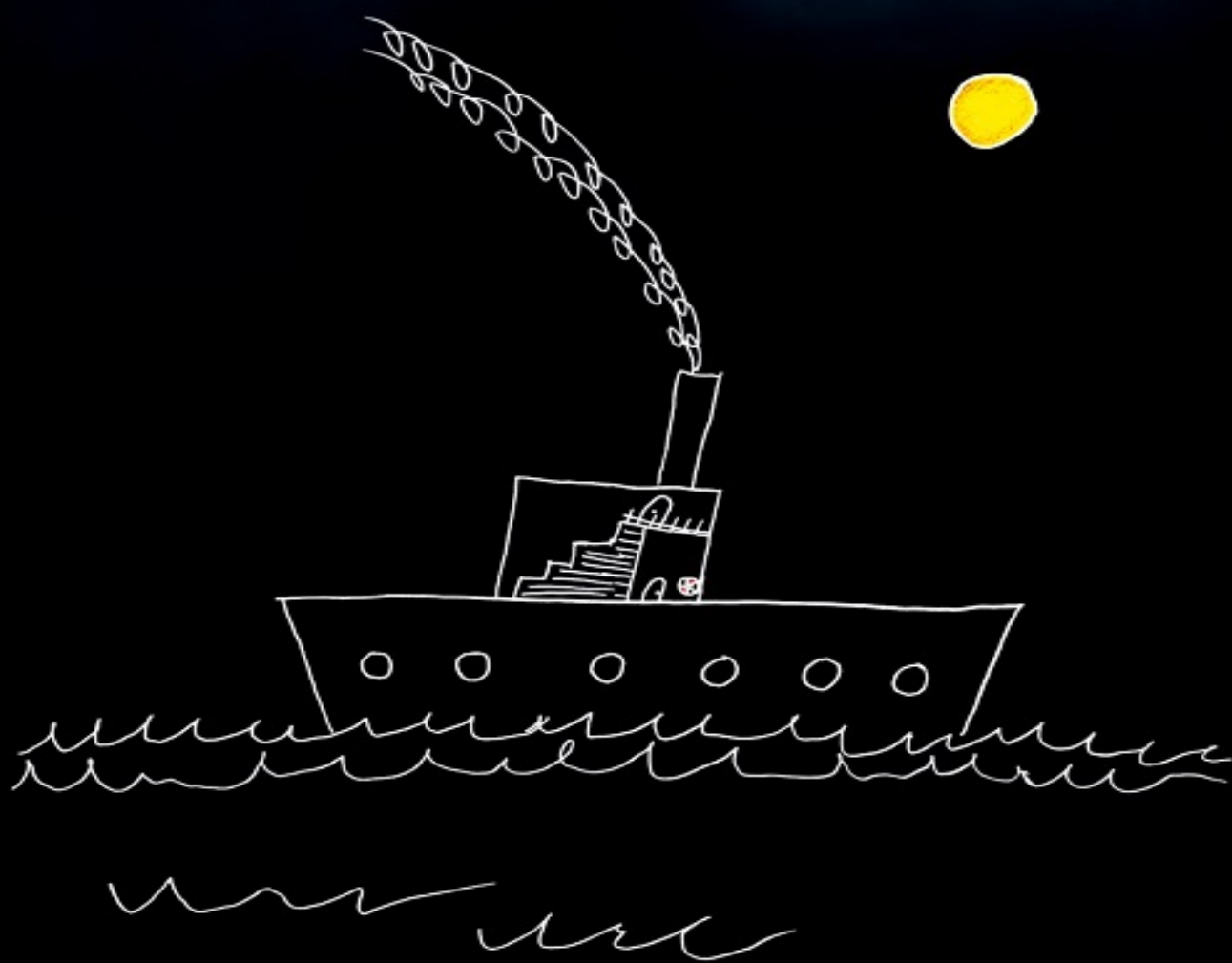


SÜSSE TRÄUME

Gwen Kanína



Für Daniela und Martin

Inhalt

Ein Drummer schläft
Der Morgen danach
Katzenjammer und Klistier
Eine Töpferin erinnert sich
Auf dem falschen Fuss
In den Kaninchenbau
Raus aus dem Kaninchenbau
Steine, Bierkleckse und Fischerinnen
Ein ganz normaler Abend
Den Wind im Gesicht
Das Ungemach lauert...
Eine Töpferin hebt ab
Der Wahnsinn fängt erst an
Eine Töpferin auf Abwegen
Der Drummer und die Kunst
Der Nachtmarkt
Es wird nicht besser...
Eine Töpferin klopft auf den Tisch
Fee am Werk
Turbulenzen

Ein Drummer schläft

«Wo bin ich?»

Der Verdacht, dass sich seine Umgebung verändert hat, kommt ihm schon, bevor er die Augen aufschlägt. Instinktiv weigert er sich seine Gucker zu öffnen, denn sein – von der letzten Party umnebelter – Verstand rät ihm entschieden davon ab. Es würde bestimmt nichts Gutes verheissen, wenn er seine Augen jetzt aufschlüge. Nicht solange das Bett schwankt – ihm könnte ja übel werden, dann hätte er einen Kater und ein vollgekotztes Bett.

Also behält er seine Augen fest verschlossen und versucht sich einzureden, dass er immer noch tief und fest schläft.

Nun, das menschliche Dasein ist voller Tücken und Fallen, von denen die meisten nicht etwa von aussen kommen, sondern in einem selbst sitzen.

Bei dem sich immer noch in tiefstem Schlummer wähnenden Drummer, ist es der Gehörsinn, der ihm keine Ruhe gönnt. Er kann die Augen noch so fest vor der harten Realität verschliessen, doch sein Gehirn kann die Schallwellen eines penetranten Klopfens, das ihm die Ohren übermitteln, nur schwer ignorieren. Der Drummer ist aber definitiv noch nicht bereit in die Welt der Wachen und Geschäftstüchtigen zu wechseln und dreht sich noch einmal um. Dabei zieht er sich gekonnt das Kissen über den Kopf.

Das Pochen hört schlagartig auf und für den Bruchteil einer Sekunde fühlt er sich als Sieger.

Wer aber immer den Drummer aus den Federn kriegen will, hat noch nicht aufgegeben, denn jetzt wird die Tür so kraftvoll aufgestossen, dass sie laut gegen die Wand knallt.

Mit einer, für seinen reduzierten Zustand, beachtlichen Geschwindigkeit sitzt der Drummer kerzengerade im Bett und reisst die Augen auf, wie er es noch nie in seinem Leben

tat. Denn vor ihm steht das Mordsteil eines Meerschweins. Ein aufrechtgehendes Meerschwein (der Ausdruck Meerschweinchen kommt ihm bei der schiereren Grösse des Viehs gar nicht erst in den Sinn). Und nicht nur das, es trägt eine Krankenschwestertracht, so eine, wie man sie aus alten Filmen kennt, blau mit weisser Schürze und einem weissen Häubchen.

Der Drummer reibt sich noch einmal die Augen, denn wie alle wissen, können Tiere nur in schlechten Kinderfilmen aufrecht gehen.

Dann fällt ihm auf, dass da nicht nur dieses anscheinend erboste Meerschwein ist, auch seine Umgebung sieht vollkommen anders aus, als es noch gestern der Fall war. Das enge Klappbett, auf das er sich irgendwann letzte Nacht geschleppt hat, hat sich in eine Koje verwandelt und neben seiner rechten Schulter macht er ein rundes Bullauge aus.

Die Koje, das Bullauge, aber auch das verdächtige Schwanken verraten ihm, dass er sich vermutlich auf einem Schiff befindet. Er fühlt, wie die kalte Hand der Panik nach seiner Brust greift und sich wild um sich schlagend breit machen will und er spürt, wie seine Kehle langsam enger wird. Dann ist da immer noch dieses Meerschwein, dessen Körperhaltung ihm signalisiert, dass sich das Tier gerade in Rage redet.

Der sich in seinem Körper ausbreitende Panik und der verbalen Flut wegen, die da aus dem Maul des Meerschweins auf ihn niederschiesst, kommt er gar nicht dazu, sich die wichtigste Frage zu stellen: *wie* ist er auf dieses Schiff gekommen?

Er kommt auch nicht dazu, sich in den Arm zu kneifen, angeblich soll das ja hilfreich dabei sein, festzustellen, ob man nun träumt oder wach ist.

Er beschliesst schlimmeres Unheil abzuwenden, indem er sich auf die Worte konzentriert, mit denen das eindrückliche Tier Peitschenhieben gleich auf ihn eindrischt. In der Schimpftirade kommt die Wortkombination «verdammter

Primatenpenner» gleich mehrmals vor. Des Weiteren enthält sie die Information, dass vor zehn Minuten Dienstbeginn gewesen sei und dass man bei seiner Chefin keinen guten Eindruck hinterlasse, wenn man ausgerechnet am ersten Arbeitstag zu spät zum Dienst erscheint. Schliesslich könne sie «verdammte Scheisse nochmal die verfluchte Station nicht alleine auf die Beine stellen» und es wäre nun wirklich an der Zeit, dass er seinen «kahlen Arsch» endlich aus der Koje schwingt.

Das alles lässt der Drummer mit offenem Mund über sich ergehen.

«So, welche Ausrede hast du mir zu bieten? Und ich sage dir, sie muss verdammt gut sein!» Damit stellt das Meerschwein sein Keifen ein und funkelt böse in seine Richtung.

Der Drummer findet tatsächlich seine Stimme wieder – freilich klingt sie nach der wilden Party gestern und dem Schrecken beim Aufwachen etwas ramponiert – und so schält sich ein mühevolleres Krächzen aus seiner Kehle: «Wer bist du denn?»

«Ich bin Klothilde, deine Chefin», schnaubt das Meerschwein zurück.

«Und wie komme ich hier her?»

«Wie du hier her... Oje, oje, oje, die Amnesie-Nummer. Hast du nichts Besseres zu bieten? Nein?»

Der Drummer schüttelt nur mit dem Kopf.

«Na, schön! Du bist hier, weil ich einen Krankenpfleger angefordert habe. Du bist doch Krankenpfleger?»

Der Drummer nickt: «Ja, früher mal, jetzt bin ich Schlagzeuger in einer Rockband.»

Das Meerschwein fasst sich an den Kopf und stöhnt: «Ach du liebes bisschen, ausgerechnet einen Musiker. Womit habe ich das verdient?» Dann pfeffert Klothilde dem Drummer eine weisse Pfleger-Kluft entgegen und stapft wutschnaubend aus der Kabine.

Wer hätte gedacht, dass so ein putziges Tierchen so viele Schimpfwörter kennt, denkt der Drummer, bevor er sich schicksalsergeben aus dem Laken schält und seine Arbeitskleidung in Augenschein nimmt.

Er zieht sich an, stellt zufrieden fest, dass es sich um Hosen und Hemd handelt und dass auch kein weisses Häubchen dabei ist, wuschelt sich durch seine blonden Haare, die schon des längeren nicht mehr auf Tuchfühlung mit einem Friseur gegangen sind, streicht sich Schnurrbart und Kinnbärtchen glatt und setzt sich die Brille auf seine Nase, die irgendwie zu kurz für einen Brillenträger geraten ist.

Bevor er mutig aus seiner Kabine tritt, atmet er noch einmal durch und sagt sich, dass er sich wohl am besten auf die Socken machte und den Anweisungen der strammen Klothilde Folge leistet, schliesslich kann er nur so herausfinden, in was er da hineingeraten ist.

Zwei Dinge fallen ihm auf dem Gang vor seiner Kabine auf. Erstens: die Fahrstuhlmusik, mit der der Gang berieselt wird, die aus einem deutschen Blödefilm geklaut zu sein scheint. Zweitens: das weisse Mäuschen in Schwestertracht, das ihn vor seiner Tür erwartet. Wobei auch hier der Ausdruck Mäuschen fehl am Platz ist, denn die Maus reicht ihm bis zu den Hüften, aber irgendwie sieht sie süss aus, auch wenn es eine Maus ist und er Mäusen lieber aus dem Weg geht.

«Ich bin Emma», piepst das Mäuschen, «und ich soll dir die Krankenstation zeigen.»

Auf dem Rundgang mit Emma erfährt der Drummer, dass er tatsächlich auf einem Schiff gelandet ist. Genauer gesagt, befindet er sich auf einem Kreuzfahrtschiff, wo er auf der Krankenstation als Pfleger arbeiten soll.

Auf die Frage, wie er über Nacht – und ohne, dass er etwas davon bemerkt hat – hierhergebracht wurde, kann

ihm auch die Maus keine befriedigende Antwort geben. Er sei halt angefordert worden.

Neben der Krankenstation, auf der regelrechte Kuren angeboten werden, den üblichen Cafés, Restaurants, Bars, Einkaufsmöglichkeiten und Fitnessräumen, leistet sich die Reederei auf diesem Schiff ausserdem noch eine Disco, ein Varieté, ein Casino und einen Coffeeshop, ganz nach Amsterdamer Vorbild.

Na ja, warum denn auch nicht, denkt sich der Drummer und reibt sich insgeheim schon die Hände. Doch Emma weist ihn darauf hin, dass es dem Pflegepersonal untersagt ist, den Coffeeshop auch nur zu betreten. Eine Regel, die die eiserne Klothilde mit gelegentlichen Drogentests durchzusetzen pflegt.

Auf der Krankenstation geht Emma mit dem Drummer Kabine um Kabine durch und stellt den «Kurgästen» ihren neuen Pfleger vor. Wobei die Wenigsten von ihnen einen kranken Eindruck auf den Drummer machen. Viel eher beschleicht ihn das Gefühl, dass sich die meisten der zu Behandelnden auf Kosten der Krankenversicherung eine Weltreise gönnen.

Da sind zum Beispiel Mina und Elsbeth, zwei abenteuerlustige Kühe. Die Safariausrüstungen und Bergseile, die an diversen Haken in der Kabine hängen, sowie einschlägige Literatur, die überall im Zimmer verstreut ist, bestärken die Vermutung des Drummers.

«Sie sind wegen Burnout hier», lässt Emma ihn wissen. Auf sein fragendes Gesicht ergänzt eine der Kühe, dass sie sich völlig ausgepumpt gefühlt hätten.

Eine Tür weiter wird ihm Flix der Hamster vorgestellt. Eigentlich würde er Felix heissen, aber weil er als Rapper immer so schnell spricht, versteht man nur Flix, wenn er sich vorstellt.

Von der Decke hängt ein grosses Hamsterrad an einem Flaschenzug, sodass es bei Bedarf herabgelassen werden kann. Emma belehrt ihn, dass das Rad der

Stressbewältigung diene. «Er hat einen Sprachfehler», sagt sie, wie wenn das eine schwerwiegende Erkrankung wäre. Dabei tätschelt sie Flix mitfühlend die Pfote.

Bei der nächsten Kabine beschleicht den Drummer das Gefühl, dass Emma ihrerseits eine Runde im Hamsterrad nötig hätte. Die Spitze ihrer Nase wechselt die Farbe, von Rosa zu einem tiefen Rot. Wie er längst von seiner rattenhaltenden Schwester weiss, ein Stresssymptom bei Nagern.

Hastig klopft Emma an die Tür, sie will diese Begegnung ganz schnell hinter sich bringen. Das sieht man ihr an.

Als die Tür sich endlich öffnet, wird dem Drummer Emmas Unwohlsein klar. Ein rotgetigter Kater steht hinter der Tür und blickt lüstern auf Emma herab.

Doch die kleine Maus reckt sich tapfer und stellt dem Drummer Manfred den Kater vor. Seines Zeichens Verfasser von Kitschromanen, der infolge eines katastrophalen Schreibstaus von seiner verzweifelten Verlegerin eine Kreuzfahrtkur verordnet bekommen hat.

Eine Tür weiter wird dem Drummer Henriette die Riesenschildkröte vorgestellt. Sie ist wegen Dauerschluckauf in Behandlung. «Der Leidensdruck bei ihr ist sehr gross», erklärt Emma auf dem Gang, als sie auf die nächste Kabine zugehen. «Sie hat sich immer den Kopf gestossen, wenn sie sich in ihren Panzer zurückgezogen hat.»

Mittlerweile ist sich der Drummer sicher, dass ihn nichts mehr überraschen kann. Bis Emma ihn in das nächste Zimmer führt. Das wird nämlich beinahe zur Gänze von einem grossen Wassertank ausgefüllt, in dem ein Haifisch vor sich hindümpelt. Emma klopft an die Glaswand, um die Aufmerksamkeit des Fisches auf sich und den Drummer zu lenken, doch der scheint nicht ansprechbar zu sein. Schliesslich gibt Emma auf und wendet sich an ihren neuen Kollegen. «Das ist Heino. Er ist hier auf Drogenentzug.»

Der Drummer versucht einen kleinen Scherz: «Psychoaktiver Seetang und aufputschender Sand?»

Doch Emma scheint nicht zu verstehen, sie schüttelt nur den Kopf und meint: «Nein, LSD.»

Sie verlassen Heino und Emma führt ihn zur letzten Tür. Bevor sie anklopft, dreht sie sich dem Drummer zu und meint: «Du musst jetzt sehr tapfer sein.»

Der Drummer kontrolliert kurz seinen Adrenalinhaushalt, nickt schliesslich ergeben.

Emma klopft und öffnet die Tür. Die Kabine entpuppt sich als Boudoir, das von einem runden, mit glitzernden rosa Rüschenkissen bestückten Bett beherrscht wird, auf dem sich ein sehr aufreizend gekleidetes rosa Häschen räkelt.

«Das ist Bunny, wir versuchen sie gegen ihre akute Erotomanie zu behandeln, aber irgendwie scheint nichts gegen ihre übermächtige Libido zu wirken.»

Das Kaninchen lässt ihre Wimpern verführerisch in Richtung des Drummers klimpern, doch Emma unterbindet jede Interaktion, indem sie sofort wieder die Tür schliesst. «Du wirst nichts mit ihr zu tun haben, sie ist noch nicht soweit, um von Männern behandelt zu werden.» Der Drummer ist erleichtert.

«Komm, gehen wir zum Stationszimmer, du brauchst bestimmt einen Kaffee und ein Honigbrot. Ein Bienenschwarm reist gerade mit seiner Königin in der Luxusklasse, daher haben wir im Moment immer frischen Honig.»

«Woraus machen denn die Bienen Honig?»

«Die Reederei hat natürlich eine Blumenwiese auf dem Tennisplatz anpflanzen lassen.»

Alles klar, eine Blumenwiese auf einem Kreuzfahrtschiff, warum auch nicht.

Auf dem Weg zum Stationszimmer werden sie beinahe von einer Rotte Ferkel überrannt, die quiekend auf einem Zickzackkurs unterwegs sind. Die Bande ist völlig ausser sich und irgendetwas scheint sie über die Massen zu belustigen. Nur wenige Sekunden vergehen, bis ein hechelnder, ziemlich ausgepumpt wirkender Pitbull-Terrier

aus derselben Richtung auftaucht, er bleibt bei Emma und dem Drummer stehen und schnappt erst mal nach Luft, bevor er fragt: «Habt ihr den Willi irgendwo gesehen?»

Emma, korrekt in allen Belangen, stellt erst mal Drummer und Pitbull einander vor, des Weiteren erklärt sie noch, dass Willi ein schlitzohriger Border Collie sei, der seine hohe Intelligenz am liebsten sich selbst unter Beweis stelle, in dem er sich immer neue Betrügereien einfallen lasse. Was seine eigentliche Aufgabe auf diesem Schiff ist, sei ebenso schleierhaft, wie die Umstände, unter denen Willi zur Besatzung gestossen ist. Sein Aufgabenbereich habe immer wieder gewechselt. Derzeit sei er zuständig für die Kindertagesstätte.

Erst danach erklärt Emma dem verzweifelten Pitbull, dass sie Willi den ganzen Tag nicht gesehen habe und dass sie sowieso anderes zu tun habe.

Die Ferkelbande, schon längst um die nächste Ecke verschwunden, kommt plötzlich im Galopp zurück, schart sich um das Grüppchen im Korridor und gibt sich ganz handzahn. Der Grund für den plötzlichen Sinneswandel lässt nicht lange auf sich warten. Ein massiger Rottweiler in einem sehr eleganten Nadelstreifenanzug, mit passendem Hut und einer roten Nelke im Knopfloch kommt um die Ecke. Alles in allem hat seine Erscheinung etwas Furchteinflößendes.

Mit leiser, ruhiger Stimme fragt er, was denn hier eigentlich los sei. Verdattert erklärt der Pitbull die Situation, die im Casino ihren Lauf genommen hat, als Willi bei einer Pokerrunde plötzlich auf die glorreiche Idee gekommen sei, man könne ja mal um Gefälligkeiten statt Geld spielen. Irgendwie fanden das alle super, worauf Willi der ganzen Runde die sprichwörtlichen Hosen heruntergezogen habe.

Der Rottweiler nickt nur und brummelt: «Darum schuldet jetzt das halbe Schiff diesem räudigen Köter einen Gefallen.» Er weist die Ferkel zurecht und bittet den Pitbull,

er möge sie dorthin bringen, wo sie hingehörten. Um den Willi werde er sich selbst kümmern. Bevor er geht, nickt er Emma und dem Drummer noch freundlich zu.

«Das war Salvatore», erklärt Emma, sobald der Rottweiler verschwunden ist. «Aber die meisten nennen ihn Don Salva. Er ist hier auf dem Schiff so was wie der heimliche Chef. Eigentlich wäre er nur für das Casino, den Nachtclub und den Coffeeshop zuständig, aber er hat seine Pfoten überall mit drin. Nimm dich vor ihm in Acht. Vor allem pass auf, dass du ihm nie einen Gefallen schuldig bleibst.»

«Das klingt ja, als sei er hier der Pate», meint der Drummer mit einem schiefen Grinsen. Emma findet das gar nicht komisch und weist ihm dem Weg zum Stationszimmer.

Emma und der Drummer finden das Stationszimmer verlassen vor. Froh darüber, dass ihm eine erneute Konfrontation mit Klothilde erspart bleibt, lässt er sich auf einen Stuhl plumpsen und bedient sich auf Emmas Geheiss im Brötchenkorb. Während die Maus routiniert an der Kaffeemaschine zugange ist und ihm weitere Besonderheiten des Schiffes erläutert, schmiert sich der Drummer in Gedanken abschweifend ein Honigbrot. Doch eigentlich ist er zu hungrig, um ernsthaft über seine komische Situation nachzudenken.

Auch für den Rest des Tages bleibt ihm keine Zeit dazu, denn beim Unterfangen, ihn einzuarbeiten, geht Emma äusserst gründlich vor.

«Ab Morgen musst du alleine zurechtkommen!» Diesen Satz kriegt der Drummer mehrmals zu hören.

Am Ende des Tages zeigt die Maus aber ein Herz und lädt den Drummer auf einen Drink in der Taverne ein.

Nach nur einem Glas verabschiedet sich der Drummer. Die kurze Nacht und der Tag unter den Fittichen von Emma zollen ihren Tribut und er sehnt sich nach Schlaf.

Sein letzter Gedanke in seiner Kabine, bevor er in den Schlaf fällt, gilt einem Mädchen namens Alice und dass er

sich vor weissen Kaninchen in Acht nehmen sollte.

Während der Drummer in tiefem Schlummer liegt, wollen wir ein wenig Licht ins Dunkle bringen.

Er befindet sich - unter Umständen, die wir im Moment ausser Acht lassen - auf der MS Fidelio, einem Kreuzfahrtschiff der «Hals & Schiffbruch Reederei».

Zugegebenermassen tummeln sich in der Geschäftsleitung einige zwielichtige Gestalten, was aber dem Erfolg dieser Reederei keinen Abbruch tut, da sie höchst vergnügliche Reisen zu vernünftigen Preisen anbietet.

Dass die MS Fidelio, ein Dampfschiff, schon etwas in die Jahre gekommen ist, soll hier niemanden bekümmern.

Sie ist nicht sehr gross und hat ihren Gästen auf sechs Decks doch so einiges zu bieten. Die bereits erwähnte Blumenwiese, die sich einige Meter unter der Brücke und direkt vor dem Quartier des Kapitäns befindet. Eine moderne Bar, ein Restaurant mit erlesener Küche und ein Fitness- und Wellnessclub auf der gegenüberliegenden Seite der Blumenwiese, sowie einem grosszügigen Pool, direkt vor der Bar.

Ein Deck darunter finden Reisende der Luxusklasse mit allem Komfort eingerichtete, grosszügige Kabinen.

Auf dem Oberdeck ist an prominenter Stelle ein Casino mit einem Varieté und direktem Aufgang zur Diskothek zu finden. Des Weiteren verfügt das Oberdeck über eine themenbezogene Taverne, einem gemütlichen Coffeeshop, kleine, aber feine Ladengeschäfte und ein stilvolles französisches Café, das, so sagt man, einem bekannten Bistro aus Paris nachempfunden sei.

Das erste Unterdeck ist den Gästen der ersten Klasse vorbehalten. Auf dem gleichen Deck befindet sich auch die mit modernen Geräten eingerichtete Pflegestation.

Ein Deck weiter unten befinden sich die Kabinen der zweiten Klasse.

Alle Decks wurden im Zuge einer Gesamtinstandsetzung liebevoll renoviert.

Um der Nostalgie genügend Rechnung zu tragen, wurde das unterste Kabinendeck in seinem ursprünglichen Zustand belassen. Es bietet bequeme Kabinen für das schmalere Budget und trumpft mit einem der modernen Kunst verschriebenen Club auf.

So, oder ähnlich, steht es jedenfalls im Reiseprospekt.

Lassen wir den Drummer schlafen und wenden uns einer anderen, nicht minder interessanten Geschichte zu.

Der Morgen danach

«Irgendetwas ist sonderbar». Die Töpferin öffnet ihre Augen. Viel sieht sie nicht, denn wegen dem grellen Licht, das sie blendet, kneift sie die Augen sofort wieder zusammen. Aber ihre anderen Sinne vermitteln ihr, dass sie sich nicht in ihrem Hotelzimmer befindet. Wie ein Bett fühlt sich das Feuchte Etwas, auf dem sie sitzt und die harte Fläche in ihrem Rücken jedenfalls nicht an. Ihr Gehör verrät ihr, dass in der Nähe ein See sein muss und ein kühler Windhauch weht ihr um die Nase.

Ausserdem stellt sie fest, dass ihr Mund ganz trocken ist und sich in ihrem Kopf ein dumpfes Gefühl ausbreitet.

Zeit aufzuwachen. Beherzt öffnet sie die Augen erneut und blickt in ein paar Knopfüglein, die wie glühende Kohlen aus einem runzeligen Gesichtchen leuchten. Auffällig ist die leuchtendrote Zipfelmütze, unter der ein rotblonder Haarschopf verschwindet. Der Töpferin entfährt ein leiser Schrei.

Sie versucht sich die Erscheinung damit zu erklären, dass sie noch nicht ganz wach sei. Also kneift sie ihre blauen Augen zusammen, schüttelt den Kopf so fest, dass ihre dunkelblonden Locken nur so fliegen und schlägt gleichzeitig auf eine harte Oberfläche.

«Au!» sie reibt sich den Kopf, dabei fällt ihr auf, dass ihre rechte Hand schmerzt. Bei Betrachtung der besagten Hand sind eine dezente Blaufärbung und die geschwollenen Knöchel nicht zu übersehen. Sie kann sich beim besten Willen nicht vorstellen, wie das passiert ist. Auch ihre nähere Umgebung gibt ihr keinen Aufschluss. Sie sitzt auf kurzgeschnittenem Gras an einen grossen Stein gelehnt. Genau genommen befindet sie sich in einem grossen Steinkreis auf einem schmalen Grasstreifen. Vor ihr wuchert

Heidekraut und da ist noch dieses kleine Etwas, das wie die weibliche Ausgabe eines Gartenzwerges aussieht.

Eine Kopfverletzung, denkt die Töpferin, ich muss eine Kopfverletzung haben und tastet sofort ihren Kopf nach verdächtigen Beulen ab. Das Weiblein vor ihr kichert derweil und schaut weiterhin zu ihr hoch.

Was ist nur geschehen, bevor sie an diesen rätselhaften Ort gekommen ist und was hat man ihr eingeflösst? «Habe ich gar freiwillig irgendeine Substanz zweifelhaften Ursprungs zu mir genommen?» Etwas in dieser Art muss es gewesen sein, da sie eine lebendige Gartenzwergin vor sich sieht. «Vermutlich kommen die restlichen sechs gleich mit einem vom Stiefvater vergifteten Prinzen in einem gläsernen Sarg vorbei», murmelt sie und blickt sich weiter um. Etwas stimmt hier nicht, entweder mit ihr oder... «okay, ganz eindeutig stimmt mit mir etwas nicht.»

Ihre Überlegungen werden vom Zwergen Weiblein unterbrochen, das etwas in einer unverständlichen Sprache plappert, worauf es im Heidekraut zu Rascheln beginnt und noch weitere rote Zipfelmützen zum Vorschein kommen, unter denen, in teils bärtigen Gesichtchen, weitere neugierige Knopfäuglein glühen.

Mit offenem Mund und weit aufgerissenen Augen presst sich die Töpferin an den Stein. Der Befund ist eindeutig; sie muss über Nacht verrückt geworden sein!

«Das ist nicht gut, das ist überhaupt nicht gut!» presst sie mit erstickter Stimme hervor. Wankend richtet sie sich auf und versucht dabei ihren schmerzenden Rücken zu ignorieren.

Die Zwergenschar lächelt sie treuherzig an – das Weiblein vor ihr nickt sogar aufmunternd – dann verschwinden sie wuselnd und raschelnd im Heidekraut und hinter den Steinen.

Die Töpferin reibt sich erneut den Kopf. Verrückt oder nicht, sie muss etwas tun. Sie muss herausfinden, was mit ihr geschehen ist. Punkt eins: warum findet sie sich

mutterseelenallein, an diesem kühlen Morgen, in einem Steinkreis? Punkt zwei: wo genau ist sie? Punkt drei: warum sieht sie lebende Gartenzwerge?

«Immerhin kann ich noch auf drei zählen.» Sie muss einen klaren Verstand bekommen, also wendet sie sich der Richtung zu, aus der sie das Plätschern von Wasser vernimmt.

Ein schmaler Pfad führt durch das Heidekraut aus dem Steinkreis hinaus, dann überquert sie eine Strasse und gelangt schliesslich an das Ufer eines Sees. Auf dem Weg dahin vergewissert sie sich immer wieder, ob sie nicht jemanden entdeckt, der ihr bekannt vorkommt. Stattdessen sieht sie hin und wieder eine rote Zipfelmütze hervorblitzen.

Was sie wirklich dringend braucht ist ein Kaffee. «Oder eine kräftige Ohrfeige, egal, einfach irgendetwas, dass mein Hirn wieder in die Gänge bringt.»

Nicht weit von ihrem Standort am Ufer, erblickt die Töpferin einen Steg, der sicher einen guten Sitzplatz zum Nachdenken abgeben wird.

Dort angekommen spritzt sie sich als erstes einen Schwall kaltes Wasser ins Gesicht, dann setzt sie sich hin und lässt ihren Blick über das Wasser gleiten, auf dem die Morgensonne kleine Funken tanzen lässt. Zumindest befindet sie sich an einem schönen Ort. Doch wie sie dahin gekommen ist, bleibt ihr ein Rätsel. Ihr Kopf fühlt sich an, als befände sich ein zäher Nebel darin, der nur zaghaft Informationen preisgibt.

Die aufsteigende Panik ringt sie nieder in dem sie sich zwingt, ihre derzeitige Lage logisch und in kleinen Denkschritten zu analysieren.

Sie kann sich immerhin noch an ihren Namen erinnern und sie ist sich sicher, dass sie sich irgendwo in Schottland befindet. Sie stellt fest, dass sich einzelne Nebelfelder langsam lichten, aber es reicht noch nicht aus, um zusammen zu fügen, was in den letzten Stunden – oder gar Tagen – mit ihr geschehen ist.

Nur ruhig bleiben, Panik kann sie jetzt nicht gebrauchen. Es wird für alles eine Erklärung geben, spätestens sobald sie wieder klar denken kann. Genau, erst mal richtig wach werden. Nur Ruhe bewahren, das klärt sich schon.

In ihrer Jackentasche findet sie ein zerknautschtes Zigarettenpäckchen, in dem sich tatsächlich vier krumme Zigaretten befinden. Besser als nichts, denkt die Töpferin und steckt sich eine davon in den Mund.

Katzenjammer und Klistier

Bevor sich der Drummer am nächsten Tag aus dem Bett schwingt, beschliesst er, sich fortan keine Sorgen mehr zu machen. Da es sich hier nur um einen Traum handeln kann, würde er früher oder später aufwachen. Also auf ans Werk und sehen, was da noch für Überraschungen kommen mögen. Schliesslich soll man immer das Beste aus seiner Situation machen.

Mental gestärkt tritt er aus seiner Kabine in den Gang und begibt sich aufs Stationszimmer. Die musikalische Berieselung, die gestern noch einem infantilen Gedudel gleichkam, hat heute dem disharmonischen und arhythmischen Geschrumme einer miesen Schülerband Platz gemacht. Eigenartige Musikauswahl, denkt sich der Drummer, bevor er sich bei einer Tasse Kaffee über die ihm zugewiesenen Patienten kundig macht.

Erleichtert stellt er fest, dass Bunny nicht auf der Liste steht, dafür aber die beiden Kühe, Manfred der Kater und leider auch Heino der Junkie-Hai, zu dessen Behandlung heute ausgerechnet ein Einlauf gehört. «Na Klasse!»

Die Behandlung von Burnout bei Kühen ist relativ simpel. Da sie von Natur aus über eine robuste Psyche verfügen und abenteuerlustige Gesellinnen sind, schickt man sie am besten auf Weltreise. Von Dauerschwangerschaften und Melkmaschinen befreit, schrumpfen schliesslich die Euter auf ein gesundes Mass zurück und hindern die Tiere nicht mehr in ihrer Bewegungsfreiheit, der Rest ergibt sich praktisch von selbst.

Nach der Abgabe von etwas Pflegecreme und ein paar Schwänken aus dem Leben von Mina und Elsbeth, ist der