab. Das geht ganz gemächlich. In gleichmäßigen Abständen gibt es ein Platschen.



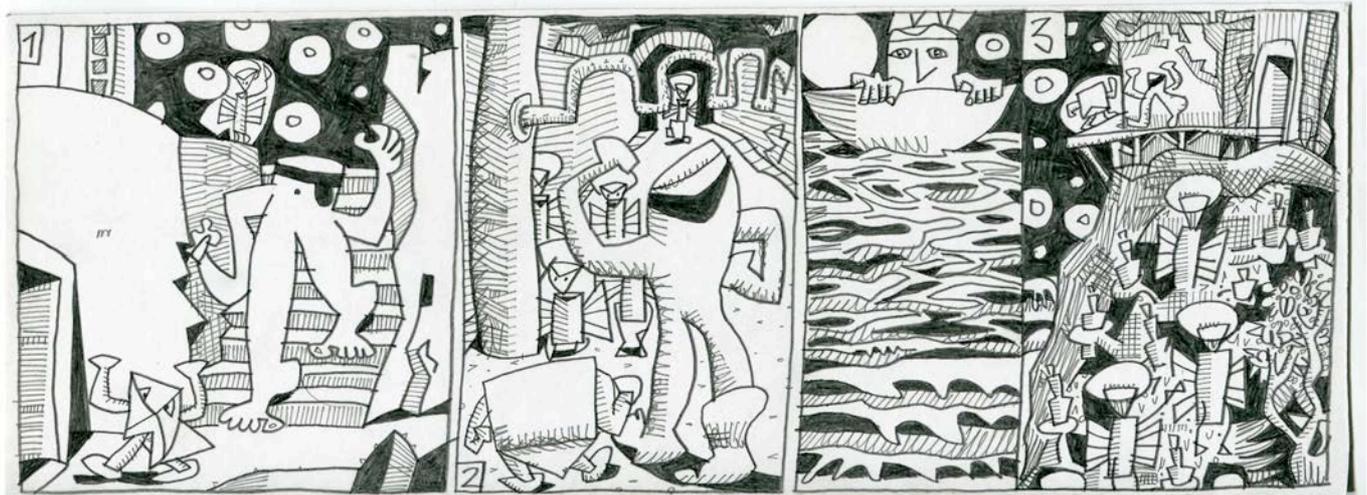
11. Gegenüber und ein bisschen schräg links liegt eine Felsen-Formation. Der Felsen ist bewohnt. Eingänge, Durchgänge, Treppen und Leitern sind erkennbar. Da ist auch jemand. Wer ist das? Es sind Fuss Hansund und Schlagum. Sie haben es eilig. Schlagum eilt voraus. Steile Treppen. Daran wird sich Schlagum nicht gewöhnen können. Das ist nichts für Leute, die nicht

schwindelfrei sind. Von unten kommt jemand entgegen. Dem macht steiles Gelände nichts aus. Er hat Flügel. Er sieht aus wie ein Engel aus der Geschichte „Der schwebende Wald“. Dort hattet Ihr Engel kennengelernt, die die Gestalt anderer Personen übernehmen. Hier scheinen sie in der Gestalt von Dosen-Wesen aufzutreten. Was machen sie hier? Sie stellen Flaschenpost-Flaschen in

eine Rinne. Und sie haben alle Hände voll zu tun. Sie verrichten ihre Arbeit in der Nähe einer Brandung, vom offenen Meer kommen unzählige Flaschen an und werden an den Strand geworfen. Ihre Reise ist unterbrochen. Kein Empfänger in Sicht. Ab und zu durchdringt ein Klirren das Getöse der Wellen

.....

.....



12. Fuss Hansund, Schlagum und der Dosen-Engel begrüßen sich. Fuss Hansund und Schlagum betreten einen Tunnel, in dem ihnen noch mehr Dosen-Engel begegnen. Im Gegensatz zu dem Dosenengel auf der Treppe begegnen Fuss Hansund und Schlagum den

Dosen-Engeln im Tunnel etwas reservierter. Am Ende des Tunnels gelangt man auf die andere Seite der Felsen-Formation und des Höhen-Rückens, auf dem die Felsen-formation steht, auf dieser Seite handelt es sich nicht nur um ein Ufer, sondern um eine Küste, vor der

das offene Meer liegt. Die andere Seite mutet wie ein Seeufer an. Hier entwickelt sich das Verhältnis Zwischen dem einzelnen Indianer und Melo, die sich überhaupt nicht kennen. Der einzelne Indianer duckt sich und sieht zu Melo hinüber. Der Pfeil ist unterwegs.



13. Scharenweise bringen die Dosen-Engel Flaschen-Post-Flaschen den Höhenzug hinauf. Mit jeder Woge, die an den Strand schlägt, kommen neue Flaschen. Sie wollen weiter. Da ist viel zu tun! Dosen-Engel : Dingel-Dengel! Die Dengel fliegen hin und her. Sie befördern die Flaschenpost über

die Landzunge, die das Gewässer trennt und die Flaschenpost stoppt. Heute ist viel Flaschenpost unterwegs. Da ist es gar nicht möglich, dass alle Flaschen heil bleiben. Viele Flaschen zerbrechen. Der Strand ist sehr steinig. Die Wellen, auf denen die Flaschen herankommen, sind sehr hoch.

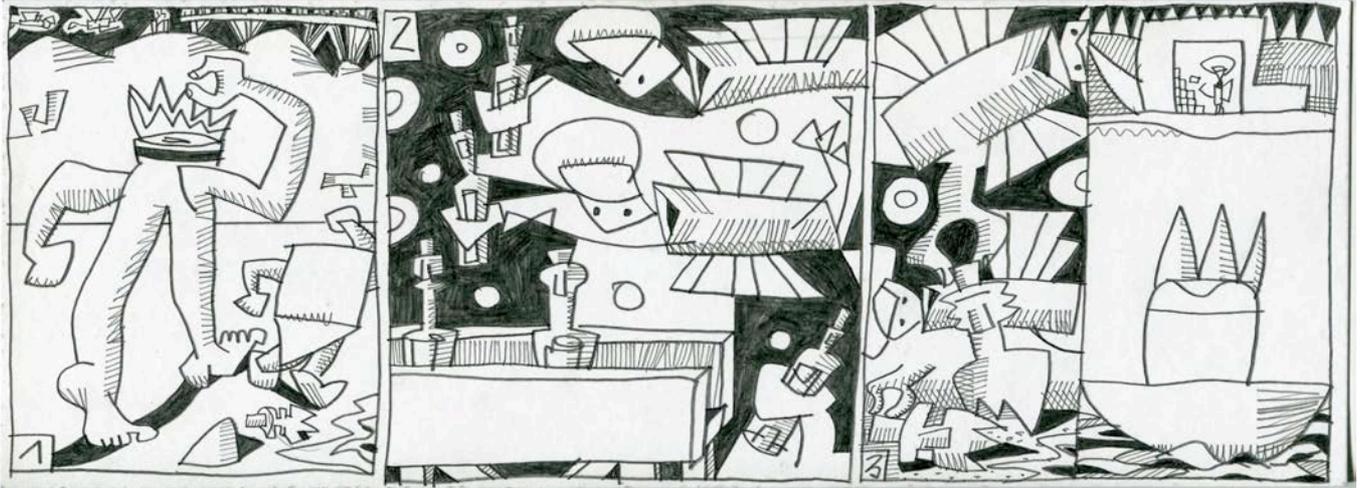
Fuss Hansund und Schlagum machen einen Strandspaziergang. Wegen der vielen Scherben ist das nicht ungefährlich. Fuss Hansund ist ein alter Pirat. Er hat schon Gefährlicheres erlebt als ein paar Scherben. Schlagum ärgert sich über die Unordnung. Der Strand müsste sauber sein.



14. Die Flaschenpost kommt von weit her. Die Brandung türmt sich gewaltig auf. Sie ist voller Klippen. Auf den Klippen stehen Gebäude. Die Gebäude sind mit Brücken verbunden. Hier haben die Dengel Tag und Nacht zu tun. Fuß Hansund stellt fest,

dass die Dengel diese Nacht besonders viel zu tun haben. Sammeln wir doch ein paar Scherben ein, schlägt er vor. Aber Schlagum protestiert. Das wäre nicht seine Aufgabe. Er wäre nicht dafür gebaut. Das ist richtig. Zwischen der Gestalt der

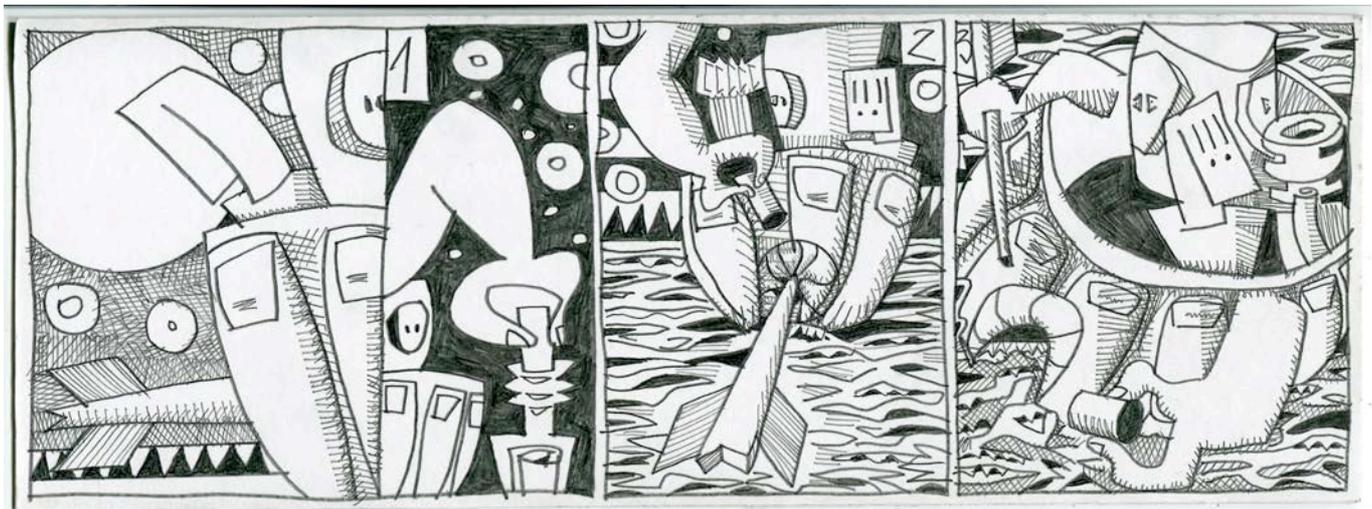
Dengel und von Schlagum ist ein deutlicher Unterschied. Ach, man muss sich nur was einfallen lassen, sagt Fuß Hansund. Wir haben ja sonst nichts zu tun. Einen kleinen Beitrag zur Sauberkeit am Strand könnten wir leisten.



15. Großartig, ruft Schlagum. Das hätte er sich nicht träumen lassen. Ein Griff, und schon bist du Scherbenkönig. Du musst allerdings dafür gebaut sein. Fuss Hansund ist es, wie Ihr seht. Die Scherbenkrone steht ihm gut. Es liegen viele Scherben am Stand. Die Dengel kümmern sich um die Scherben,

aber vor allem um die Korken und um die Briefe, die nun ohne Behälter sind. Bei den meisten Briefen kommt jedes Kümmern zu spät. Sie sind nass geworden, die Schrift unleserlich, sie haben sich aufgelöst. Die heilen Flaschen werden zu einer Rinne gebracht, die steht auf dem Bergrücken, der das

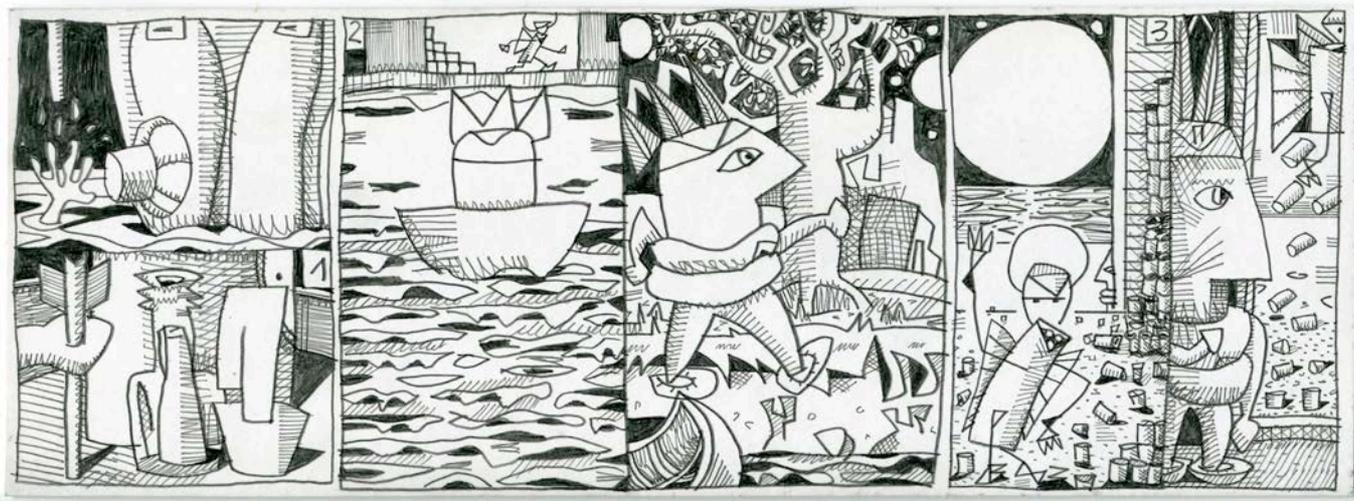
Meer vom Gewässer trennt. Die Korken werden auf die andere Seite des Bergrückens gebracht. Am Gewässerufer steht dort ein Lagerhaus. Der einzelne Indianer beobachtet von seinem Kanu aus einen Dengel, der seinen Behälter voller Korken ausleert.



16. Der Pfeil erreicht sein Ziel. Er bohrt sich ins Handboot. Mit Korken wäre das nicht möglich gewesen. Da seht Ihr, was für

einen Schaden ein spitzer Pfeil anrichten kann. Im Boot ist ein Loch. Das Boot droht zu sinken. Melo erfasst die Lage im Nu. Er

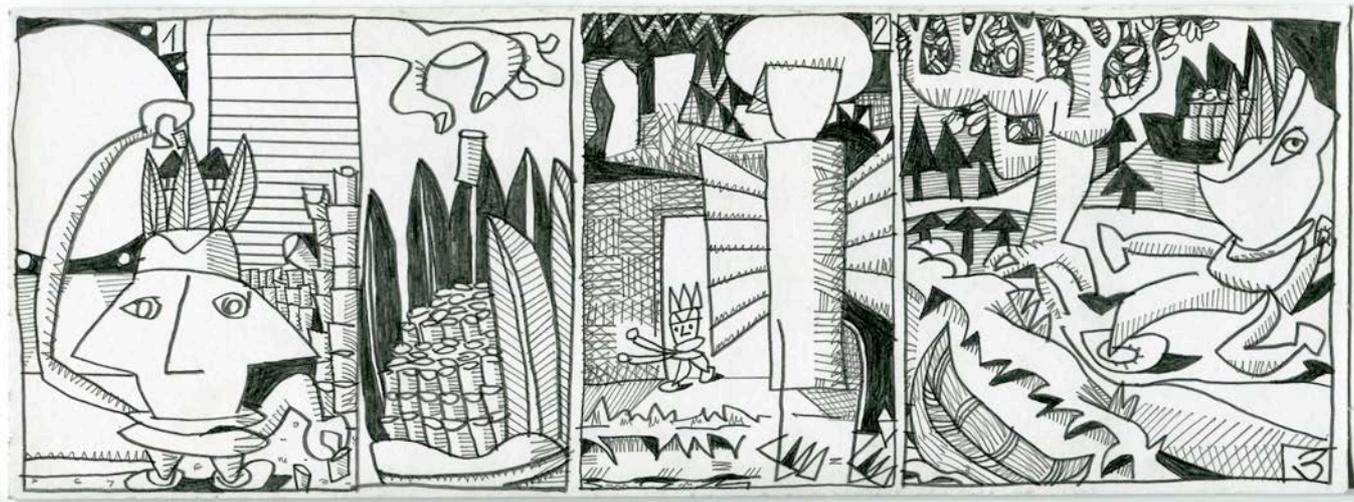
zieht gerade eine Flaschenpost aus dem Wasser. Im Augenblick ist das Wichtigste daran der Korken.



17. Dank dem Korke ist das Loch im Boot gleich wieder geschlossen. Nun will sich Melo mit dem Brief in der Flasche befassen. Was mag darin stehen? Und wie bekommt man ihn aus der Flasche?

Währenddessen wartet der einzelne Indianer ab, was im Korke-Lager-Haus geschieht. Der Dengel hat seine Korke ausgeladen. Gleich wird er gehen. Der einzelne Indianer rudert zum Ufer, in einigem Ab-

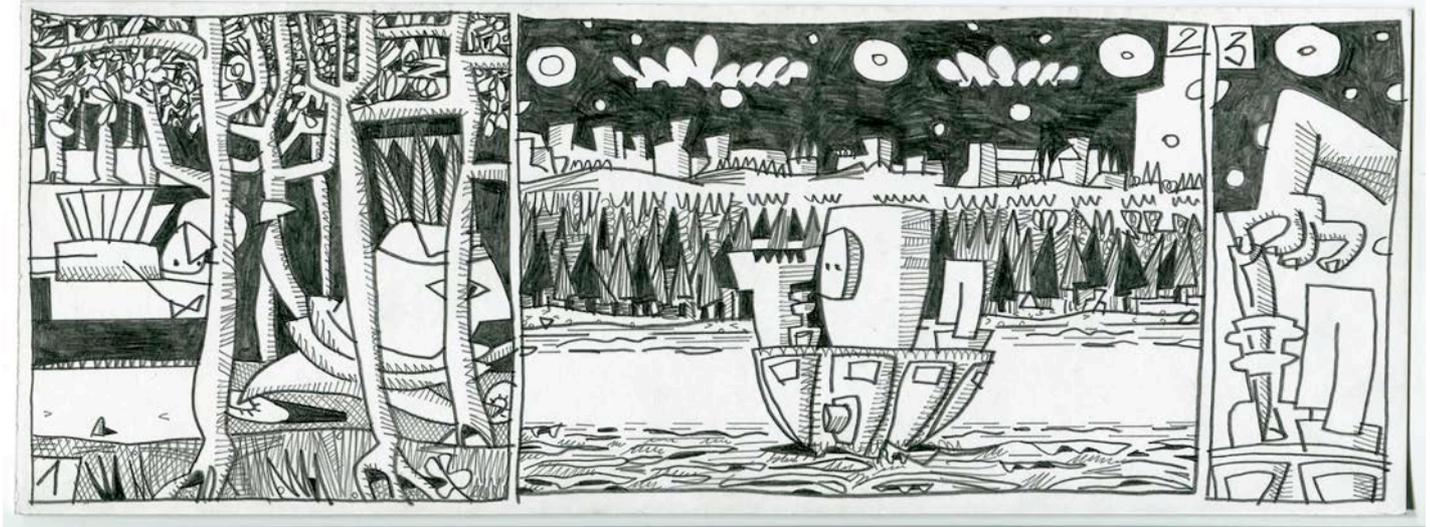
stand von dem Lagerhaus steigt er an Land. Er schleicht zum Lagerhaus und späht ins Innere. Der Dengel ist doch noch nicht mit dem Ausleeren fertig. Endlich ist er fertig und fliegt davon.



18. Der Augenblick zum Handeln ist gekommen. Der einzelne Indianer schlüpft in das Lagerhaus. Vorsichtig blickt er nach allen Seiten. Dabei nimmt er so viele Korke, wie er kriegen kann. Er ist sehr aufgeregt, das ist er

jedes Mal. Aber dieses Mal braucht er besonders viele Korke. Als Behälter dient sein Kopfschmuck. Als er das Lagerhaus verlässt, läuft er beinahe in einen Dengel, der zum Ausladen heran fliegt. Der einzelne Indianer ergreift die Flucht. Er

muss sein Kanu im Stich lassen. Auf dem Wasser hätte er gegenüber dem Dengel keine Chance gehabt. Das Flugwesen hätte ihn gleich eingeholt. Dem einzelnen Indianer bleibt nur die Flucht in den Wald.



19. Der einzelne Indianer ist mit wenigen Sprüngen im Unterholz verschwunden. Der Dengel gibt die Verfolgung auf. Der einzelne Indianer läuft und läuft und läuft. Es ist das erste Mal, dass er

beim Korken-Klaunen erwischt wurde. Ein schreckliches Gefühl. Das hatte er nie haben wollen. Er läuft vor diesem Gefühl davon. Zu selben Zeit nähert sich Melo dem gegenüberlie-

genden Ufer, wo wir das Indianerlager vermuten dürfen. Das Handboot ist wieder dicht, jetzt hat Melo auch den Brief aus der Flasche herausgeholt.



20. Der einzelne Indianer läuft und läuft und läuft. Er nähert sich auf dem Landweg dem Indianerlager. Melo öffnet den Brief. Er ist von dem Inneren Kind. Melo muss an Kapitän Duss Lehmgheht Walther denken. Der Kapitän gab am Ende der Ula-Party seinen neuen Seemannsgarn zum Besten. Dabei spielte ein Inneres Kind eine große Rolle. Da war auch eine

Flaschenpost, die ganz am Anfang unserer Geschichte aus dem Meer geangelt wurde. Unterschrieben von The Inner Child. Ist das dasselbe wie The Inner Kid, das hier unterschrieben hat? Der Mond wirft sein hellstes Licht auf den Brief. Aber diese Frage lässt sich nicht beantworten. Nur gut, dass Melo nicht die vielen anderen Flaschen gesehen hat. Sollte die

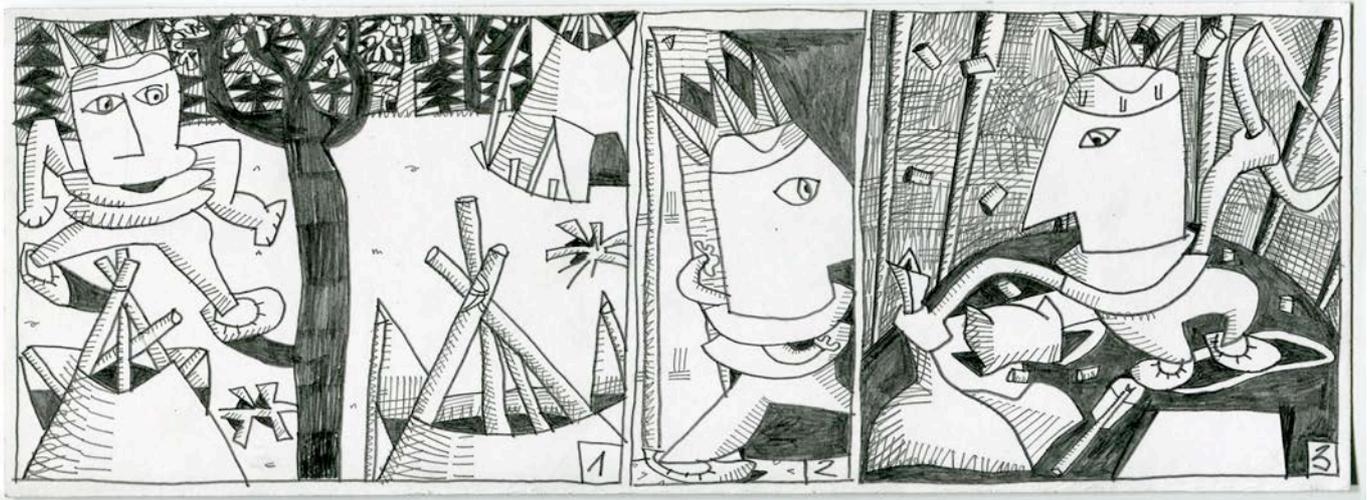
Briefe, die in diesen unzähligen Flaschen stecken, ebenfalls das Innere Kind geschrieben haben? Gibt es mehrere Innere Kinder? Wie viele? Werden wir sie noch kennen lernen? Der einzelne Indianer erreicht sein Indianerlager. Hier scheint alles in Ordnung zu sein.



20. Der einzelne Indianer läuft und läuft und läuft. Er nähert sich auf dem Landweg dem Indianerlager. Melo öffnet den Brief. Er ist von dem Inneren Kind. Melo muss an Kapitän Duss Lehmgelb Walther denken. Der Kapitän gab am Ende der Ula-Party seinen neuen Seemannsgarn zum Besten. Dabei spielte ein Inneres Kind eine große Rolle. Da war auch eine

Flaschenpost, die ganz am Anfang unserer Geschichte aus dem Meer geangelt wurde. Unterschrieben von The Inner Child. Ist das dasselbe wie The Inner Kid, das hier unterschrieben hat? Der Mond wirft sein hellstes Licht auf den Brief. Aber diese Frage lässt sich nicht beantworten. Nur gut, dass Melo nicht die vielen anderen Flaschen gesehen hat. Sollte die

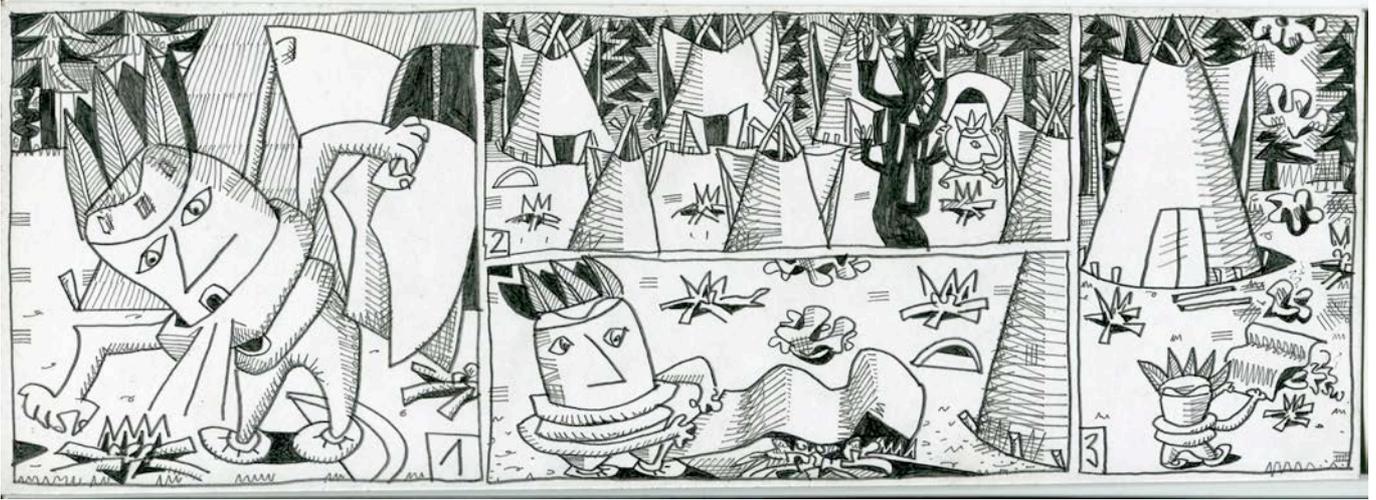
Briefe, die in diesen unzähligen Flaschen stecken, ebenfalls das Innere Kind geschrieben haben? Gibt es mehrere Innere Kinder? Wie viele? Werden wir sie noch kennen lernen? Der einzelne Indianer erreicht sein Indianerlager. Hier scheint alles in Ordnung zu sein.



21. Das Indianerlager besteht aus mehr als drei Zelten. Der einzelne Indianer läuft quer über den Lagerplatz und verschwin-

det in einem Zelt. Ohne sich einen Augenblick Zeit zum Ausruhen zu nehmen, greift er nach einer Decke und einem

Ersatzbogen, denn den anderen ließ er in seinem Kanu zurück. Dann verlässt er in höchster Eile das Zelt.



22. Der einzelne Indianer bläst in die Asche der Lagerfeuer. Vor jedem Zelt befindet sich ein herab gebranntes Lagerfeuer, das noch nicht erloschen ist. In der Asche ist noch Glut. Der Indianer bläst die Feuer wieder an und legt Holz nach. Als

Flammen groß sind, legt er grünes Holz nach. Es gibt Rauch. Mit der Decke macht er Rauchzeichen. Nur gut, dass der Mond scheint, sonst könnte man die Rauchwolken nicht sehen. So kann man schon aus der Ferne sehen, dass hier viel los

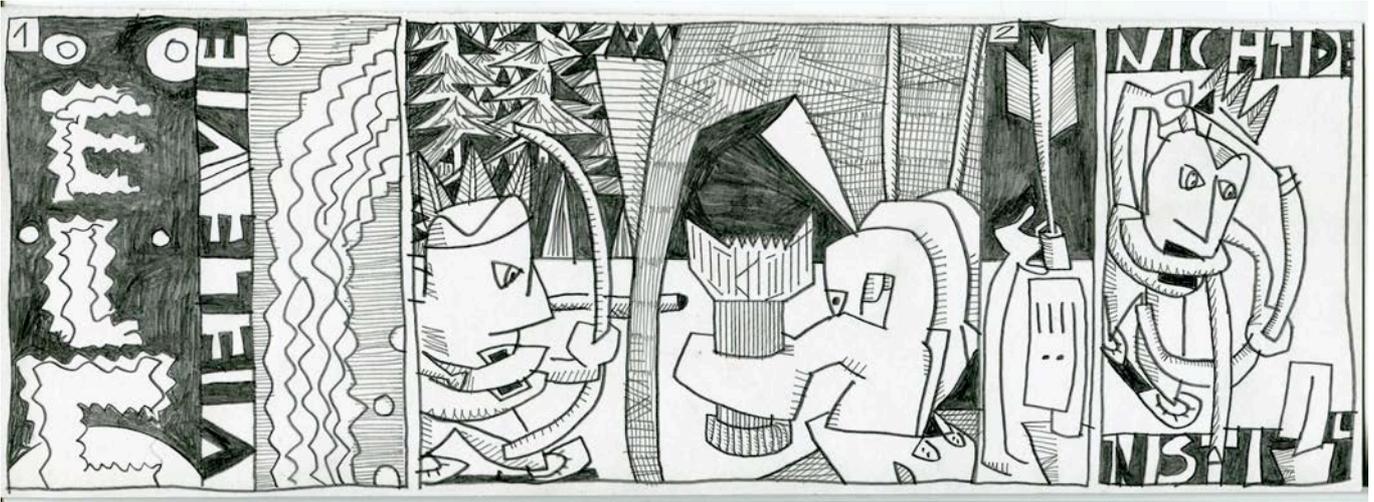
ist. Man kann denken, ein Indianerstamm ist auf dem Kriegspfad. Wer sich näher heran traut, sieht die vielen Feuer und erkennt, dass es gefährlich ist, noch näher heranzukommen.



23. Der einzelne Indianer aber scheint der einzige Bewohner des Indianer-Lagers zu sein. Alle Zelte scheinen leer zu sein, Niemand kommt heraus, alle Eingänge sind geöffnet. Sind sie das? Der einzelne Indianer läuft von Feuer zu Feuer, legt grünes Holz nach und macht Rauchzeichen. Wer das Rauchzeichen-Alphabet kennt, kann die Botschaft lesen, die der

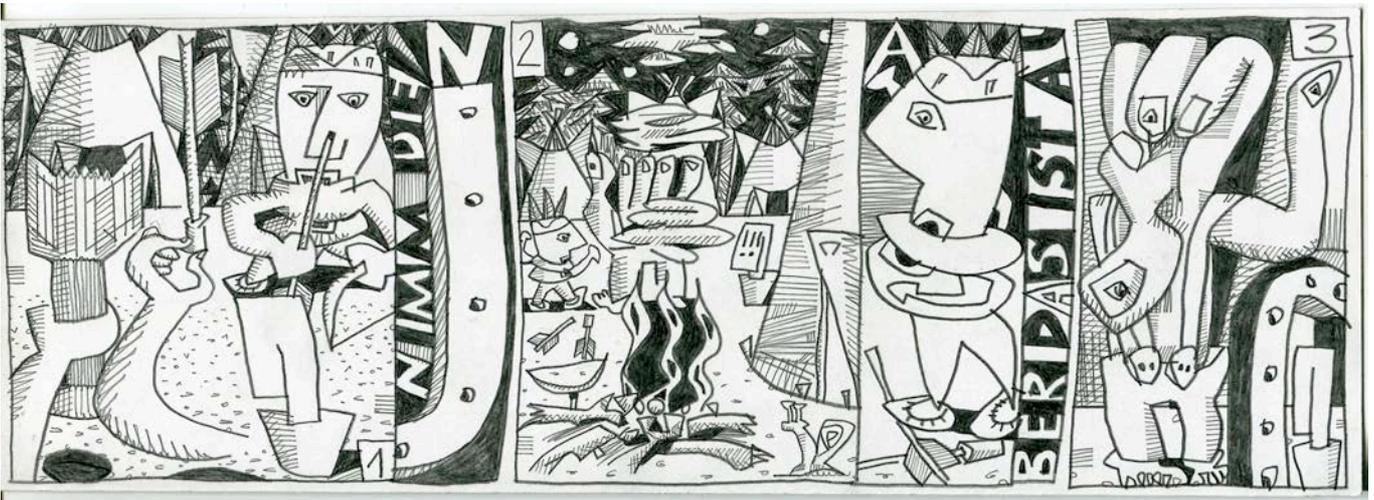
Indianer in den Himmel schickt: Wir sind viele. Viele! Viele! Man könnte denken, ein ganzer Indianerstamm ist in Bewegung. Diesen Anschein soll es haben. Der einzelne Indianer hat Angst vor dem Alleinsein. Einer, das ist sehr wenig, wenn es so viele andere gibt, wie die Dengel. Plötzlich hat er das Gefühl, nicht mehr alleine zu sein. Ein Zelt-Eingang ist zu. Durch den Schlitz

im Vorhang scheint ihn jemand anzustarren. Mit einem Satz ist der einzelne Indianer in seinem Zelt. Dort liegt ein Pfeil auf dem Boden. Der Indianer spannt den Bogen und zielt auf den verschlossenen Zelt-Eingang gegenüber. Komm heraus! ruft er. Wer mag sich in dem Zelt verbergen? Wie viele mögen es sein. Ob man dort die Sprache des Indianers versteht?



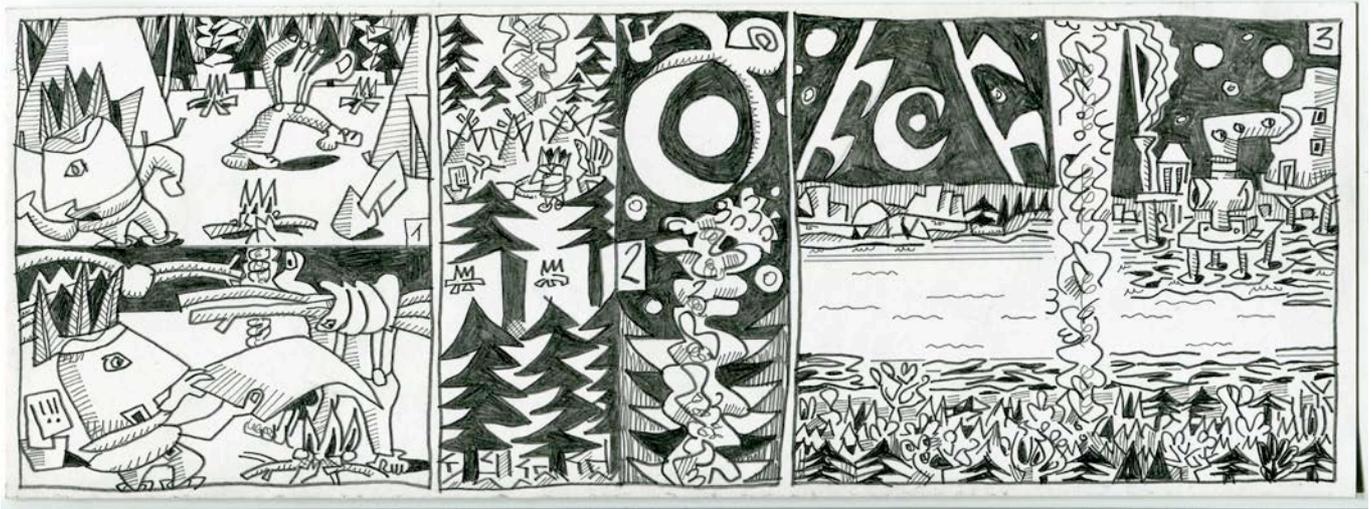
24. Die Lagerfeuer brennen lichterloh. Bei so vielen Feuern entsteht eine Menge Rauch. Aber der Indianer kann sich jetzt nicht mehr darum kümmern. Jemand Fremdes versteckt sich in einem Zelt. Der Indianer droht mit einem Pfeil, der keinen Korken an der Spitze hat. Der Zelteingang öffnet sich und Melo und die Linke Hand stehen dem einzelnen Indianer gegenüber. Der einzelne Indianer zielt mit einem Pfeil, der keinen Korken an der Spitze hat. Die Linke Hand reicht ihm das Pfeilbündel entgegen, das er

vom Ufer aus verschossen hatte. Jeder Pfeil in dem Bündel hat einen Korken an der Spitze. Melo deutet auf den Pfeil, der keinen Korken an der Spitze hat, und sagt zu dem Indianer. Das ist nicht Dein Stil! Ob der Indianer Melos Sprache versteht? Der Indianer sieht sehr gefährlich aus. Er hat schon einmal einen Pfeil abgeschossen, der keinen Korken an der Spitze hatte. Melo aber hält den Indianer nicht für sehr gefährlich. Er und der Indianer sind ungefähr gleich groß und scheinen gleich alt zu sein.



25. Nimm doch diesen! Sagt Melo und reicht dem Indianer einen Pfeil, der einen Korken an der Spitze hat. Der Indianer nimmt seinen Pfeil von der Sehne und scheint zu überlegen. Melo hält ihm einen einzelnen Pfeil entgegen und die Linke Hand das ganze Bündel. Da sieht man, was die Linke Hand für eine riesige Hand hat. Der Indianer wirft seinen Pfeil auf den Boden und nimmt Melos Pfeil. Aber den wirft er auch auf den Boden. Aber das ist genauso blöd! Ruft er. Die Linke Hand und Melo merken, wie alleine und verzweifelt der einzelne Indianer ist. Sie können es gar nicht glauben, dass sie die Sprache des Indianers verstehen. Er spricht genauso wie sie. Sie freuen sich über jedes Wort, das sie hören, weil sie

es gleich verstehen. Sie verstehen auch, weshalb der Indianer so verzweifelt ist. Sie finden es jetzt wirklich gut, dass sie den geraden Weg über das dunkle Gewässer und den dunklen Wald genommen haben, bis sie auf das verlassene Indianerlager stießen. Das war alles sehr unheimlich gewesen und zwischendurch hatten sie auch das Gefühl gehabt, dass es gefährlicher ist, als sie gedacht hatten. Aber jetzt sind sie froh, es gewagt zu haben. Der Indianer erzählt Melo und der Linken Hand seine Geschichte. Er erklärt, weshalb er so viele Feuer macht, obwohl er alleine ist. Die Linke Hand genießt es, groß zu sein und zu wissen, dass sie viel geben kann.



26. Natürlich helfen Melo und die Linke Hand dem einzelnen Indianer gerne. Sie laufen in den Wald und holen Holz und machen gemeinsam Rauchsignale. Soviel Qualm hat es noch nie gegeben. Da traut sich bestimmt Niemand an das Lager heran. Der einzelne Indianer kann sich sicher fühlen. Die Rauchwolken steigen in unterschiedlichen Abständen auf. Sie können im Licht des Mondes gesehen werden. Der Wind nimmt die Rauchwolken mit. Wenn Ihr dem Rauch folgt, gelangt Ihr wieder an ein Gewässer, vielleicht ist es das Gewässer von vorhin. Ist es Süßwasser oder Salzwasser?

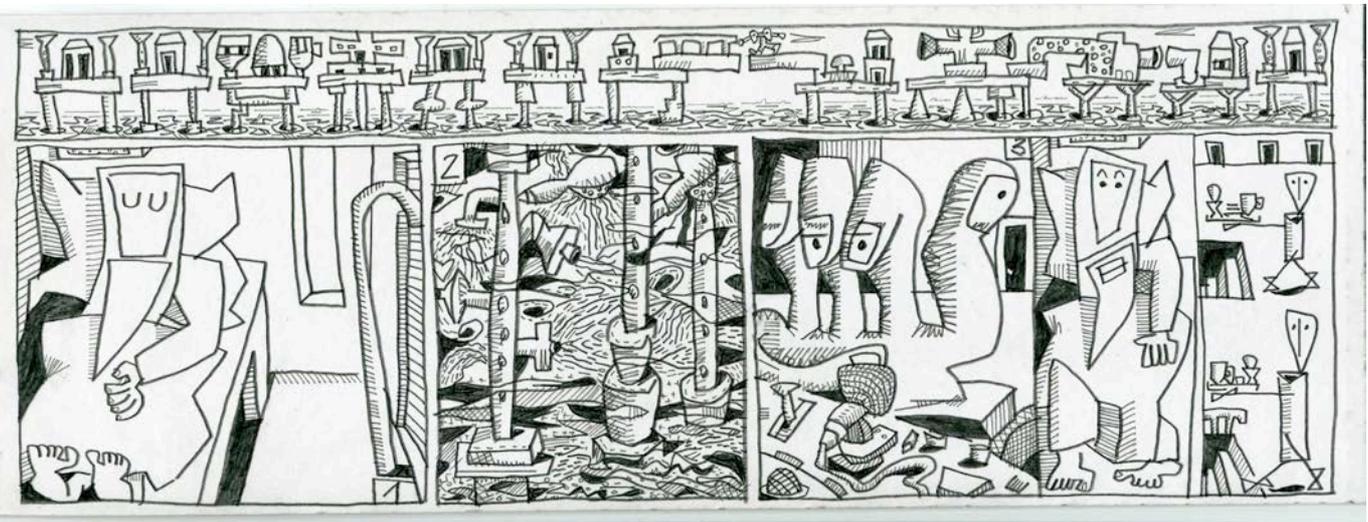
Ihr überblickt die Landschaft von großer Höhe aus. Ihr seht Pfahlbauten im Gewässer. Sie stehen weit von Euch entfernt auf Metallstelzen. Es sind viele Röhren zu sehen, Sauganlagen und Gebläse. Da sind auch Häuser mit Walmdächern und hohen Türen. Das ist Newrywen. Madame Klamm hatte in der Logo-Ment-Blase davon gesprochen. Niemand ist auf. Die Bewohner von Nevrywen scheinen alle zu schlafen. Man sieht keine Lichter. Nur am Himmel sind Lichter. Ihr seht, wie der Rauch von einer Sauganlage eingesaugt wird. Es ist eine stille Nacht, eine friedliche Nacht, das Geräusch

der Ansauganlage tönt ganz friedlich, als würde es zur Natur dazugehören. Nur eines sprengt den Rahmen. Zwei Beine, die länger sind als der Himmel hoch ist. Es sind Dolores Beine, und Dolores ist gewachsen. Wie viel Zeit ist vergangen, seit dem sie Ronny B. Bar verloren hat. Sie sucht ihn. Sie hält Ausschau nach etwas Rundem, etwas Hohlem, was, das ihr bekannt ist und das sie mit Ronny in Verbindung bringen kann, es muss kein Ei sein, es braucht nur eine Eigenschaft von einem Ei zu haben. Wenn sie so etwas findet, kann Dolores wieder Hoffnung schöpfen. Der runde Mond? Nein, der ist es nicht!



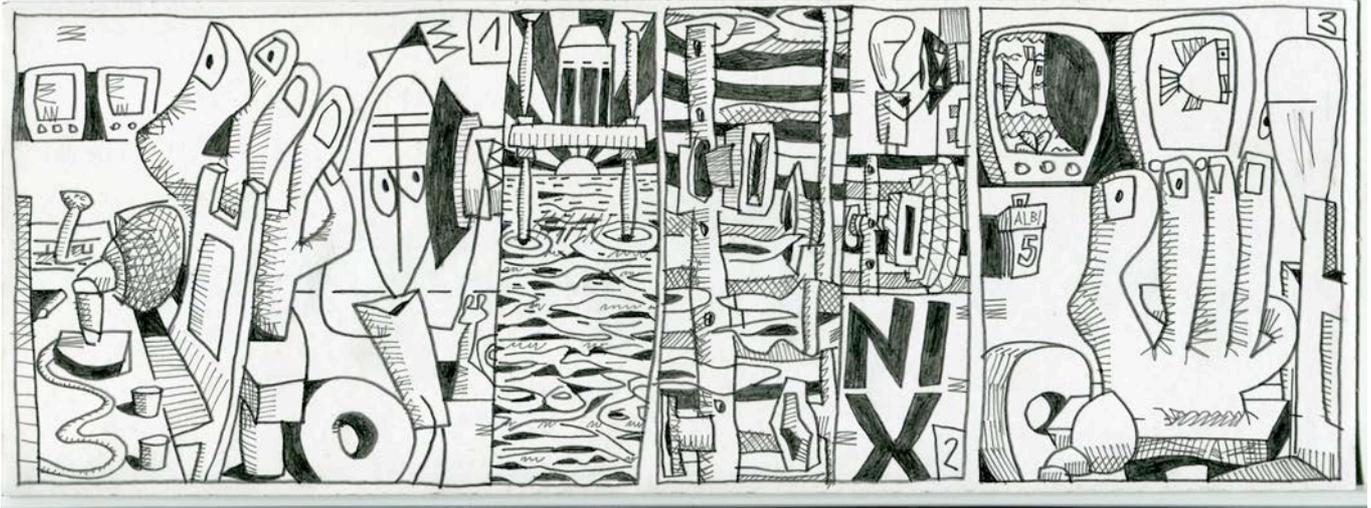
27. Aber was leuchtet da zwischen den Bäumen hervor. Dolores bleibt stehen. Unter sich sieht sie ein ganzes Nest Hohlkörper. Dolores weiß nicht, dass es Zelte sind. Ihre Kegelform weicht nicht sehr von der Eierform ab. Dolores schöpft wieder Hoffnung. Was ist zu tun? Warten! Vielleicht taucht Ronny B. Bar aus einem der Hohlkörper auf. Dass er in einer Logo-Ment-Blase im Himmel verschwunden ist, hatte Dolores nicht bemerkt. Zuerst musste sie feststellen, dass sie gewachsen war. Ihre Sporen hatten sich vervielfältigt. Auf welchem Sporen sollte Ronny B. Bar sitzen? Da hatte sie sein Fehlen festgestellt und hatte angenommen, dass er hinuntergefallen ist. Dass so etwas für jemanden, der kein Vogel ist, den

sicheren Tod bedeutet hätte, ist für Dolores undenkbar. Sonst würden Freude und Hoffnung beim Anblick der Zelte nicht so groß sein. Dolores richtet sich auf's Warten ein. Ihre Beine sind noch kräftiger geworden. Außerdem vertreibt sie die Zeit damit, dass sie die drei Wesen beobachtet, die zwischen den Zelten herumspringen. Bevor der Rauch die Nase von Dolores erreicht, wird er von Windströmungen davon getragen. Die Absaug-Anlagen von Newrywen haben viel zu tun. Sie saugen bis in den Morgen. Die Geräusche wirken aber sehr natürlich, so dass sie Niemanden im Schlaf stören. Jetzt ist Aufstehzeit. Babsi schläft noch ganz tief. Lufti wird wach. Ganz Ohr ist schon unterwegs.



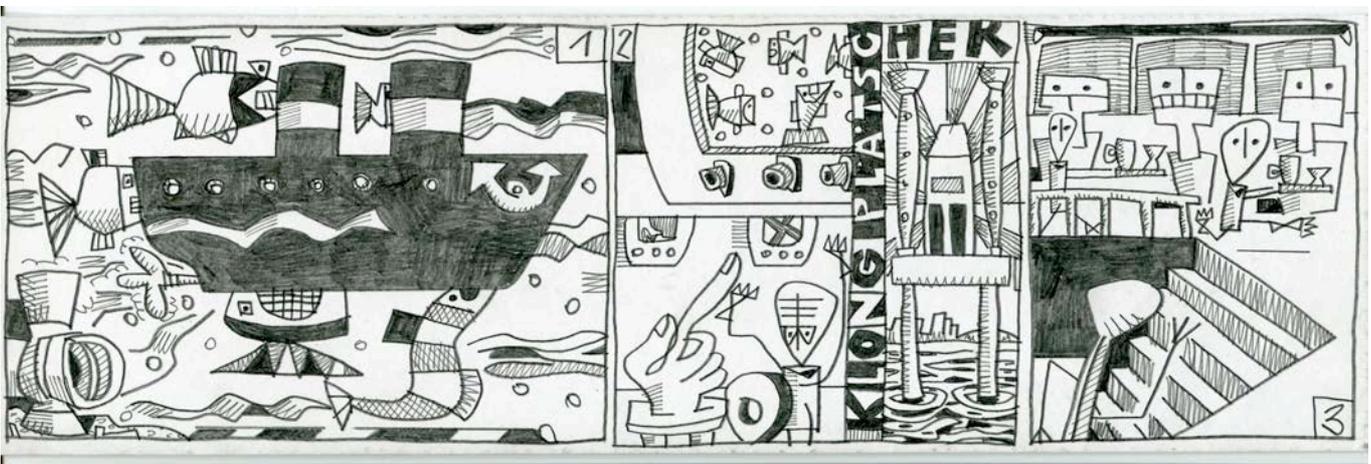
28. Ganz Ohr ist ein Alt-Newrywener, er kennt sich aus. Das ist ein Kunststück, wenn man sich Nevrywen etwas genauer ansieht. Außerdem sieht man auf dem Bild nur einen Ausschnitt. Auch das, was da alles unter Wasser liegt, ist nicht gleich zu erkennen. Es sieht nach Duschköpfen, Wasserhähnen und Düsen aus, nur mit dem Unterschied, dass hier kein Wasser herauskommt,

sondern angesaugt wird. Ihr erkennt das an den Strömungsrichtungen. Der Reli schläft noch. Aber jetzt ist für alle Aufstehzeit, L.G. Ott sitzt im Rundfunk-Sender und sendet einen Weckruf, der durch einen Lautsprecher in allen Gästezimmern zu hören ist. Doves bringen Frühstück. Es ist ein mittelgroßes Frühstück mit Ei. Wer mehr möchte, kann nachbestellen.



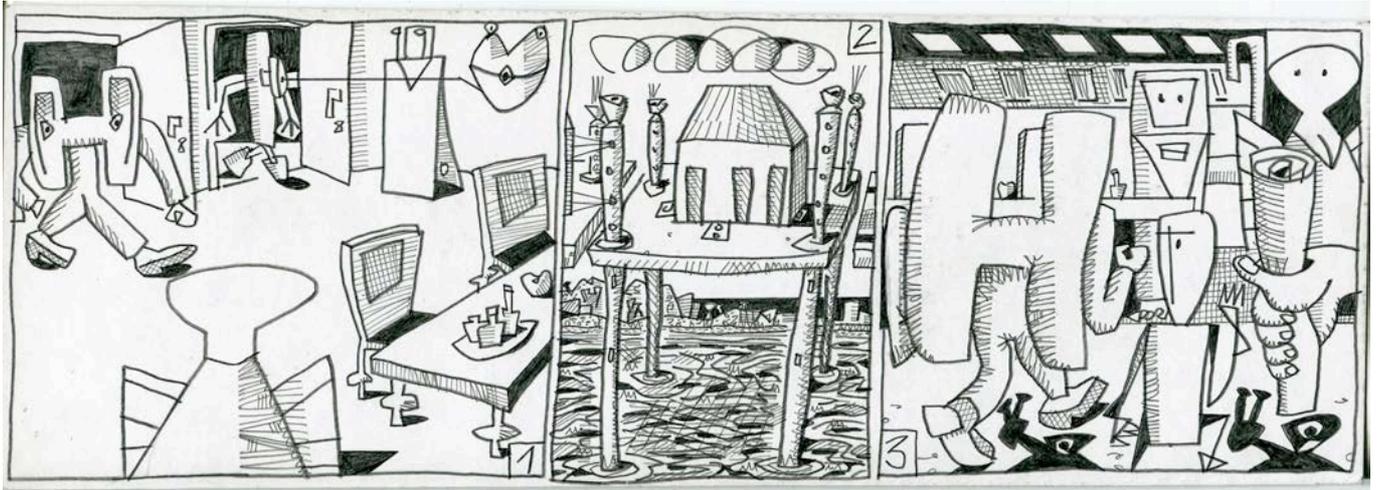
29. L. G. Ott hat seine Durchsage gemacht. Ob alle wach geworden sind, kann er nicht sagen. Er hat auch noch anderes zu tun. Da ist etwas wirklich Dringendes. Ihr erinnert Euch vielleicht noch daran, dass L.G. Ott den Dosendampfer weiterfahren sollte. Es war anders gekommen. Und jetzt ist der Dampfer verschwunden. L.G. Ott hatte beim Sturz in die Logo-Ment-Blase gesehen, dass ein blinder Passagier an Bord war. Die Leute in der Blase hatten gesehen, dass jemand so vernünftig war, den Dampfer in Gang zu setzen. So wurde die Logo-Ment-Blase frei. Das machte Hoffnung, dass auch der Dosendampfer seinen Bestimmungsort erreicht.

Aber das ist nicht der Fall. Wer ist die andere Person in L.G. Otts Studio. L.G. Ott sagt Dore zu ihr. Es ist eine Alt-Dose mit Brille. Wie viele gibt es davon? Sie ruft etwas in einen Trichter hinein. Es klingt blechern. Der Trichter gehört zu einem Echolot. L. G. Ott und sein Kollege wollen Kontakt mit der Unterwasserwelt aufnehmen. Das ist ein normaler Vorgang. Auf den Bildschirmen an der Wand sehen wir einen alten Film, der Pilotfische zeigt, man sieht, wie sie sich am Rumpf des Dosendampfers festsaugen. Auf dem anderen Bildschirm sieht man Pilotfische, die vergeblich einen Dosendampfer suchen. Da ist NIX. Das ist die Gegenwart.



30. Der alte Film zeigt uns eine gelungenen Transport des Dosendampfers durch pilotfische. Die Pilotfische saugen sich an dem Schiff fest und bewegen es weiter. L.G. Ott hat das den Fischen beigebracht. In Newrywen gibt es noch viele andere wunderbare Dinge. Jetzt bitten er und Dore die Fische den Dampfer zu suchen und an seinen Bestimmungsort zu bringen. Aber die Fische finden nichts. Sie haben Spaß an solchen Aufgaben, und sie tun ihr Bestes. Nur nicht locker lassen! Dass die Suche ergebnislos ist, können L.G. Ott und die Altdose nicht sehen. Der Bildschirm zeigt nur einen

kleinen Ausschnitt der Unterwasserwelt. Sie hören es. Neben den Echoloten gibt es auch Mikrophone unter Wasser. Wenn sich die Pilotfische festsaugen, schlagen ihre Gebisse gegen hörbar gegen den Metallrumpf des Dosendampfers: KLONG! Jetzt hört man nur: PLÄTSCHER. Die Suche nach dem Dampfer geht weiter. Mittlerweile sind alle wach geworden und mit dem Frühstück fertig. Man eilt auf dem Konferenz-Saal entgegen. Was sind das denn für Leute. Ihrer schwankenden Gangart nach könnten es Matrosen sein

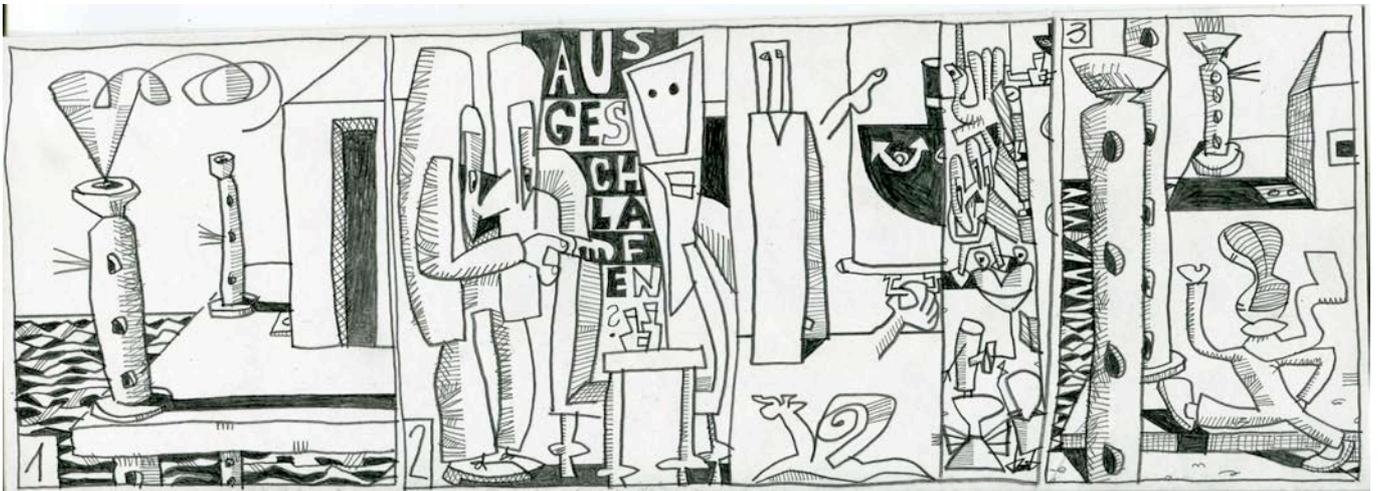


31. Alles geht jetzt sehr schnell. Die Gäste sind neugierig, sie wollen wissen, weshalb sie nach Newrywen eingeladen wurden. Sie wussten bis vor einem halben Tag noch nicht einmal, dass ihr Zielort Newrywen heißt. L.G. Ott lädt die Gäste durch den

Lautsprecher in den Konferenzsaal ein. Obwohl man es den Gebäuden kaum ansieht, was in ihrem Inneren steckt, haben die Gäste den Konferenzsaal schnell gefunden. Er ist weit aus größer als das Haus-Äußere vermuten ließ. Die

Gäste, die in ihren Zimmern gefrühstückt hatten, freuen sich über das Wiedersehen. Madame Klamm ist etwas nervös. Auf dem langen Konferenz-Tisch stehen Getränke.

.....
.....



32. Die Ansauganlagen saugen immer noch, aber da sind nur noch Rauchfäden. Sind das die letzten? Haben sie gut geschlafen? Fragt Ganz-Ohr den Reli. Oh ja! Bedankt sich der Reli. Wie in Abrahams Schoß! Madame Klamm zieht eine Leinwand von der Decke des Konferenzsaales herab, auf die ein Bild projiziert wird. Alle

erkennen den Dosendampfer, die Unterhaltungen werden leiser. Die Konferenzteilnehmer sehen erwartungsvoll nach vorne. Madame Klamm wartet. Sie möchte erst anfangen, wenn Mies, der Architekten da ist. Aber der kommt zu spät. Mit wehendem Schawl läuft er von Plattform zu Plattform und nähert sich der erwartungsvollen

Menge. Er wirft im Laufen einen Blick auf die Absauganlagen. Eine Menge CO₂! Sagt er halblaut, als wolle er üben, was er vor der Menge sagen wird. Die Ansauganlagen sehen aus wie Flöten.

Und tatsächlich erzeugt die reine Luft, die aus ihren Öffnungen strömt, die Klänge einer fernen Musik.



33. Mies, der Architekt, erreicht den Eingang, der in das Haus mit dem Konferenzhalle führt. Dicht auf dem Fuße folgen ihm seine Kollegen. Der Rauch ist wieder dichter geworden und die

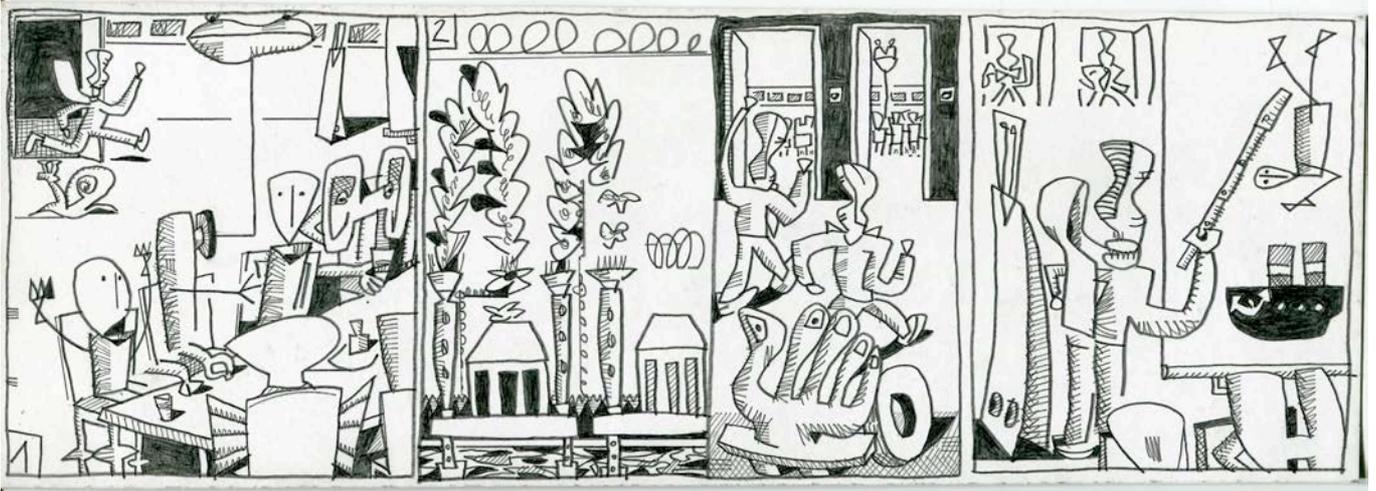
Absauganlagen haben wieder mehr zu tun. Wir können neugierig sein, wozu das ganze CO2 gebraucht wird, das die Anlagen aufsaugen. Vielleicht erzählt Mies davon. Er hat

seinen Meterstab aufgeklappt. L.G. Ott erwartet ihn in der Vorhalle. Schön, dass Sie da sind. Beeilen Sie sich. Es gibt dicke Luft! Madame Klamm! Sie verstehen!



34. Na ja, ganz so schlimm ist es auch nicht. Dann fängt Madame Klamm ohne ihn an. Sie stellt die neuen Gäste vor. Babsi, Lufti und Reli. Sie winkt die Drei mit dem Zeigefinger nach vorne. Sie erhalten donnernden Applaus. Alle Drei werden als Spezialisten vorgestellt, die bei den Projekten von Nevrywen eine besondere besondere Rolle spielen werden. Babsi kann hervorragenden Milchschaum machen, sie beherrscht es, in ganz losem Material Zusammenhang herzustellen, Lufti kennt sich mit Press-Luft aus, Reli versteht etwas von Kunst, er ist eine schöpferische Natur, sagt Madame Klamm. Ich brauche Ihnen nichts zu sagen, meine Damen und Herren, ich lege die Karten auf den Tisch. Wir stecken mit unserem

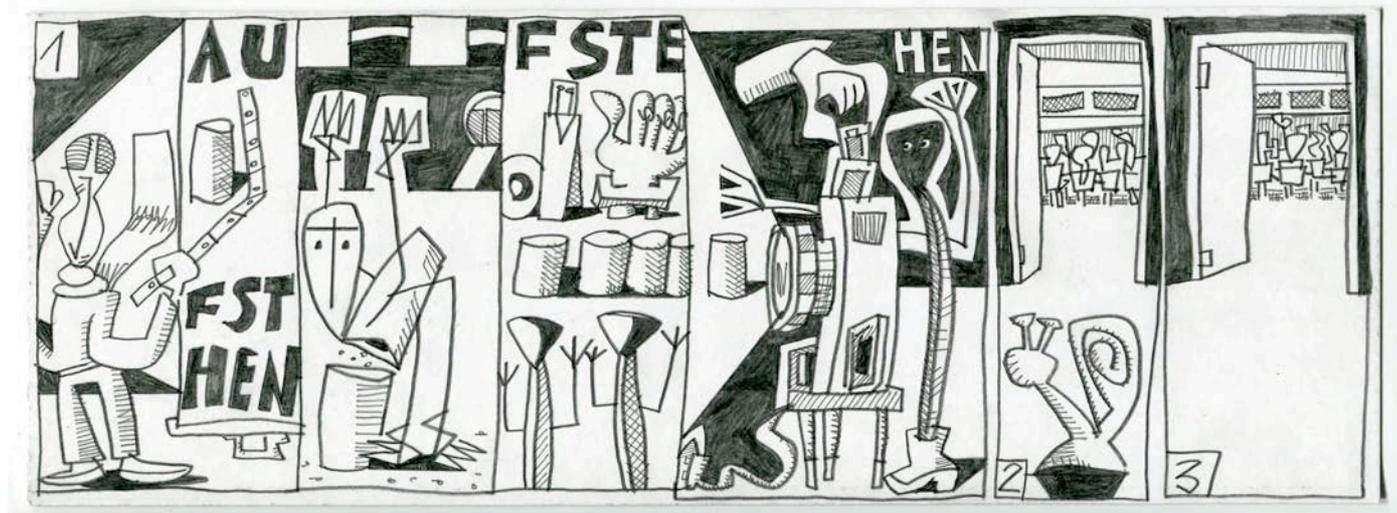
Projekt fest. Aber Dank Herrn Ganz Ohr können wir eine solche Klemme als Herausforderung betrachten. Unsere Kritik an Everywen schließt nicht aus, dass wir von Everywen lernen. Dort gibt es Helle Köpfe. Drei davon haben sich bereit gefunden, unsere Sache zu unterstützen. Donnernder Applaus. Damit alle die drei Fachleute sehen können, hebt sie L.G. Ott auf sein O. Die Drei wissen nicht wie ihnen geschieht. Das Frühstück war sehr gut gewesen. Madame Klamm's Stimme hat einen warmen Klamm. L.G. Ott ist lieb. Hoffentlich lässt er sie nicht fallen. Das wäre peinlich. Sie selber haben soviel Luft-Erfahrung, dass es ihnen eigentlich nicht hoch genug sein kann. Die Drei gehen wieder an ihre Plätze zurück.



35. Wo bleibt nur Mies? Madame Klamm führt ein Doppelleben, wie Ihr mittlerweile festgestellt haben werdet. Sie lebt in Everywen und in Newrywen. Das ist eine komplizierte Lebensform, die nur funktioniert, wenn Pünktlichkeit gewährleistet ist. Zumindest in ihrem Fall. Unpünktlichkeit macht sie nervös. Bei Mies ist das anders. Er

gibt einem das Gefühl, dass es auch anders geht, und so ist Madame Klamm nicht verärgert, als er endlich im Konferenzsaal auftaucht, sondern erleichtert und glücklich. Mies hat eine ansteckend heitere und beschwingte Art. Das Doppelleben scheint ihm gut zu tun. Madame Klamm stellt ihn dem Publikum vor. Manche kennen ihn schon.

Aber was er jetzt erzählt, eine knappe Zusammenfassung der Geschichte von Newrywen, ist für alle neu. Hier haben wir ein Dosenwesen, es ist das Dosenwesen, mit dem alles anfang, fängt Mies an, es ist unser heutiger, hochverehrter Mitarbeiter Dore Mifa Solatido. Bitte das nächste Bild!



36. Das nächste Bild bitte! Sagt Mies. Das nächste Bild kommt von dem Projektor, der auch das erste auf die Leinwand geschickt hatte, nur war der Projektor nicht zu sehen gewesen, Omar Sheriff hatte noch keine Ahnung gehabt, wie er aussehen soll und wer ihn bedient. Das ist jetzt erledigt. Er wird von einem Strike-Holz bedient. Strike-Hölzer gibt es hier so viele, dass man sie schon gar nicht mehr wahrnimmt, sie wechseln ständig ihren Standort; bevor man sie gesehen hat, sind sie auch schon wieder weg. Das ist ganz deutlich an den letzten zwei Bildern zu erkennen. Man spürt es, wenn sie einen anrumpeln. Könnt Ihr sehen, nur die Konferenzteilnehmer, die sitzen, sind zu sehen. Strike-Hölzer sind gerne in Newrywen, normalerweise bekommen sie schnell einen heißen

Kopf vor Aufregung und Empörung, Strike-Hölzer erleiden schnell einen Burn-Out. Die kühle Seeluft von Newrywen tut ihnen gut. Mies erzählt die Geschichte von Dore Mifa Solatido. Vor der Bekanntschaft mit Dore Mifa Solatido hatte der Dosenwäscher nur das Ziel, seine Ladung leerer Dosen auf der dosenhaldischen Insel auszuladen. Totes Blech. Es wurde immer mehr. Eines Tages fuhr der Dosenwäscher nicht gleich nach Everywen zurück. Man hatte Sorge, die Insel einseitig zu überlasten. Was ist mit der Rückseite der Insel. Dort stieß man auf ein Dosenwesen. Es lag auf dem Bauch und zappelte. Als es aufstand, rutschte der Sand, der in die Dose geraten war, als so genannter Dosen-Aufstand heraus. Das nächste Bild bitte!



37. Während Mies die Geschichte von Dore Mifa Solatido erzählt, sitzt der Genannte im Senderraum. Das ist alles lange her. Er horcht auf Nachrichten aus der Unterwasserwelt. Er erwartet das Klong, das zu hören ist, wenn sich die Pilotfische am Dosendampfer festsaugen.

Es bleibt still. Bis auf das Geplätscher. In der Konferenz-Halle Atemlosigkeit. Mies referiert: Die nächsten Fahrten zwischen Everywen und der dosenhaldischen Insel ist das Dowe an Bord, es lernt Everywenisch und beginnt mitzudenken.

Davon bekommt es Falten in der Stirn und braucht bald eine Brille. Alle lieben es. Man freut sich an seinen Fortschritten. Unentwegt produziert es Dosenaufstand. Seine sprachlichen Äußerungen sind rätselhaft und ziehen alle in ihren Bann.

Auf der Insel gehen Veränderungen vor sich. Dort ist von Anfang an dicke Luft gewesen. Die könnte von den Resten herrühren, die in den Dosen zurückgeblieben sind.

Über der Insel ballen sich jetzt dunkle Wolken zusammen. Das wird zum Wahrzeichen der Insel. Dann stellt sich heraus, dass das massenhafte Blech der Stoff ist, aus dem Blitzableiter sind.

Täglich entladen sich jetzt schwere Gewitter über der Insel. Könnte ein Blitz Dore Mifa Solatido zum Leben erweckt haben. Wie ist das möglich? Man füllt eine Flasche mit dicker Luft.

Professor Abrill untersucht sie, obwohl er bis über die Ohren in der Osterstein-Forschung steckt. Er entdeckt, dass die Luft einen großen Anteil einer Substanz enthält. Man nennt sie Logoment. Logoment scheint eine besondere Eigenschaft zu haben, offenbar kann es Teile,

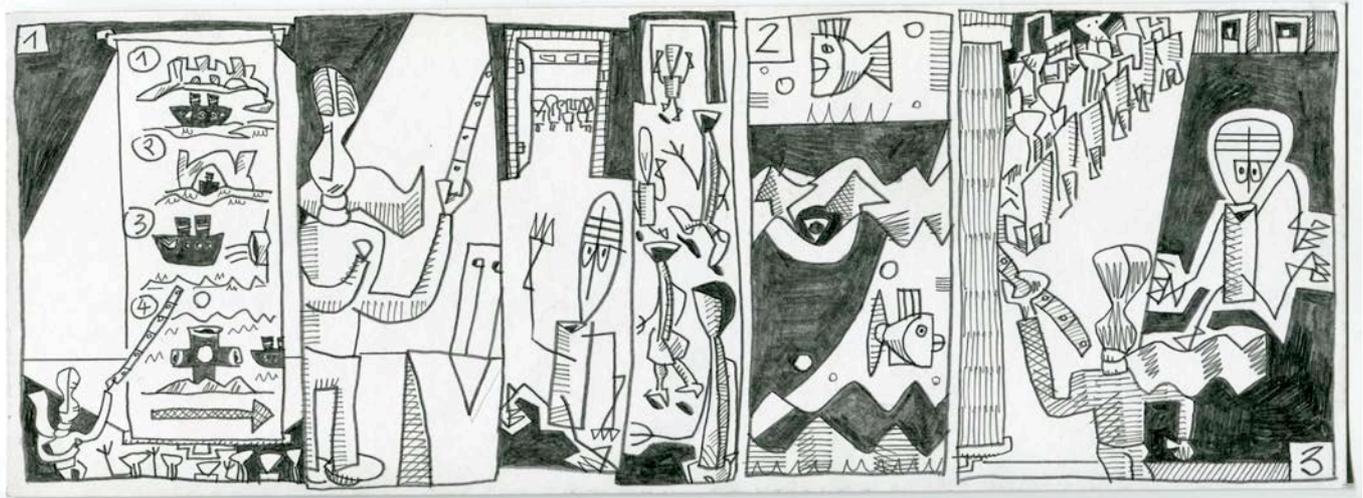
Überbleibsel, Stücke, Reste dahingehend aktivieren, dass aus ihnen ein Ganzes wird.

Professor Abrill entwickelt noch einen Logoment-Dichthemesser. Dann vergisst er wieder alles, weil er die Osterstein-Forschung voranbringen muss.

Mit Hilfe des Logoment-Dichthemessers lässt sich eine Luftströmung feststellen, die das Logoment vom Meer her bringt. Nicht weit vor der Insel liegt eine Klippe, bei der die Logoment-Konzentration am Höchsten ist.

Im Gestein der Klippe klafft ein Loch. Die Matrosen erweitern es. Mies begeistert sich an seiner eigenen Darstellung. Das nächste Bild bitte!

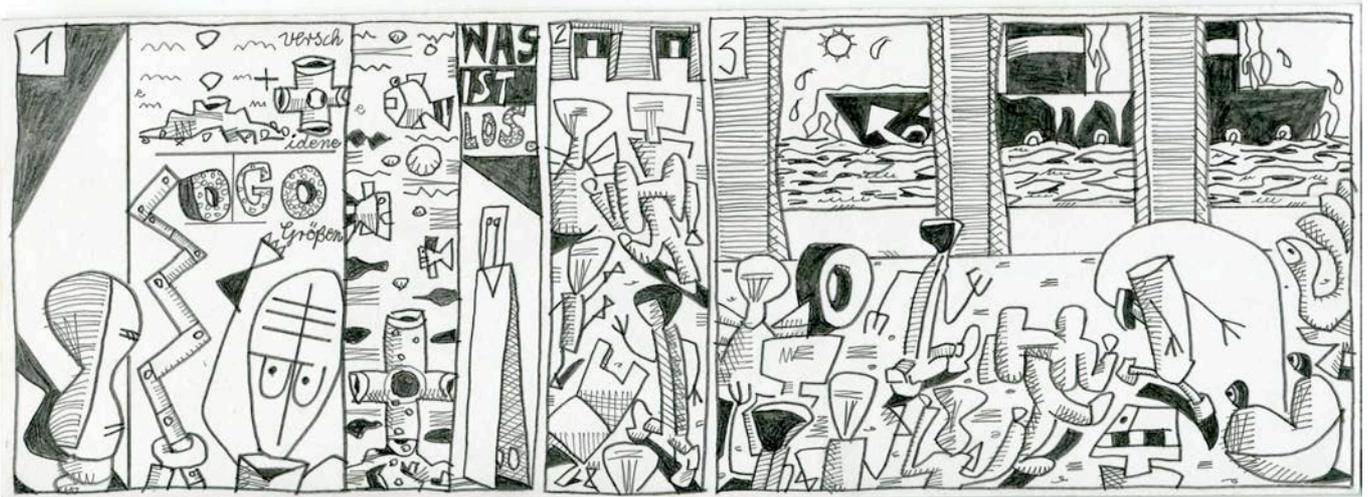
Dore Mifa Solatido. Reißt die Augen auf. Er hat nichts gehört. Aber das Bild auf dem Bildschirm, der zeigt, was in der Nähe des Pfahlbaues unter Wasser passiert, hat sich geändert.



38. Die Matrosen erweitern das Loch in der Klippe, man gelangt in eine unbekannte Gegend. Dort ist das Dowe so glücklich, als wäre es zu Hause angekommen. Man nennt die Gegend Nevrywen. Nur ein

kleiner Kreis soll davon erfahren. Das Loch wird vergrößert und zu einer Durchfahrt erweitert, durch die auch der Dampfer passt. Die Logoment-Quelle liegt unter Wasser. Mies entwickelt ein Bau-Element, das Quell-Fas-

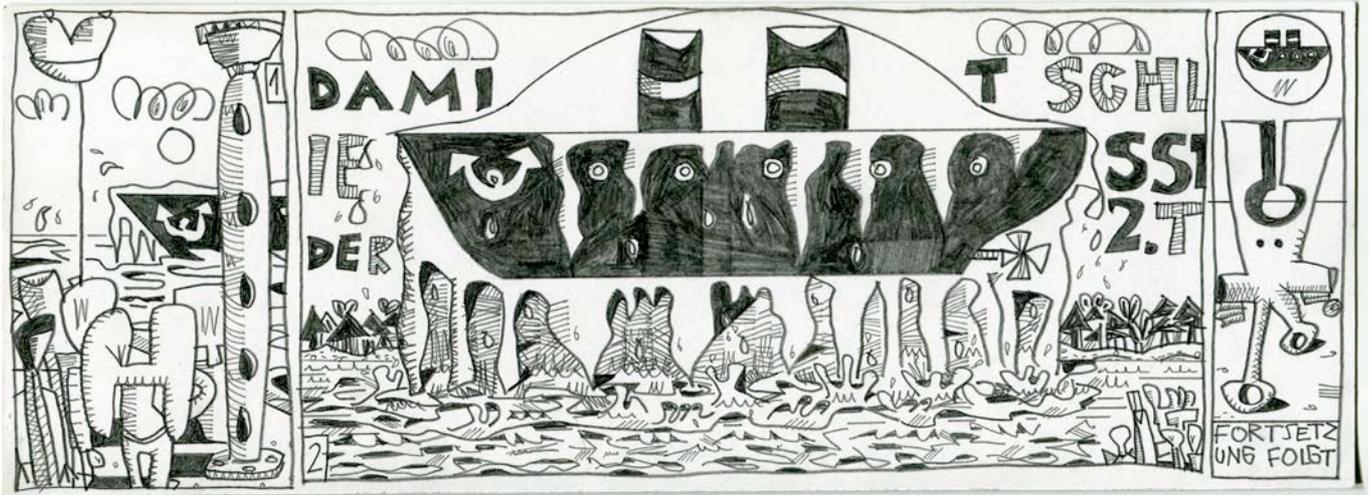
sung, Unterwasser-Bahnhof und Logo-Ment-Umfüllstelle in einem ist. Mies ist sehr stolz darauf. Vor der Saal-Tür kommt jemand angelaufen. Es ist Dore Mifa Solatido. Er platzt mitten den Vortrag. Mies begreift sofort.



39. Mies begreift sofort. Schade, er wollte gerade erklären, wie die verschiedenen Logo-Ment-Blasen-Größen zustande kommen. Aber das könnt Ihr Euch selber zusammenreimen. Das hat damit zu tun, welche Größe das Ding hat, das ins Blasen-

Innere gelangt. Ja über Logo-ment und seine Eigenschaften gäbe es noch viel zu sagen. Was ist los?, fragt Madame Klamm. Das Verschwinden des Dosendampfer hat sie natürlich sehr beunruhigt. Wie soll sie nach Everywen zurück? Das ist

los! Das Publikum springt auf und stürzt dem Ausgang entgegen. Der Dosendampfer taucht wieder auf! An dieser Stelle ungewöhnlich aber immerhin!



40. Man drängt sich auf der Plattform. Es ist ein sonniger Tag. Eine leichte Brise sorgt für Abkühlung. Alle sind sehr ausgelassen. Die Unterbrechung kommt gerade recht. Der Vortrag ist sehr lang. Was man bisher

gehört hat, ist nur die Einführung gewesen. Der gute alte Dosendampfer, da ist er wieder! Doch es breitet sich Fassungslosigkeit aus. Der Dosendampfer hört nicht auf, aufzutauchen. Er verlässt das

Wasser ganz, beginnt zu schweben und fliegt davon. Damit endet der zweite Teil der Geschichte. Was mag gerade Omar Sheriff machen? Fortsetzung folgt.

