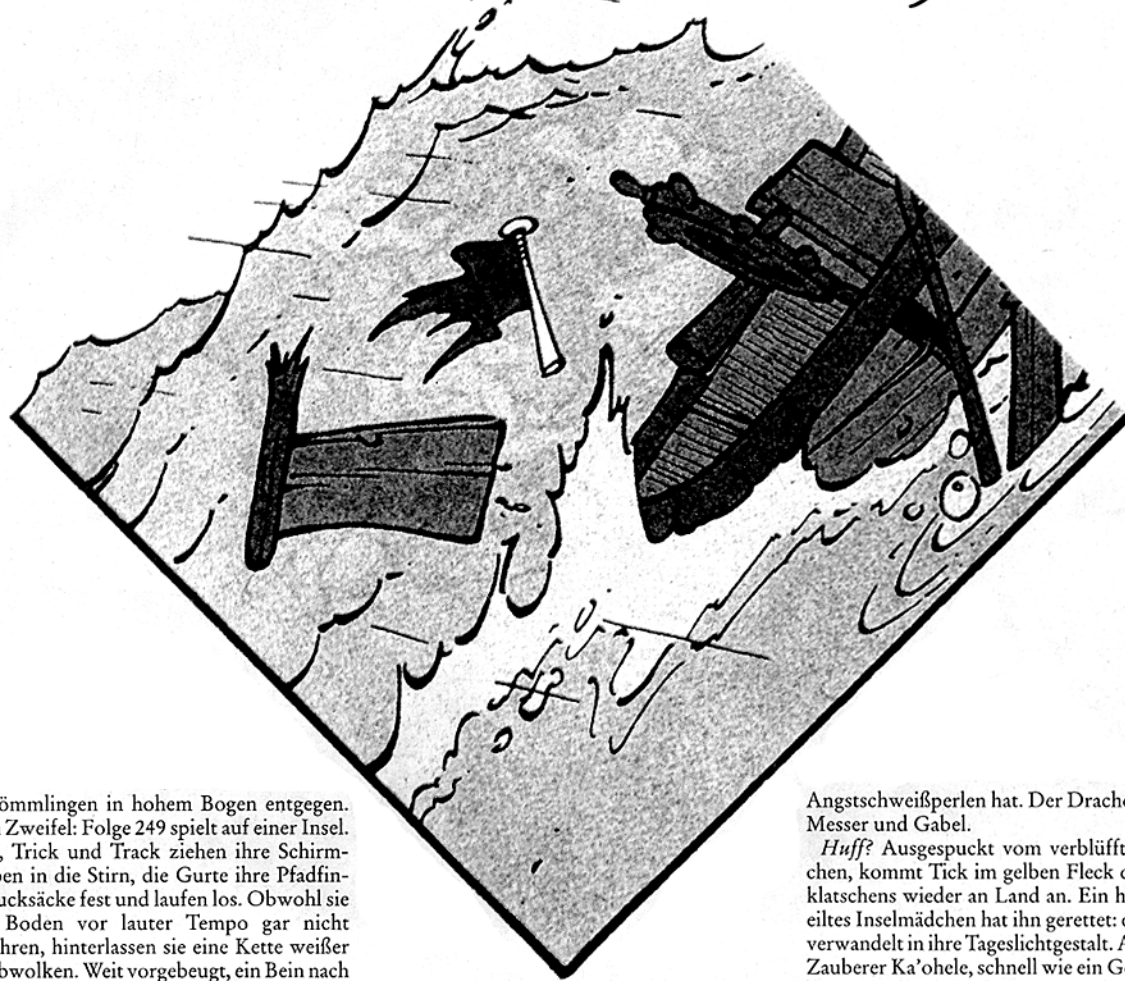


Patricia Görg

# Abenteuer Nr. 249



Wände aus Wasser richten sich hoch auf und fallen vornüber. Sie begraben treibende Planken, die Trümmer einer lustigen Geschichte, das Flaggenalphabet der Bilder. Die See ist kobaltblau und hat einen schwarzen Rand. Sie wirbelt alles ins Vergessen, weicht es dort auf und mahlt es klein, dann wirft sie es anderswo wieder an Land. Das aufgewühlte Meer vermischt die Ebenen.

Schaue ich zu tief ins Glas, beginnt ein Sturm darin zu wüten, ein still wogendes Gelächter, in dem die Welt kentert. *Gibbel! Splotsch!* Bauch nach oben, zerbricht sie in ihre Einzelteile, und kleine Figuren aus der Erinnerung klammern sich mit aufgerissenen Schnäbeln an einen Mast. Statt Flügeln spreizen sie Arme und vierfingrige Hände, versuchen, irgend etwas Festes zu greifen. Über ihren Kugelköpfen stehen Spritzer des Entsetzens. Ihre Pupillen sitzen fast auf den Schnäbeln auf.

Kobaltblau, jeweils im Moment erstarrt, schwappt das Wasser hin und her. Halbstarke Enten, die den Tod nicht kennen, sind in Seenot – mitten zwischen den Schaumkronen ihres Lebens.

Liek! Donald lässt als erster den Mast los und verschwindet. Danach versinkt Dagobert mitsamt Gamaschen und Zylinder. Tick, Trick und Track müssen das Abenteuer Nr. 249 alleine ausbaden. Sie haben Schirmkappen auf und tragen Pfadfinderrucksäcke, aus denen sie jetzt ein Kartenspiel herausholen, um die Zeit bis zum nächsten Schicksalsschlag abzukürzen. Das Meer beruhigt sich etwas. Rot und rund scheint die Sonne auf eine Fläche ohne Rettungsringe oder Taler.

Wusch! Möwen segeln ins Bild. Tick spielt aus, Trick bedient, Track kassiert. Hoch und höher wächst der Stapel der abgelegten Karten. Ein Baumstamm, bevölkert von Drillingen, auf Wellen, die gegen die gläsernen Wände meiner Erinnerung schlagen. Tick, Trick und Track erleiden ihren Schiffbruch gemeinsam mit mir. Unsere Abenteuer passen in dieselbe Flasche. Auch Nr. 249 wird uns an unseren Rändern treffen und zusammendrücken, bis wir quietschen, wird uns durch einen Himmel voller Sprechblasen kapitulieren, bis ich wieder dort bin, wo Track den letzten Stich mit Pik As holt. Er schiebt die Karten zusammen und mischt sie so heftig, dass der weiße Bogen eines Luftzugs über ihnen steht. Auf einem abgebrochenen Schiffsmast treibend, unterhalten Pfadfinder sich mit Fingerübungen. Sie wissen: Jeden Moment muss etwas passieren. Länger als drei Bilder tritt keine Handlung auf der Stelle. Trick holt einen Jojo hervor und rollt ihn ab und auf. Tick findet in seinem Rucksack einen Kreis: Ohne zu wackeln, rotiert er.

Tick, Trick und Track liegen auf dem Rücken. Sie pfeifen in den leeren Himmel. Einzelne schwarze Achtelnoten steigen über ihren Köpfen auf, verharren zaghaft, werden von der Windstille erfasst. Drei Entenfüße wippen und drücken angedeutete Linien in die Luft. Ein Fisch durchstößt das straffe Wasser, belächelt die Flaute, in der sie stecken: gutmütiges, dickmäuliges, rosa Feixen über das endlose Malheur des freien Willens. Wer kommt schon dorthin, wohin er möchte? Wem zerbrähe nicht sein Schiff unter dem Hintern? *Zarumm!* Tick, Trick und Track wirbeln sich überschlagend in die Höhe und sondern fliegende Fragezeichen ab. Ihr Baumstamm ist auf ein Hindernis aufgelaufen. Jetzt gerät die Geschichte in Fahrt. Schon erscheinen Reibungsstreifen des Abwärtsausens.

Urks! Uffz! Umpff! landen sie einer nach dem anderen, Kinn voran, auf dem Boden einer neuen Tatsache. Rings um ihren Aufprall breitet sich ein großer gelber Fleck aus. Der zersplitterte Schiffsmast segelt ihnen hinterher, außerdem regnet es Schirmkappen und Spielkarten, wobei Pik As in dieser vom Zufall gelegten Patience an einen ungünstigen Platz fällt. Die drei richten sich benommen auf. Weiße Gedächtnislücken und kleine gelbe Sternchen kreisen um ihre Köpfe. Die Zungen hängen ihnen aus den Schnäbeln, aber ansonsten sind sie noch die alten: Beim Zusammenstoß mit der Materie verformen sie sich jedes Mal nur so kurz, wie ein Schmunzeln dauert. Die erste Sprechblase steigt auf, hängt am Ereignishorizont: Wo sind wir? Großäugig mustert eine Winkerkrabbe die Gestrandeten und schwenkt im Fortlaufen ihre Schere. Muscheln liegen zerstreut umher. Zwei Palmen wachsen den

Ankömmlingen in hohem Bogen entgegen. Kein Zweifel: Folge 249 spielt auf einer Insel. Tick, Trick und Track ziehen ihre Schirmkappen in die Stirn, die Gurte ihre Pfadfinderrucksäcke fest und laufen los. Obwohl sie den Boden vor lauter Tempo gar nicht berühren, hinterlassen sie eine Kette weißer Staubwolken. Weit vorgebeugt, ein Bein nach vorne und eins nach hinten geschmissen, stehen sie in der Luft. Unter ihnen die Tintenpfütze ihres Schattens. Vor ihnen das ganze Leben.

Phbt! Drei Mützen, von Erstaunenströpfchen angehoben, über Entenfedern. Tick, Trick und Track entdecken die Schönheiten der Insel. Ein Wasserfall, ein Dschungel dickleibiger Palmen, fünf verschiedene Grüns. Am Rande des Dschungels macht sich der Zauberer Ka'ohela zu schaffen. Gelb behandschuht und vierfingrig, weil alle, die in der vereinfachten Welt unterwegs sind, nur vier Finger haben, gräbt er nach Bergäpfeln. Ka'ohela ist ein aufrecht gehender Hund auf Greisenbeinen, dessen weißer Bart auf dem Boden aufkommt und abknickt, während er den Pfadfindern verkündet, sie beträten hier die Insel einer Göttin. Tick, Trick und Track tippen sich gleichzeitig von links und rechts an ihre Schläfen, schielen und lassen die Jalousien ihrer Augenlider zur Hälfte herunter. Der Plot eiert bedenklich: In Entenhausen leben keine Götter. Rasende Missgeschicke rütteln dort an einem gefüllten Geldspeicher – das ist alles. Die drei Pfadfinder sind entschlossen, auch dieses Abenteuer als gewöhnliches Abenteuer durchzustehen. *Buarhar! Harhar!* Sie lassen den Zauberer, der vor Lachen auf den Rücken fällt, hinter sich und dringen gebückt in die Masse aus fünf verschiedenen Grüns ein, in der vielleicht Donald und Dagobert verschollen sind.

Zeit- und Ortswechsel. Angstvolle Doppelzitteroktaven später: Sie haben das Gebiet der Dämmerung erreicht. Schwarze Schraffur bedeckt ihre Körper. Zweifel drückt Pupillen an den Rand von aufgerissenen Augen. Jetzt sind wir am Ende, Leute, sagt Trick, durch die Not zu einem ganzen Satz gezwungen. Da taucht plötzlich eine Eule auf, und in ihrem Schnabel ein roter Faden, der aus Dagoberts Cutaway stammt. Die drei könnten nun wissen, dass sie trotz ihrer zugewucherten Lage der übersichtliche Geiz des Frühkapitalismus wieder in die Arme schließen und durch ein Monokel hindurch familiär mitleidlos anblicken wird, aber sie holen einen verbogenen Kompass aus einem ihrer Rucksäcke und versuchen, sich zurechtzufinden. Allmählich radiert die Dämmerung letzte Feinheiten aus. Die Eule scheint ihnen ein Zeichen geben zu wollen, indem sie vor ihnen herfliegt. Weit draußen

im Meer versinkt die Sonne hinter der schwarzen Linie des Horizonts. Auf lila Grund blinken eine Handvoll Planeten. Glaubt ihr, dass die Nacht hier gefährlich ist? fragt Tick. Pfadfinder machen in solchen Situationen ein Feuer. Sie haben Garantiert Wasserdichte Streichholzschachteln dabei, öffnen sie und schüteln Meerwasser auf den Inselboden: eine Erinnerung an den Schiffbruch, die in ihren Hosentaschen hin- und herschwappte. Enttäuscht lassen sie sich auf ihre Knie nieder. Jetzt gibt es nur noch die Sitouetten vorwärtskriechender Enten, gesehen gegen den lila Himmel, von oben bedroht durch Silhouetten von Lianen, die wie Fangarme, und von Palmwedeln, die wie Haifischzähne hinabragen. *Pock! Tuff! Raah! Zong!* Vier Momente lang ist finsterste Nacht. Auf bildfüllendem Schwarz rollen Augen, wachsen unter Schmerzen geborene Sterne. Die weißen Nabelschnüre, an denen die Sprechblasen hängen, sind lang und verwackelt. Zwischen den Stämmen von Urwaldbäumen entsteht unsichtbar, aber treffsicher ausgemalt, die Welt: eine Spiralgalaxie ohne Ausgang – randvoll mit Beulen, weil sogar die Beulen selbst noch Beulen haben. Tick, Trick und Track ächzen.

Wooosch! Eulenflügel streifen die kriechenden Helden. Zauberlicht im Urwald dunkel. Drei Pfadfindermützen levitieren. *Buarhar! Harhar!* Vor aufgerissenen Schnäbeln materialisiert sich ein alter Bekannter: Ka'ohela, die gelb behandschuhten Arme in die Seiten gestemmt, mit vor Schadenfreude wippendem Bart. Verirrt! ruft der magere Magier und schnappt eine Ente nach der anderen, um sie wie einen Sack Federn auf seinen Rücken zu laden. Ganz obenauf setzt sich die zahme Eule. Dann geht es vorwärts: Räderfüße und die weiße Schockwelle der Geschwindigkeit durchqueren den Urwald im Nu. Schon wird es wieder Tag. Ka'ohela wirft Tick, Trick und Track auf der Lichtung vor dem Wasserfall ab, wo sie als kleine, verlorene Figuren stehen bleiben, während gelb im schwarzen Strahlenkranz die Sonne aufgeht. Die Geschichte stockt lyrisch. Ihr fehlt der rote Faden, den die gerade davonfliegende Eule mit sich fortnimmt, und auch der Zauberer verschwindet, nichts als Auspuffwölkchen seiner Füße zurücklassend. Kein Bad am Wasserfall! warnt sein Zeigefinger noch. Dann sind die Pfadfinder einem Ritardando ausgeliefert. Sprachlosigkeitsbläschen steigen auf. Schwitzende Köpfe, in Hände gestützt. Moskitos werden totgeschlagen. Füße tappen auf der Stelle.

Nur ein Bild später hat Tick sich die Kleider vom Leib gerissen und springt mit aufgerichtetem Bürzel in den Wasserfallsee. Als glücklicher toter Mann treibt er auf dem Rücken umher, spitzt eine Fontäne aus dem gerundeten Schnabel. *Aaargh!* An Land sausen Trick und Track im Spagat in die Höhe, die ewig fliegenden Mützen über sich, denn was taucht hinter Tick auf? Ein Dinosaurier. Abenteuer Nr. 249 ist offensichtlich bevölkert von mythischen Restposten, die auf einer einsamen Insel zur Verwertung zusammengeschoben werden. Tick, dessen Bürzel jetzt zwischen den Zähnen des Ungeheuers klemmt, zappelt so verzweifelt, dass er schon vier Arme und eine komplette Aura aus

Angstschweißperlen hat. Der Drachen wetzt Messer und Gabel.

Huff? Ausgespuckt vom verblüfften Drachen, kommt Tick im gelben Fleck des Aufklatschens wieder an Land an. Ein herbeigeiltes Inselmädchen hat ihn gerettet: die Eule, verwandelt in ihre Tageslichtgestalt. Auch der Zauberer Ka'ohela, schnell wie ein Götterbote, ist wieder da und amüsiert sich. M'o bewacht die Pforte zum Reich der Inselgöttin, dem Hort unseres sagenhaften Schatzes, erklärt Ka'ohela. Tick, Trick und Track staunen. Es dämmert ihnen, dass die Insel, auf der sie gestrandet sind, einen doppelten Boden hat, unter dem Gold versteckt sein könnte. Knarzend und knirkend setzen sich die Zahnräder des Nachdenkens in Bewegung. Dann blitzt eine Glühbirne auf: der Faden aus Dagoberts rotem Cutaway! Angezogen von Gold wie die Motte vom Licht, muss er irgendwo auf



der Insel sein. Gestrichelte Flusterblasen schwanken über den dreien: Wird Dagobert womöglich gefangenhalten? Ein Frühkapitalist in den Schlingen heruntergekommener Mythen? Jetzt ist kindliche Schläue gefragt.

Zwei Bilder weiter hat Ka'ohela sich wieder die Enten aufgeladen, um sie über den Rücken des Drachens M'o hinweg zum Eingang der Inselunterwelt zu tragen. Tick, Trick und Track lassen Jojos ab- und aufrollen und spielen Karten. Der Greis, zwischen Luftstrichen vorwärtssausend, bringt sie durch unterirdische Tunnel in einen Saal. Dort leuchten Fackeln, Wasser fällt aus Muschelschalen, Kriegerstatuen wachen über einen fratzen-schneidenden Altar. Ka'ohela lässt seine Passagiere herunter. Winzig und schwarz stehen im Akkord gemalte Silhouetten unter im Akkord gemalten Stalagtiten, halten inne im einzigen über eine ganze Seite reichenden Moment. Die Fackeln spucken orangefarbenes Feuer. Viereckig vor Feierlichkeit, steigt Ka'ohelas Erklärung auf: die Halle der Mutter der Inseln. Vulkangöttin Pele, deren Zorn nie erlischt. Seit zweihundert Jahren versenkt sie vorbeifahrende Schiffe und hat dadurch einen gewaltigen Schatz angehäuft. Pele, deren Krieger kürzlich zwei Gefangene gemacht haben. Tick, Trick und Track sehen sich mit bedeutsam hochgezogenen Augenbrauen an. In den Traumperlenketten über ihren Köpfen erscheint dreifach die Föhnlein Fieselschweif-Lebensrettungs-Ehrenmedaille, Ziel jeden Pfadfinders, die sie sich verdienen könnten, wenn sie Dagobert und Donald aus der Gewalt der Großen Mutter befreien.

Tschugg! Tschomm! Spratzel! Erstaunte Entchen fliegen durch die Luft, schielend vor Entsetzen. Der Boden hat begonnen, sich zu bewegen. Er versengt ihnen die Bürzel. Dahinter steckt Pele! ruft Ka'ohela noch, bevor

in der unterirdischen Felshöhle Steinschlag einsetzt, sich ein Spalt öffnet und glühende Lava ins Bild schwappt. Tick, Trick und Track, immer auf dem Sprung, weil die Dinge, die sie umgeben, nirgendwo verankert sind, rennen los. Diesmal sind sie so schnell, dass sie sogar ihren Schatten abhängen: bar der Tintenpfütze unter sich schweben sie in Rückansicht über dem aufgebäumten Grund. Zusammen mit Ka'ohela retten sie sich auf einen eiförmigen Felsen, den kurz darauf die Lava wie ein Boot anhebt und in einem Kamin nach oben drückt. Da sitzen sie auf dem Ei aus Stein: ein hilfloser Zauberer und drei auf den Hintern gefallene Küken, zum 249. Mal wiedergeboren werdend, schon wieder dorthin zurückverfrachtet, wo die unverwundliche Normalität des Aufpralls herrscht.

Nachdem die Schmerzsterne und weißen Wölkchen sich verzogen haben, erkennen Tick, Trick und Track, dass rauchende Vulkane um sie herum sind. *Kablaumm!* Mit roten Spiralen anstelle seiner Pupillen bibbert Ka'ohela. Überlebensgroß füllt Pele die Szene. Die Mutter der Insel. In eine zerknüllte, grüne Blase von Gestank gehüllt, schwarze Wut ausdampfend, donnert die Vulkangöttin ihr Szepter auf den Boden. Sie züchtigt Ka'ohela, dass ihm Hören und Sehen vergeht. Dann wendet sie sich den drei winzigen Hasardeuren zu, die es gewohnt sind, sich ohne Mutter durchzuschlagen und darum ihrem dampfenden Zerrbild keinerlei Verehrung erzeugen. Sie packt die drei Waisenkinder und hebt sie auf ihrem Handteller bis vor ihre Augen.

Die Entenhausener wünschen sich weit weg, zurück in den Schutz des gewaltigen Geldspeichers, hinter dem jeden Morgen gelb die Sonne aufgeht und seinen Schatten über die Erdkugel schiebt, während im Speicher eingeschlossen sein Besitzer schnarcht und ein goldiges Universum zusammenträumt: Das Missliebige stolpert dort über die eigenen Füße. Es zerschellt an einem zeitlosen Clan. Die Momente explodieren, kritzeln Bögen in die Luft – aber sie stecken doch alle unter einer Decke. Wie im Schlaf reihen sie sich aneinander, mit grober Zärtlichkeit ausgebreitet, durchquert und bald vergessen.

Tick, Trick und Track besinnen sich auf ein Pfadfinderkunststückchen: Sie führen die Vulkangöttin an der Nase herum, indem sie ihr den verbogenen Kompass versprechen, wenn sie ihnen ihre Gefangenen aushändigt. *Schlurr?* Pele, in vollem Schwung, kippt leicht nach hinten in der Bremsspur des Essichens-Übersiegens. Dann weist sie Ka'ohela an, die Tür zu ihrer unterirdischen Schatzkammer zu öffnen. Mein Schatz, sagt sie, das sind die Dinge, die ich mir von den

vorbeifahrenden Schiffen geholt habe, weil es sie auf meiner Insel nicht gibt. Die magische Pforte gleitet auf. *Gilp!* Tick, Trick und Track sehen einen turmhoch aufgeschichteten Berg rostiger Nägel – an ihn gelehnt, gefesselt und geknebelt, ihre Verwandten: Dagobert Duck in der Berufskleidung des Millionärs, den Gamaschen und dem roten Cutaway, angestaubt und süchtig danach, der Eisenzeit zu entkommen durch ein Bad im Edelmetall seines Geldspeichers; Donald Duck, im ewigen Matrosenanzug des glücklos Infantilen.

Wände aus Wasser richten sich hoch auf und fallen vornüber. Kobaltblau schwappt ein auf fernen Inseln gewonnener Likör in meinem Glas, schmeckt süß und bitter und erinnert an Schiffbrüche und vierfingrige Hände, die nach vorbeitreibenden Planken greifen.

Da der Schatz der Göttin keiner ist, findet das Abenteuer Nr. 249 sein abruptes Ende. Die Enten, gesäubert und ausgebleicht, segeln heimwärts, den verbogenen Kompass und die winkende Mutter zurücklassend, auf Entenhausen zu, über dem als Föhnlein-Fieselschweif-Lebensrettungs-Medaille die Sonne des einzig wahren Hafens steht.



Patricia Görg, geboren 1960 in Frankfurt am Main, lebt als freie Autorin in Berlin. Sie wurde für einige ihrer Hörspiele, zum Beispiel eine Reality-Radio-Show über die Hinrichtung des amerikanischen Oklahoma-Attentäters Timothy McVeigh, mit Preisen ausgezeichnet. Soeben erschien im Berlin-Verlag ihr neuester Band *Das Meer der Ruhe. Ein Abenteuerbuch*.

