

E) Der zweite Tag Mit dem Fahrer

*Im Hafen steht das Gefährt der Fürstin, mit dem sie zum See gekommen ist.
Nahe der Hütte mit dem Kohlefeuer ist es halb im Wasser, halb an Land.
Es sieht aus wie eine Lokomotive, kann offenbar aber auch schwimmen wie ein Boot und
womöglich sogar fliegen wie ein Hubschrauber.
Es kann auf Rädern fahren und auf Schienen.
In der Hütte beim Feuer wartet der Fahrer.
Der Seelenmensch geht zu ihm hin. Die drei Fischer folgen ihm.*

*Sie setzen sich ans Feuer und kommen ins Gespräch.
Das ist schon sehr ungewöhnlich an diesem Ort. Sonst sitzt der Fahrer alleine beim Feuer und
wärmt sich auf oder ruht sich aus. Die Fischer spielen meist mit den Würfeln.
Der Fahrer erfährt, was sich auf dem See zugetragen hat.
Er schüttelt nur den Kopf, als ob er es schon immer geahnt hätte.
Aber die Tragweite scheint ihm nicht klar zu werden.*

*Der Fahrer scheint ein guter Mensch zu sein, jedoch ohne besondere Weitsicht.
Er erzählt, wie er im oberen Teil der Stadt mit dem Gefährt unterwegs ist, um die Fürstin mal dahin
und mal dorthin zu bringen.
Er kennt alle wichtigen Gebäude, weiß, wo die Hintertüren sind, hat einen guten Draht zu allen
Pfortnern und Pfortnerinnen. Sei es nun das Schwimmbad, die Oper oder seien es die Ministerien
der Stadt. Er kann immer durch die kleinen Türen hineingehen und sich anschauen, was er will.
Mit den Menschen redet er kaum etwas. Das ist nicht seine Stärke. Er möchte etwas sehen, etwas zu
essen bekommen und macht seine kleinen Hilfsdienste. Da er überall hinkommt, ist er ein begehrter
Mann und wird gerne in Anspruch genommen. Schnell kann er Sachen besorgen oder
transportieren.*

*Die Fischer hören interessiert zu und malen sich in Gedanken aus, wie es wohl dort oben in der
Stadt aussieht. Ob es schöne Frauen gibt. Und ob es etwas zu sehen gibt, wenn man die Leute
hinter den Kulissen beobachtet, in ihren Garderoben oder Umkleideräumen. So, als ob man einer
Frau unter die Kleider schauen kann, wenn man sie die Treppe hinaufgehen sieht.
Es würde sie schon interessieren, dort auch einmal herumzustreunen.*

*Auch den Seelenmenschen interessiert dieser Teil der Stadt.
So entschließt er sich einen Ausflug zu machen in die oberen Etagen.
Es ist nicht seine Welt, er fühlte sich in den oberen Regionen des gesellschaftlichen Betriebes nie
wohl. Es fehlten ihm die Selbstsicherheit und auch entsprechendes Wissen und Können, um dort
sich behaupten zu können.
Jedoch, es ist die Welt der Fürstin. Und wie sie sich auf seine Erfahrungen eingelassen hat, möchte
er wenigstens einen Streifzug machen in diesen Bereich.
Er einigt sich mit dem Fahrer, dass er am Nachmittag mitfahren kann.*

(Text ausgespart: Sondergut Seite 9)

Die Fahrt soll starten.
 Am Kohlenfeuer sammeln sich die Gestalten, die beteiligt sind.
 Hier hatten die drei Fischer die Idee, den Seemann auf der Glut zu rösten.
 Sie hätten ihre eigene Zukunft und ihre Seelen darauf geröstet, ihre Antriebskräfte.
 Jetzt sind sie eigenartig still geworden.

Ob sie nicht auf die Fürstin warten sollten, es ist ja ihr Gefährt?
 Die Fischer sind dafür. Sie hatten sie ja auch gerettet.
 Dem Fahrer ist es gleich.
 Der ist gehorsam und treu wie ein Hund.
 Der Seelenmensch ist noch versunken in die Glut.

Die Flammen über den Kohlen.
 Hier ist eine Wende.
 Die Schätze der Tiefe, der uralten, gepressten Tiefe, flackern auf und verbrennen.
 Sie liegen nicht mehr im Bauch der Erde.
 Jedoch gilt es, sie zu greifen, sonst verpuffen sie im Rauch.
 Wie gepresst war der Weg bisher, ein äußerster Druck!
 Wie geladen sind die Bilder, unendlich aufgeladen mit symbolischer Energie.

Dem Seelenmenschen ist offenbar sehr viel in die Wiege gelegt worden an Wünschen.
 Aber nicht an Glückwünschen oder Segenswünschen, sondern an Erwartungen:

Ach, du liebes Kind!
 Wie lieb ich dich! Könntest du mich lieben?
 Liebe brauch ich, sehr viel Liebe!
 Ich finde sie nicht. Sag mir warum!
 Teile meine Einsamkeit, meine Heimatlosigkeit!
 Du bist mein ein und alles. Keiner sonst.
 Wie leer ist alles, wenn ich alleine bin!
 Verlass mich nicht!
 Sonst bin ich von allen guten Geistern verlassen.

Gute Geister fehlen.
 Ein verwünschtes Schloss.
 Ein Dornröschenschloss.
 Hundert Jahre Einsamkeit und kein Retter.

Flattergeister.
 Sie flattern über den Kerkern gefolterter Freuden.
 Und rufen ihre Namen in die Leere.
 Kein Echo.
 Grabesstille.

Abergeister .
 Sie irren umher und suchen Halt und Orientierung.
 Finden nichts mehr, das sie hält.
 Sie finden nur unzählige Hieroglyphen verirrter Seelen.

All das ist möglich, wenn es keine Mitte gibt, die lebt.

Jetzt liegt es am Seelenmenschen, die Initiative zu ergreifen, sich die Mitte zu erobern und die Bewegung umzukehren.

Sodass er nicht mehr Gast in einem fremden Land ist, sondern Eroberer.

Ja, er will sich die Sphäre erobern, den Fluss der Dinge bestimmen, spüren, wie es ist, wenn Impulse gesetzt werden

Er will dieses Land erobern und verlassen. Er will frei sein.

Er sagt den Fischern, dass die Fürstin so schnell nicht wiederkommen wird .

Sie hat sich zurückgezogen.

Das Land ist verwaist, zumindest zeitweise.

Er sagt dem Fahrer, dass er die Regie übernimmt und die obere Stadt davon in Kenntnis setzt.

Damit dort etwas geschehen kann

Er bittet die Fischer:

Bleibt und wachet!

Seid aufmerksam auf die Ereignisse!

Sammelt Eindrücke und verlorene Seelen!

Gebt ihnen Hinweise, so gut es geht!

Erzählt, was ihr erlebt habt!

Wenn Verführer kommen, prüft sie genau!

Denkt an die Frauen!

Daran, was ihr an ihnen begehrt.

Träumt von Liebesgeschichten!

Behandelt die Frauen, die euch besuchen, wie mögliche Bräute!

Lasst euch nicht mehr um den Finger wickeln, seid stolz, dass ihr Abenteurer seid!

Lasst sie Interesse an euch finden!

Verletzt aber nicht ihre Würde als Menschen!

Sie sind Seelen wie ihr, genauso wertvoll.

Sie sind kein Spielzeug.

Lasst aber auch nicht mit euch spielen!

Vergesst das Würfelspiel!

Oder versteht die Zahlen und ihr Geheimnis!

Versucht zu verstehen, dass es nicht wichtig ist, wer gewinnt, sondern hinzunehmen, dass der eine einen guten Tag hat und der andere nicht!

Tötet damit die Zeit nicht und die Sinne!

Sie werden alle gebraucht, alle eure Sinne.

Eine entscheidende Kehrtwende.

Er braucht jetzt nicht mehr mühsam zu gehen durch die Landschaft.

Nur ein Übermensch könnte überall hingehen, wo es wichtig und interessant ist.

Er braucht auch nicht mehr für den Raum verantwortlich zu sein.

An alles denken und im Auge behalten, der willentliche Griff auf die Strukturen.

Er kann alles lassen, wie es ist.

Er lässt sich vom Fahrer fahren.
 Nutzt dessen Ortskenntnisse und Gespür für Eingänge und Vorgänge.
 In gewisser Weise kämpft er nicht mehr.
 Er erobert nicht die Menschen.
 Er besucht diese bei ihren Gestalten.
 Er macht sich nur den Weg frei für klare Sicht und instinktsichere Steuerung.
 Er ist wie ein Lichtbote, der sich dem Raum anschmiegt, ihn nicht besetzen will.
 Er fährt leuchtend und beleuchtend hindurch.
 Er achtet auf Leuchtspuren.
 Er spürt die magnetische Kraft der Bahnen.
 Er fährt an ihren Strängen entlang und blitzt nur dort eigene Energie,
 wo Widerstände und Störungen sind.
 Er ist wach und lagert nicht alte Träume in die Gegend.
 Er ist im Hier und Jetzt.
 Er will nicht mehr die Zukunft, sondern geht mit der Geschichte,
 offen für die Zukunft, für das, was zu uns kommt.

Hinaus, hinaus in die Weite!
 Er braucht nichts zu sagen. Der Fahrer spürt sofort den Drang nach draußen
 und folgt dem Seelenmenschen auf den Fersen.
 Das Gefährt steht nach wie vor im Hafen, halb im Wasser, halb an Land, so,
 als ob es seine Flügel ausbreiten wollte.
 Es ist eigenartig durchsichtig geworden. Der Seelenmensch spürt es sofort.
 In seinen Strukturen scheint etwas durch, leuchtet von innen.
 Als ob es in den äußeren Strukturen nur reine Energie gäbe.
 Der Fahrer spürt noch nichts.
 Er folgt wie ein Hund aufs Wort.
 Sie stehen vor dem Gefährt.
 In dieses Gefährt einsteigen, heißt, einen entscheidenden Schritt tun.

Seelenmensch und Fahrer sind jetzt allein und aufeinander angewiesen.
 Der Seelenmensch wendet sich dem Fahrer zu und schaut ihm in die Augen.
 Die sind noch leer, aber offen.
 Der Fahrer zuckt zusammen, wie vom Blitz getroffen. Zuckt in allen Gliedern.
 Der Seelenmensch spürt diesem Zucken nach.
 Dem Rhythmus und der Stärke, der Wellenbewegung durch den Körper.
 Das Zucken geht über in Schwingen und Kreisen.
 Wieder zuckt es, erneut und stärker.
 Es bebt und schüttelt, dreht und windet.
 Dann sieht er die Bewegungen an, die des Fahrers, und spürt ihnen nach.
 In den Augen spiegelt sich die Bewegung wieder.
 Die Bewegung des Fahrers in den Augen des Seelenmenschen.
 Dieser erkennt sich in der bewegenden Gestalt des Fahrers wieder.
 Der Fahrer schwingt im Seelenmenschen nach.
 Der Seelenmensch konzentriert sich, sammelt, was sich in den Bewegungen verloren hat.
 Der Fahrer hat sich verloren, lebt jetzt im Seelenmenschen.
 Dieser gibt das verlorenen Leben zurück an den Fahrer.
 Dieser fängt an zu leben.

*Mit einem Mal sind sie mitten im Gefährt.
Sie waren eingestiegen, ohne es zu merken.
In diesem Gefährt ist man nicht sitzend oder stehend.
Sondern man existiert darin.
Die Seele ist in ihrer ganzen Existenz unterwegs.*