

Die Drei für das Schiff

Am großen Fluss kommt das Hochwasser. Schon sind die Uferpromenade und die ersten Gassen der naheliegenden Stadt überflutet. Wind kommt auf, der stärker wird. Dunkle Wolken ziehen auf. Alle Menschen suchen Schutz in ihren Häusern.

*Die Seelen draußen, obdachlos, verlieren die Schlafplätze und ihre Zufluchten. **Drei** sind besonders betroffen.*

*Der **Spieler** hastet zur zentralen Brücke. Er wurde vor geraumer Zeit aus der Stadt gespült, nachdem er alles verspielt hatte. So war es gekommen, weil sein Leben in die Brüche gegangen war: die Ehe zerbrach am Alkohol, die Arbeit folgte wegen Fehlzeiten und die Wohnung, weil er die Miete nicht mehr zahlte. Er schlief unter der Brücke und lebte von Almosen. Jetzt muss er auf die Brücke.*

Der Wind wirbelt sich auf zum Sturm. Dieser fegt über die Stadt und lässt auf der Brücke nur eine Richtung zu, stadtauswärts ins weite Hinterland.

*Der Sturm treibt den **Geisterer** vor sich her. Dieser geistert seit unzähligen Jahren durch die Gegend, in alle Richtungen mal da und mal dort hin, wird in der Stadt gesehen und verschwindet wieder nach draußen in die Straßen des Umlandes. Gejagt wird er von Stimmen, die ihm strikte Aufträge geben und verfolgt wird er von geheimen Mächten. Er ist nirgends zuhause und erst recht nicht bei sich selber. Jetzt irrt er auf der Brücke mit dem Sturm.*

Das Wetter setzt jetzt sogar erfahrenen Vagabunden zu.

*So dem **Wanderer**, der seit einer Ewigkeit unterwegs ist, heimatlos, dem unwiderstehlichen Fernweh und der andauernden Rastlosigkeit ausgeliefert. Er wartet auf der Brücke am anderen Ende und steht da mit dem Gesicht zur Stadt, als ob er sich fragt, sich doch noch einmal dort hinein flüchten zu sollen. Noch gönnt er sich eine stolze Unabhängigkeit, dem Sturme trotzend.*

Der Spieler hängt sich an den Geisterer und die beiden stoßen auf den Wanderer. Die Drei lassen sich mitreißen mit der unbändigen Macht des Sturmes. Blitz und Donner schalten sich ein, Wassermassen schütten herab und Hagelkörner schlagen nieder. Ein Unwetter, das Hören und Sehen vergehen lässt. Bis auf die Haut durchnässt werden sie zum Spielball der Elemente. Die Brücke liegt längst zurück, auf Asphalt folgt Schotter, auf Schotter Sand und dann geraten sie in tiefen Matsch. Der Punkt kommt, an dem nichts mehr geht. Was geschieht in diesen Augenblicken?

Hier erscheint eine leuchtende Gestalt in weißem Gewand und strahlendem Gesicht. Sie kommt wie aus einer anderen Welt.

*Eine **junge Frau**, sie nähert sich und wirkt dem Sturm enthoben. Sie ist da. Die Drei schauen sie an.*

Der Wanderer findet Worte: - Kommst du zu uns?

- Ihr werdet erwartet!

Der Spieler ist überwältigt: - Welch ein Wunder!

- Du wirst dich noch wundern.

*Der Geisterer zittert am ganzen Leib mit einem entsetzten Gesicht.
Zu ihm sagt die Frau:*

- Du wirst ankommen.

Zu allen Drei:

- Bald werdet ihr aus dem Unwetter herausgehen. Ihr werdet ein Tor finden. Durch dieses werdet ihr hindurch kommen, wenn ihr den Schlüssel benutzt, den ihr bei euch habt. Habt Zuversicht und übt Geduld. Hinter dem Tor geht es weiter, Schritt für Schritt. Ich werde wieder da sein.

Die Gestalt entschwindet.

Die Drei sammeln sich und ziehen weiter.

Mit einem Mal können sie Sturm und Gewitter, das Peitschen des Regens und das Schlagen des Hagels hinter sich lassen.

Eine sternenklare Nacht öffnet sich, in einer unendlichen Ruhe wachen sie auf. Ein kleiner Weg auf einem Damm liegt vor ihnen. Kraniche ziehen mit sanften Lauten über ihren Köpfen dahin. Jeder Laut findet seine innige Botschaft. Eine Feder segelt in der Luft.

Der Wanderer fängt sie auf.

Sie gehen leicht und wecken ihre Aufmerksamkeit.

Das Tor taucht auf. Ein geheimnisvolles Licht umgibt es. Es steht einfach da, einsam auf weiter Flur, ohne Zaun und Mauer.

Die Drei stehen davor und mustern es.

Drei Stäbe stecken im Rahmen, senkrecht, verbunden mit einem waagerechten Stab.

In der Mitte eine Scheibe, ein offenes Rund.

Der Wanderer: - Eine zeitlose Uhr!

Der Spieler: - Ein Zahlenschloss!

Der Geisterer geht dorthin und schaut hindurch.

Die beiden Anderen schauen ihn fragend an.

Aber er spricht noch nicht und berichtet nicht, was er gesehen hat: Eine Landschaft wie ein Gedicht. Mitten darin eine Hütte, eine Fischerhütte und hinter einem Hügel der Mast eines Schiffes.

Die Drei stehen in einer Reihe nebeneinander, wie Angeklagte vor Gericht. Aber keiner klagt sie an. Also, die Schlüssel, die sie bei sich tragen. Vagabunden und Schlüssel? Das passt einfach nicht zusammen. Je länger sie da so stehen, desto mulmiger wird es ihnen. Sie waren in letzter Zeit immer aus Türen heraus nach draußen gegangen. Jetzt ist es eine Zumutung, hier einen Durchgang zu finden. Das grenzt an Unmöglichkeit, an ein aussichtsloses Unterfangen. Sie werden nicht an diese Stäbe rütteln, auch wenn sie die Versuchung kennen, an die Stäbe einer Gefängniszelle zu rütteln. Hier ist es etwas anderes. Sie suchen den Eingang und nicht den Ausgang.

Es dämmert wie eine Eingebung: Drei Stäbe, für jeden einer, zusammengehalten mit einem Querstab. In der Mitte ein offenes Rund.

Der Wanderer wagt den Anfang: - Langer Suche kurzer Sinn. Ich nehme den linken Stab. Ich träume schon immer von einer Insel weit draußen im weiten Meer. Ein Schiff möge mich hinbringen. Nach rastlosen Wanderjahren ein Ort zum Ausruhen.

Der Spieler fährt fort: - Diese endlosen Spiele mit dem Zufall der Zahlen. Sind das Glücksspiele? Ein Erfolg verlangt nach dem nächsten. Endlos geht das so weiter. Gab es einen Geldgewinn, war er auch schon wieder weg für den nächsten Einsatz. Geld hält nur das Karussell in Bewegung, ohne Unterlass. Glück, ein wenig echtes Glück, ein Hauch von dem, was das Leben so sein könnte. Ich sehe den mittleren Stab vor mir.

Der Geisterer fängt zu sprechen an: - Fassungslos. Nichts gibt es zu fassen. Greifen in die uferlose Landschaft voller Gewässer ohne Ränder. Hügel ohne Aussicht und Durchsicht. Horizonte verraten nicht, wo der Himmel anfängt. Sterne sind schon lange herunter gefallen. Auf die Häuser sind Meteoriten gestürzt. Die Fürsten sind sich nicht einig, was sie von ihrem Volk verlangen. Und Ihre Geheimdienste lauern auf ihre Chance, alles zu durchleuchten. Und rücksichtslose Gestalten vergiften das Wasser und das Essen.

Er geht zu dem rechten Stab und umfasst ihn: - Hiermit jetzt ein Punkt. Damit Schluss mit der Auflösung. Die Seelenachse!

Diese Worte wirken, spürbar, vor dem Tor, auf der Erde und unter der Erde und zum Himmel hin. Sie schwingen ein und bewegen. Sie bewegen das offene Rund. Es dreht sich in kristallklaren Tönen und in allen Regenbogenfarben. Es wird schneller und schneller und öffnet eine raumlose Tiefe. Was der Geisterer gesehen hat, sehen jetzt alle.

Das Tor setzt zum Öffnen an und entschwindet.

Die Drei schauen sich erstaunt an und freuen sich. So, was tun? Rufe schicken sie, ob da jemand sei. Im Echo hallen sie zurück und weit davon. Dreimal.

Der Fischer kommt, der Meister dieses Landes. Er nähert sich und winkt ihnen zu. Die Drei gehen ihm entgegen. Aus der Nacht ist Tag geworden, ein Tag am dichten Abend.

Sie treffen sich. Nicht weit die kleine Fischerhütte. Möwen fliegen zum Mast des Schiffes, noch unsichtbar hinter dem Erdhügel.

*Der Fischer empfängt sie: - Auf euch habe ich gewartet.
 Ihr seid durch das Tor gekommen.
 Meinen Herzlichen Glückwunsch!
 Das Schwerste habt ihr jetzt geschafft.
 Kommt in meine Hütte!
 In die warme Stube, es gibt genug zu essen.
 Morgen geht es weiter.
 Ich werde euch einiges fragen,
 und ihr werdet etwas sehr Wertvolles erfahren.*

Die Drei stärken sich, schlafen, träumen und erwachen am Morgen von alleine. In der Morgendämmerung sitzen sie mit dem Fischer vor der Hütte und trinken einen heißen Tee.

*Der Fischer beginnt den Tag: - Ihr habt es schon gemerkt. Dieses Land ist nicht wie jedes andere.
 Um hier herein zu kommen, braucht es keinen Ausweis. Das geht anders. Hier ist manches möglich. Das werdet ihr noch kennen lernen.
 Jetzt bitte ich euch, dass ihr euren Namen sagt, mit dem ihr euch finden lasst.*

Das Ganze ist spannender und wichtiger als man so denkt. Das merken auch die Drei. Ein Vagabund braucht keinen Namen oder hat ihn vergessen. Ein Spieler versteckt sich hinter tausend Namen. Und ein Geisterer kennt keinen Namen. Namen sind für ihn wie Schall und Rauch, sie sagen nichts, sie ziehen dahin ohne Einkehr.

Der Wanderer fängt wieder an: - Wie heiße ich, wer bin ich? Das ist wohl die Frage. Peter der Wanderer wird mir nachgesagt. Es gab eine Zeit, da nannten mich Mitmenschen Emil, der Weltenbummler, oder Erik, der Landentdecker. In mir gibt es einen Namen, den ich kaum wage auszusprechen: Prophet, der in die Zukunft geht.

Der Spieler ist sichtlich beeindruckt: - Meine Namensgeschichte geht so: Die Stadt kennt mich als Egon den Spieler. Meine Frau nannte mich Kleiner Bär, meine Mutter Mein kleiner Liebling. Aber sie alle ahnten nicht, was ich in mir trug. Der Glücksbringer in der Not.

Der Geisterer scheint sich wieder in alle Winde aufzulösen. Denn was da gefragt wird, ist das Schlimmste aller Dinge. Das ist schier absurd. Ein Geisterer kann nicht sagen, mit keinem Sterbenswort, wie er ins Dasein gerufen werden kann.

So setzt er in seiner Verzweiflung an: - Oh, du Verächter aller Worte! Laute nur und Buchstaben! Täuschung in allem, Windhauch mit frommen Worten! Gejagt von den Eitelkeiten, sich zu zeigen und nichts zu offenbaren. Alles sagen und nichts zu meinen. Es ist kein Ankommen in diesem Verwirrspiel. Da ist Geist, der alles durchdringt!

*Auch der Fischer ist sprachlos, er, der die Namen aus der Tiefe der Ozeane kennt. Schweigen tut gut.
 Mit der Sonne am Horizont ist die Gestalt wieder da, die junge Frau, ein Engel in morgendlicher Erscheinung.*

Sie ist vertraut mit allen und allem: - Jetzt seid ihr bereit. Ihr Drei seid angekommen für ein Schiff, das im Hafen vor Anker liegt.

Drei Schätze hat das Schiff, drei Geheimnisse.

Das erste: Die Innenräume haben leuchtende Spiegel. Das bedeutet, sie erzeugen Licht, zu sehen und gesehen zu werden. Nur in der Liebe des Herzens lässt sich hineingehen.

Das zweite: Jeder findet sein eigenes Ruder. Dieses gehorcht bei beherztem Zupacken wie von selbst. Je nach Wind und Wetter, je nach Wellengang entwickelt es seine Kraft. Alles aber nur im Zusammenspiel aller Ruder, nur im Rhythmus des Herzens. Sonst hebt die Kraft des einen die der anderen wieder auf oder wirkt dagegen. Wem sage ich das!

Das dritte: Für die Große Fahrt gibt es ein besonderes Segel. Es geht mit dem Wind, nimmt ihn auf, entziffert seine Botschaften und leitet sie weiter an alle, die ein Seil in den Händen halten, um es zu steuern. Das seid jetzt ihr. Jeder findet ein Seil am Segel. Seid wach mit allen Sinnen! Und verständigt euch untereinander, jederzeit und überall! Versucht es! Dann wird euer Schiff eine Botschaft sein auf den Meeren dieser Welt.

*Ihr werdet es herausfinden und erfahren, dass es geht. Geht jetzt hin und findet euer Schiff, wie ich es euch gesagt habe!
Ich werde bei euch sein. In besonderen Zeiten bin ich wieder da.
Gute Fahrt!*

*Die Gestalt entschwindet wieder.
Die Drei sinnend nach.
Der Fischer bringt sie zum Hafen.
Dort finden die Drei zu ihrem Schiff.*