

SCHACHMATT

Sanela TADIĆ  Kurzgeschichte • im 2019

Es gibt mich, um Geschichten zu erzählen. Mich, den allwissenden Erzähler. Ich bin der, der sich nie vorstellt, keinen Namen hat, den niemand kennt, während ich über jeden alles weiss und das ganze Weltgeschehen wie ein Spiel verfolge. Ein Spiel, in dem gewonnen und verloren wird, in dem Triumphe errungen werden und Tragödien sich ereignen. Von all dem will und weiss ich zu erzählen, als wäre es mir passiert. Warum? Weil die Menschen untereinander sehr wenig von sich erzählen. Sie kennen einander kaum. Gleichzeitig sehnen sie sich danach, Geschichten zu hören, zu lesen oder sie mit eigenen Augen mitzuerleben. Endlich die grosse Freiheit zu spüren, wenn alles über Menschen gesagt und nichts mehr totgeschwiegen wird, und die Erleichterung darüber, dass auch andere Menschen Schwächen haben, kämpfen müssen, verlieren können, aber auch gewinnen.

Die Menschen lieben meine Geschichten. Wenn sie zuhören, lesen oder zuschauen. So lange sie selbst nicht Teil der Geschichten sind, sich nicht mittendrin befinden, es nicht um sie ganz persönlich geht. Denn das zu erzählen, macht ihnen Angst. Zu viel von anderen zu wissen und womöglich auch von sich zu viel preiszugeben. Das ist gefährlich in einer Welt, die aus all diesen Spielen besteht. Aus Siegern und Verlierern, die, je mehr man von ihnen weiss, umso verwundbarer sind.

So kommt es, dass es unter Menschen ganz normal ist, mit einem *Poker Face* durchs Leben zu gehen, das sie derart gut beherrschen lernen, dass sie es nie ablegen wollen. Nicht mal dann, wenn niemand gegen sie antritt, weil sie nicht mehr wissen, wie das geht: Leben und Sein, ohne dass etwas auf dem Spiel steht.

Und darum wurde ich erschaffen. Der Erzähler, der hinter diese kontrollierten Gesichter sehen kann, vor dem nichts wirklich im Stillen, Verborgenen geschieht, der jeden Gedanken und jedes Gefühl kennt, einfach alles weiss, was die Menschen nicht wissen wollen, der alles ausspricht, was sie nicht aussprechen können. Ich bin der allgegenwärtige Biograf, der diese unzähligen, dicken Bücher mit Worten füllt, von denen die Welt niemals erfahren wird. Denn, wenn die Menschen alles über sich und andere wüssten, was ich weiss, gäbe es gar keine Spiele mehr. Kein Gewinnen oder Verlieren. Nur Leben und Sein.

Erzähler – jene, die nicht anders können und nichts anderes wollen, als zu erzählen – haben ein sonderbares Schicksal. Sie führen eigentlich kein richtiges Leben. Vielmehr existieren sie, um dem Leben zuzuschauen, als würden sie das Leben und den Tod pausenlos in sich tragen. Von der Wiege bis zum Grab. Von Neugeborenen bis zu den Sterbenden nehmen sie diese unzählbare Summe an Erdenleben in sich auf, die ja irgendjemand endlich verstehen und in Worte fassen muss.

Was ich also jetzt erzählen werde, ist wieder einer dieser kurzen Ausschnitte – ein Close-Up – aus einem Leben, das sonst nie erzählt werden würde. Die Zeit derer, die diesen Ausschnitt lesen, hören und ihm zuschauen, ist ja begrenzt. Sie leben nicht lange genug, um alles, was ich ihnen über jeden zu erzählen hätte, in sich aufnehmen zu können. Und da ist ja noch dieses Spiel, das jeden Tag von neuem beginnt und alle ihre Sinne in Anspruch nimmt. Ich muss mich immer kurz fassen, wenn ich ihre Aufmerksamkeit erregen will. Um sich die Dimension von *kurz* und *lang* bildlich vorstellen zu können, sollte ich vielleicht sagen: Aus Tausenden von Buchseiten mache ich als Erzähler lediglich einen *Tweet*.

Es ist kein Zufall, dass ich nun von Zelda erzähle. So will ich sie nennen. Ich habe ihren Lebensausschnitt nicht blind herausgepickt. Auch ihren Namen habe ich mit Bedacht gewählt. (Ich hänge am Namen für meine Figuren immer eine bestimmte, neue Hoffnung, manchmal wider aller Tatsachen, Aussichten und Wahrscheinlichkeiten, für den Teil ihrer Geschichte, den ich noch nicht kenne – ihre Zukunft.) Vielleicht wird am Ende klar, welche Bedeutung er hat, vielleicht auch nicht. Ein Erzähler kann sein Bestes tun, was aber und wieviel von seiner Geschichte, die er in die Welt aussendet, empfangen wird, hängt schliesslich auch vom Grad an Wahrnehmungsfähigkeit der Menschen ab. Mitunter auch davon, wo sie hinsehen wollen und wo nicht.

Zelda, meine Protagonistin, muss jetzt gerade mit einer eingeschränkten Wahrnehmung zurechtkommen. Sie muss vor allem hinhören, spüren und riechen. Mit verbundenen Augen und auf dem Rücken gefesselten Händen hört sie die leicht quietschende Kupplung eines alten Lieferwagens. Sie sitzt auf den Knien hinten im Laderaum und bemüht sich, ihr Gleichgewicht zu halten, während sich etwas furchtbar Klobiges gegen ihre Kniescheibe drückt. Es ist ein Schraubenschlüssel, einer von vielen Werkzeugen, die auf der Ladefläche liegen. Eine von Schuhdreck, Staub und Holzspänen übersäte Ladefläche, wie von Handwerkern oder Möbellieferanten hinterlassen werden. Zelda versucht, den Schraubenschlüssel mit dem Knie unter sich weg zu schieben, als eine Hand sie von hinten grob am Arm packt.

„Nicht rühren!“ flüstert ein Mann ihr zu. Der aufdringliche Geruch von Zigaretten und Schweiß steigt ihr in die Nase. Wenn einem die Augen lange genug verbunden, genommen werden, verstärken sich die anderen Sinne. Ein Naturgesetz. Der flüsternde Mann spricht eine andere Sprache, die Zelda beherrscht, aber kaum spricht. Automatisch übersetzt sie für sich das Gehörte mit inneren Bildern, die wie Verpackungen von Lebensmitteln aussehen. Ganz oben

steht auf Deutsch, was sie in einer slawischen Sprache gehört und längst verstanden hat. Sie muss es aber auch in der Sprache vor sich sehen, in der sie denkt, fühlt, ja sogar träumt. Als wäre die deutsche Sprache eine Art Begleitschutz, wenn sie mit ihrer *Muttersprache* in Berührung kommt. (Besser fände sie den Ausdruck *Geburtssprache*, auf die für manche die Muttersprache folgen wird.) Sie rührt sich für ein paar Sekunden nicht, um gleich darauf eine abschüttelnde Bewegung zu machen, als könnte sie sich dadurch vom festen Griff des Mannes befreien. Es ist vielmehr eine Trotzgeste, das rebellische Zeichen einer Machtlosen, auf das sich die Hand des Mannes von ihr löst.

Der Schraubenschlüssel liegt jetzt direkt unter ihrem Schienbein und fühlt sich schmerzlicher an als vorher. Still hält sie es eine Weile aus. Dann hebt sie ihr Bein und stösst das Ding mit ihrem Stiefel weg. Wenigstens das. Wenigstens dieses Ding kann sie von sich wegstossen. Dabei erfasst sie ein kurzer Krampf im Oberschenkel. Sie hält ihn aus, mit unberührter Miene, bis er sich löst. Ihr Stolz lässt sie nicht aussprechen, dass ihr etwas weh tut. In keiner Sprache. Und diese Leute, wer immer sie auch sind, sollen nicht wissen, dass sie sie versteht. Jedenfalls so lange nicht, bis sie ihren Ausweis in ihrer Tasche finden, die sie ihr abgenommen haben. Dort am kleinen Bahnhof, wo sie ankam und nach Hause wollte.

Wo sie spürte, dass etwas nicht stimmte, als sie eine Gruppe sehr junger Frauen auf irgendwen warten sah. Sie fühlte die Bedrohung und schüttelte sie als kritische Überempfindlichkeit ab. Als ein Grauen, das sich nur in ihrem Kopf abspielte, nicht auf offener Strasse. Bei Tageslicht, wo zwei weisse Lieferwagen heranfahren, aus denen korpulente Männer ausstiegen, gehetzt und nervös Schusswaffen in die Luft streckten und die vor Entsetzen gelähmten Frauen – inklusive Zelda – in die Lieferwagen beförderten, wie man es nur aus Filmen kennt. Filme, die unrealistisch anmuten, in denen alles übernatürlich schnell vor sich geht, den Tätern das Böse ungestört gelingt, die Opfer sich ohne Gegenwehr

ihrem tragischen Schicksal fügen. Doch genau so war es. Spezialeffekte des wahren Lebens.

Zelda, die sich wie immer für den Heimweg eine Zigarette anzünden und ihre bedrohliche Vision verrauchen lassen wollte, trug ausgebleichte, graue Jeans, einen schwarzen Mantel über ihrem blauen Pullover, braune Stiefel und ihren dunkelgrauen Schal, den sie gar nicht mochte. Sie trug nichts gern um den Hals. Es gab ihr immer schon das Gefühl von Enge, als wäre sie damit auch organisch in der Atmung und an den Stimmlippen beeinträchtigt. Aber wenn es kalt ist, muss man eben einen Schal tragen. Sie hatte auch noch eine schwere Bronchitis hinter sich. Sie spricht seither nur flüsternd. Schon ungewöhnlich lange hat sie keine Stimme mehr. Ein Umstand, der ihr sehr symbolisch, sehr passend erscheint, weil sie ihn mit ihrer jetzigen Lebensphase in Zusammenhang bringen kann, in der sie zu viel schlucken, verschweigen und in sich hineinfressen muss. Also nahm sie an diesem Tag den Schal. Aus demselben Grund eigentlich, warum sie ihn nicht gern trug (um sich ihre Stimme zu bewahren), und mit dem ihr einer der Männer im Lieferwagen die Augen verband. Komisch, wenn es nicht dramatisch wäre.

Die Frauen waren zu jung, zu verängstigt, um sich zu wehren. Sie wirkten am Bahnhof verloren und ausgeliefert. Vom bösen Schicksal abgeholt und zum Transport aufgeladen. Zelda hätte sich mit aller Muskelkraft, mit aller Wut gewehrt. Davon ist sie überzeugt. Für Schreie hätte ihr die Stimme gefehlt, aber sie hätte sich mit allem, was sie hatte, gewehrt. Bis noch jemandem aufgefallen wäre, dass etwas nicht stimmt, bis vielleicht ein Schuss fiel und sie dabei draufging. Wenn sie nur nicht so... so *paff* gewesen wäre. Ja. Paff. So banal es klingt. Ihre Verblüffung darüber, dass sie mit ihrer Vorahnung Recht hatte, war anfangs so gross, grösser als ihre Angst, dass sie es passiv geschehen liess. Wie um es mit eigenen Augen zu sehen, mit zu verfolgen, was sie vorausgeföhlt hat, dass es keine überempfindliche Einbildung war. Keine Schwarzmalerei, sondern der emotionale Schnapsschuss einer Wahrheit, die sich inkognito hielt und

schliesslich auch ihr offenbart hat. Trotzdem hatte das böse Schicksal auch Zelda abtransportiert.

Vision hin oder her, sie hatte sich selbst misstraut, und nun kniet auch Zelda auf einer schmutzigen Ladefläche. Zwischen Blech, bösen Männern und verängstigten Mädchen. Ja, Mädchen. Sie erinnert sich daran, wie sie ihr aufgefallen waren. Sich unsicher um die eigene Achse drehend. Mit Blicken junger Menschen, die noch nicht viel gesehen haben, die zum ersten Mal in ein anderes Land kommen. Mit null Ahnung, was sie erwartet. Aber Zelda hatte da nur gefühlt, noch nicht hingesehen. Jetzt, wo sie nichts sieht, blind vom grauen Schal, versucht sie, alles zu sehen. Schon wieder sowas Komisches inmitten des Dramatischen.

Innerlich rekonstruiert sie, was sie am Bahnhof gesehen hat: Zwei weisse Lieferwagen. Schwarze Trennwand zum Fahrerraum vorne. Keine Fenster im Laderaum. Nur Blech. Sechs Männer (zwei von ihnen sind die Fahrer). Acht Mädchen. Eine Frau. Zelda. Ihre Handtasche und die Rucksäcke der Mädchen wurden eilig, aber routiniert in einen Müllsack gestopft. Ganz kurz sah sie noch, wie zwei der Männer den Mädchen Augenbinden um die Köpfe schnürten und ihnen Handfesseln anbrachten. Auch das sehr eilig, aber routiniert. Mit einem weissen Streifen, den sie glaubt, in einem Film schon mal gesehen zu haben. Er sah billig aus und sie fragte sich, ob der Steifen hält. Als sie selbst dran war, spürte sie sofort, dass er billig, aber sehr effizient war. Aus Kunststoff, der sich gleich eng um ihre Handgelenke schmiegte, um ihre ausweglose Gefangenschaft zu unterstreichen. Unangenehm in die dünne Hautschicht einstechend.

Dort kniet Zelda nun. Ohne Augen. Ohne Hände. Ohne Stimme. Mit lauten Gedanken. Ohne einen Schimmer, wie sie sich aus so einer Lage befreien könnte. „*Ich bin schachmatt.*“ hört sie sich selbst sagen. Im Kopf. Wie die Gerüche und Geräusche ohne Augenlicht intensiver werden, so sind es irgendwann auch die

Gedanken. Die innere Stimme ist präsenter als sonst. Zelda wird in ihren Selbstgesprächen besonders kreativ, wenn sie sich in Krisensituationen befindet.

Andere versuchen, an etwas Schönes und positiv zu denken, zu hoffen. Zelda hofft nicht. Sie stellt fest. Positive Gedanken machen sie schwach, weinerlich. Rückfällig am Schönen und Guten festhaltend – angesichts des Hässlichen und Bösen. Für viele eine Überlebensstrategie. Für Zelda nicht. Mit positiven Gedanken träumt man bloss, um sich besser zu fühlen, findet sie. Man stellt nichts fest. Zelda braucht die schonungslosen, doch kreativen Gedanken für alles, was noch so in der Welt unschön und negativ ist. So bleibt sie gefordert. Erst wenn dem nicht so ist, gerät sie in einen gefährlichen Zustand. Wie ein erschöpfter Langläufer, der seine Beine bewegen muss, um nicht auf der Stelle umzufallen.

Schachmatt. Es gibt keine treffendere Beschreibung für ihre Situation, denkt sie weiter. Für so viele Lebenssituationen und -phasen. Augenbinden und Fesseln gibt es auch in anderen Formen. Lieferwagen, die einen abholen und abtransportieren, während wir Trotzgesten von uns geben, alberne Zeichen der Rebellion, die genauso ignoriert werden wie unser Wille.

Wir sind schachmatt, wenn wir die Dinge nicht ändern können, machtlos sind, wegsehen oder geschehen lassen müssen, tun, was getan werden muss, und so weiter. Weil kein Mensch allein über sein Leben bestimmt. Da sind immer Regeln, an die er sich halten – Befehle, die er befolgen und ein Wille, dem er gehorchen muss. Andere Leute, die mitbestimmen, ihn benutzen, ihre eigenen Ziele verfolgen. Die Welt ist kein Garten Eden. So schön diese positive Vorstellung auch ist. Sie ist ein gottverdammtes Spiel, ein Schachspiel. Alle Figuren sind Mittel zum Zweck, aber die Fatalste von allen ist der König. Er ist es, der den kleinsten Spielraum hat, der abhängig ist von allen anderen Figuren. Von Schachzügen der Bauern, der Läufer und Springer, der Türme und der Dame. Der König allein ist machtlos. Von Anfang an des Spiels. Passiv. Ständig in Rückzugsstellung, auf Schutz und Rettung angewiesen. In Gefahr, umzingelt und

matt gesetzt zu werden. Hat man das festgestellt und begriffen, weiss man, dass dies die eigentliche Komödie und Tragödie eines jeden Lebens ist.

Es ist still im Laderaum des Transporters. Auch die bösen Männer schweigen. Ab und zu geben sie sich Handzeichen, die für die geschärften Ohren ihrer blinden Gefangenen nicht lautlos bleiben. Ganz leise, mit dem Klang einer fast höflichen Unterdrückung, ist das Weinen zweier Mädchen zu hören. Während Zelda im Kopf Schach gespielt und ihre Feststellungen gemacht hat, hatte eins von ihnen angefangen zu weinen und ein anderes mitgerissen. Als würden beide denselben traurigen Song singen, den nur sie verstehen. Am Klang ihres Weinens hört man, dass sie zittern, und daran, wie sie zwischendurch unkontrolliert aufschluchzen. Alle hören ihnen zu und schweigen, während die Fahrt weitergeht.

„*Irgendjemand wird dort schreien*“, denkt Zelda plötzlich und will es nicht denken. Sie will diese Vision nicht. „*Was soll ich nur tun...*“, fragt sie sich. Die weinenden Stimmen der Mädchen haben sie schwach gemacht. Sie fängt an zu hoffen, sich vorzustellen, wie ihnen gemeinsam ein genialer Schachzug gelingt und sie sich befreien können. Wie die Mädchen vor Glück weinen und von ihren Eltern in die Arme genommen werden. Wie sie sich später stark fühlen und selbstbewusst werden, weil sie das überlebt haben. Wie sie sich verlieben, manche von ihnen Kinder kriegen oder besondere Träume verwirklichen.

Zeldas grauer Schal wird feucht und sie ist jetzt froh, dass er um ihre Augen gebunden ist. Sie versteht es gut zu weinen, ohne auch nur einen Ton von sich zu geben. Im nächsten Moment schon die Tränen wegzuwischen, auf andere zuzugehen, mit sicherer Stimme zu reden und zu lachen. Ohne dass jemand irgendetwas bemerkt. Um das zu können, haben diese Mädchen noch nicht lange genug gelebt. Manche lernen es nie. Vielleicht sollten sie es auch nicht.

Und Zeldas Mutter? Was wird sie für Ängste ausstehen, sobald... *Ach!* Beinahe stösst sie ein Lachen hervor. Sie hat doch tatsächlich für Sekunden, wenn nicht gar Minuten vergessen, dass ihre Mutter gar nicht mehr lebt. Zum ersten

Mal ist sie darüber erleichtert. Wie sehr doch die Angst das emotionale Gedächtnis beeinträchtigen kann. Zeldas Angst und Zeldas Gedächtnis. An ihren Vater, der noch lebt, denkt sie gar nicht. In solchen Situationen denken doch die meisten Töchter an ihre Väter? Sie wünschen sich ihn herbei. Wie einen übermächtigen Helden und Schutzengel. Zelda aber wünscht sich das Gegenteil. Dass niemand weiss, was mit ihr passiert. Niemand die Tragödie sieht, die ihr widerfährt. Wie schachmatt sie ist.

Und da passiert es. Der Transporter hält. Ein Moment der Stille, in dem die lauten Gedanken eine Stimme bekommen. „Papa, hilf mir!“ schreit eins der Mädchen auf. Schreie und Tränen füllen jetzt den ganzen kleinen Laderaum. Ihre Körper zappeln und schütteln sich. Köpfe wälzen sich blind hin und her. Beherrscht von Hoffnung und Grauen zur selben Zeit. Sie haben in den letzten Stunden ein Alter jenseits von Jung und Alt erreicht. Einen Zustand jenseits ihrer Vorstellungskraft. Mit einem gewaltigen Riss in der Seele, der irreparabel bleibt.

Zelda zittert, weint aber nicht. Sie ist ja kein Mädchen mehr, denkt sie. Zum Schreien fehlt ihr die Stimme. Zum lauten Weinen das Alleinsein. Der Fahrer schlägt mehrmals an die Trennwand. Der Laderaum bebt kurz auf. Die Mädchen verstummen. Schritte gehen ums Fahrzeug. Der Laderaum öffnet sich und Kälte dringt hinein. Die Männer, die kein Wort während der Fahrt gesagt haben, steigen aus. Bestimmt haben sie diese Art von Panik nicht zum ersten Mal erlebt.

„Hajde, hajde, idemo!“ ruft der Fahrer mit einer Zigarette im Mund. Zelda versteht, auch ohne ihre Sprache zu sprechen. Sie und die Mädchen müssen mit. Ein Schuss fällt. In die Luft. Ein kurzes Zusammenzucken und die knienden, blinden Körper in Handfesseln setzen sich ungeschickt in Bewegung. Niemand hilft ihnen aus dem Wagen.

„*Wo einer einfach so aus Spass rumballert, wird kein Mensch uns retten*“, stellt Zelda fest und steigt als erste aus.

Endlich kommt einer drauf, ihnen die Augenbinden und Fesseln abzunehmen. („Sind es doch Amateure?“ fragt sie sich.) Es ist Abend. Zelda und die Mädchen sehen sich um. Ein altes Haus aus dunklen Mauerziegeln steht vor ihnen. Ein schiefer, einsamer Bau in einer weiten Landschaft, die bei Tageslicht bestimmt herrlich grün und romantisch wirkt. Der rechte Flügel des Hauses scheint in die Erde eingewachsen oder begraben worden zu sein. Als wäre es auch gefangen an diesem Ort. Ohne Aussicht auf Entkommen. Aus den kleinen quadratischen Fenstern leuchtet es hell. Es muss also ein Erdgeschoss und zwei Stockwerke geben. Vor dem Hauseingang steht ein weisser, billiger Plastiktisch. Auf dem tellergrossen Aschenbecher steht „Lucky Strike“. Rundherum Gras und Erde, in die sich abgenutzte Klappstühle wie das Haus eingegraben haben.

Zelda knipst innerlich alles und speichert. Wozu auch immer das gut sein soll. Die Männer setzen sich und zücken ihre Feuerzeuge. Pistolen werden mit Zigarettenschachteln achtlos auf den wackelnden Tisch geknallt. Alle tragen sie dieselbe schwarze Wollmütze, die einen Daunenjacken, die anderen Leder. Sie schweigen nicht mehr. Sie quatschen und lachen, seit sie angekommen sind. Wie Männer eben, die nach einem harten Arbeitstag ihre Anspannung verlieren und endlich Feierabend haben. Ihre menschliche Fracht, die sie gerade ausgeladen haben, scheinen sie gar nicht mehr zu beachten. Genau das beunruhigt Zelda. Die Männer wirken völlig entspannt und absolut sicher, dass ihnen niemand entkommen oder sie aufspüren kann. Wie alle Bösen im Film. Unnahbar und unbezwingbar.

Zelda und die Mädchen stehen verloren herum, als wären sie Kinder, die spielen sollen und nicht an den Erwachsenentisch gehören. Einem der Männer scheint wieder eingefallen zu sein, dass sie da sind.

„Kola? Pivo?“ fragt er freundlich, drückt seine Zigarette aus und hastet mit einem seiner *Arbeitskollegen* ins Haus, während die Mädchen einander erleichtert herzen und umarmen. Erleichtert über die erste freundliche Geste der Monster.

Nicht lange, und da stehen zwei Harasse mit Cola und Bier unter freiem Himmel. Flaschen zischen. Sandwiche werden verteilt. Fast schon idyllisch. Eine Outdoor-Party. Eines der Mädchen bedankt sich sogar. In der Sprache, die die Männer verstehen.

Zelda fällt auf, dass sich die zierlich gebauten Mädchen alle ähneln. Die einen sind etwas blonder als die anderen, aber ansonsten sind sie vom selben unschuldigen *Typ*. Lange, braune oder blonde Mähne, Engelsgesicht, Rehblick, kleine Brüste. Natürliche, blutjunge Schönheiten. Den Beschützerinstinkt erweckend – oder das Ungeheuer.

Die eben noch so unheimlichen Männer, die die Mädchen jetzt bewirten, Spässe mit ihnen machen, lassen sie wieder hoffen, dass alles vielleicht doch nicht so schlimm ist. Im Glauben an das Märchen, dass wer nett zu ihnen ist, ihnen auch nichts Böses tut. Zelda, die abseits im Gras sitzt, beneidet sie ein wenig um diesen Glauben. In ihren Köpfen findet das Grauen noch nicht statt, ehe es nicht wirklich passiert. Nicht wenigen Erwachsenen geht es genauso. Sie sollen sich diesen Glauben noch eine kurze Weile bewahren, denkt sie, und hält bewusst Abstand zu ihnen, ebenso zu den Männern und ihrer Party. Sie muss nachdenken. Über die Möglichkeit, an die sie noch nicht gedacht hat.

Ein Fenster öffnet sich im obersten Stockwerk. Jemand lehnt sich heraus, mit Handy am Ohr. Eine Frau mit zusammengebundenen Haaren, in weissem T-Shirt, mit einer ungewöhnlich alt klingenden Stimme. Älter als sie ist. Sie spricht sehr tief und laut, ohne laut sein zu wollen. Offenbar wurde sie angerufen, da sie knapp antwortet, während sie das Geschehen vor dem Haus beobachtet. Zelda übersetzt im Kopf, was sie aufschnappen kann: *„Ja, die Gäste sind da. – Nein, morgen. – Alles ist ruhig. – Kein Problem. – Wir sehen uns.“*

Sie kann das Gesicht der Frau, den Schatten da oben, der so unscheinbar wie eine Putzfrau wirkt, nicht deutlich sehen, aber sie spürt sofort – nein, sie weiss es:

Diese Männer hier sind harmlos im Vergleich zu ihr. Sie da oben bestimmt das Spiel. Ein Spiel, bei dem es um alles oder nichts geht.

Zelda muss nicht besonders kreativ denken, um zu wissen, in was sie hier hineingeraten ist. Irrtümlich. Nicht dafür bestimmt. Der falsche Typ Frau. Nicht zierlich. Kein Rehblick. Schulterlange, dunkelbraune Haare. Mindestens doppelt so alt. Irgendwie loszuwerden.

Das *Wie* beschäftigt sie jetzt mehr als das Loswerden. Mit acht verträumten Teenagern zu fliehen ist dabei eine genauso unrealistische Vorstellung wie allein. Aussichtslos, und doch grübelt sie darüber nach, fordert ihr gesamtes Sensorium, beobachtet, speichert, Ausschau haltend nach einem Geistesblitz. Obsessiv wie ein Schachspieler, der das Matt nicht wahrhaben will und an sein Genie glaubt. In dunklen Zeiten müssen Menschen lernen genauso obsessiv zu denken. Wenn sie nur lange genug alle Möglichkeiten durchspielt, sich fest auf die Lösung konzentriert, dann wird sie ihn sehen, den nächsten Schachzug. Zelda muss also irgendwo doch noch Hoffnung in sich haben.

Die Frau am Fenster ruft die Männer ins Haus. Ihre Stimmen klingen wieder ernster, angespannter. Augenblicklich werden die letzten Zigaretten ausgedrückt, Flaschen geleert, Schusswaffen vom Tisch genommen und die *Gäste* wie Schafe ins Haus manövriert.

Oben im Zimmer mit dem offenen Fenster sieht es aus wie in einem Büro. Neben einer Tastatur liegt ein Hammer, der Zelda als erstes auffällt. Erstmal wird die Ware Mensch von der Frau mit erfahrenen Blicken geprüft. Wie an einer Modeschau. Da ist weder Hass noch Liebe in ihrem Blick. Da ist nicht einmal das Bewusstsein von richtig oder falsch. Von gut oder böse. Alles, was ihr bewusst zu sein scheint, ist, dass es getan werden muss. Diese Inspektion ist jetzt wichtig und hat ihren Zweck. Wie jede Modeschau, auf der auch niemand moralische Fragen stellt.

Die Frau, deren Gesicht auch viel älter wirkt, als sie ist, erscheint einem in ihrer mageren Erscheinung fast zart. Schutzbedürftig. Wie jemand, der sich verausgabt. Körperlich wie seelisch. Sie macht einen sehr fleissigen, pflichtbewussten Eindruck. Jedenfalls keinen negativen. Sie redet wenig, sie macht. Die Verlässlichkeit in Person. Eine unheimliche Banalität geht von ihr aus, da sie tut, was sie in ihrer kleinen Alltagswelt tun muss.

Vielleicht ist das der Grund, warum Verbrechen so häufig unbemerkt bleiben, ja gar nicht mehr in einem Untergrund oder spätnachts geschehen müssen, weil jene, die sie begehen, so täuschend gewöhnlich dabei wirken. Sie sind auf den ersten Blick von Menschen aus der Normalität, aus Alltagsszenen, die jeder kennt, kaum zu unterscheiden. In der Alltagswelt der Verbrecher sind Entführung und Menschenhandel so normal wie das Aufladen und Ausladen eines Möbeltransports.

Als Zelda die Blickrichtung der Frau passiert, dreht sich die Inspektorin demonstrativ weg. „Idioti!“ ruft sie aus. Nicht nötig zu übersetzen.

Einer der Männer eilt zu ihr und fasst kurz zusammen, warum Zelda auch *zu Gast* ist. Die Müllsäcke aus dem Lieferwagen werden jetzt geleert. Taschen, Rucksäcke, Smartphones. Alles liegt verstreut auf dem Boden. Die Tasche einer erwachsenen Frau mit Zigaretten, Wohnungsschlüsseln und einer inländischen Identitätskarte wird schnell aussortiert. Alle Smartphones werden eingesammelt, SIM-Karten entfernt. Die pflichtbewusste Frau inspiziert eigenhändig Zeldas Sachen.

„Naša je.“ sagt sie trocken. Wie hat sie diesen Ausdruck schon immer gehasst, denkt Zelda. „*Sie ist eine von uns.*“ Wörtlich übersetzt bedeutet er: Die uns Gehörende. Zelda gehört niemandem. Ein Strich auf der Landkarte ist für sie keine Besitzmarkierung und schon gar keine seelische Verbindung. Nicht mal eine Nabelschnur wird zwingend zu so einer Verbindung. Beziehungen aller Art

sind für sie reine Lotterie. Weder auf Landkarten noch in Blutbahnen vorherbestimmt.

Die Frau nimmt den Hammer in die Hand und schlägt auf Zeldas Smartphone ein. Nicht wütend. Ganz banal. Logisch irgendwie. Als würde sie ein Schnitzel bearbeiten, damit etwas Essbares auf den Tisch kommt. Die Mädchen hat der erste Hammerschlag erschreckt. Einige halten sich an den Händen. Ein paar setzen sich in die Ecke auf den Boden. Mit hochgezogenen Knien und dem Rücken zur Wand. Teenager, die glauben, dass sie so sicherer sind. Keine der Mädchen hat bisher etwas gefragt. Warum sie dort sind oder was mit ihnen geschieht. Fragen geben Antworten, geben Gewissheit und nehmen einem die Hoffnung, die noch nicht aufgebraucht ist.

Zelda beobachtet jede Bewegung der Frau, die gerade ihr Smartphone tötet. Nur ein Mobiltelefon, das aber mittlerweile eine sonderbar grosse Bedeutung für Menschen bekommen hat. Es hat zwar keine Seele und doch führt es ein Eigenleben – parallel zu den Seelen, die sie überall mit sich herumtragen. Dieses *Ding* ist zu einem Teil ihres Ichs geworden. Ein seelenloser Teil, in den sie sich hineinflüchten vor ihrer kleinen Alltagswelt. Wenn diese Frau also ihr Smartphone erschlägt, kann sie auch genauso unberührt Zelda erschlagen. Den unerwünschten Gast im Haus.

Beiläufig bemerkt Zelda, wie der Mann, der so gern Cola und Bier zischen liess, sie anstarrt. Seine Wollmütze hat er abgenommen. Er hat ein kantiges Gesicht, das umrandet ist von ergrauten, dünnen Haaren und weissem Dreitagebart. Seine Augen scheinen in ständiger Alarmbereitschaft zu sein. Egal, wohin er sieht, er ist auf irgendetwas gefasst, das ihn fordern oder überfordern wird. Mit diesen Augen beobachtet er Zelda. Mit einem Blick, der ihr näher kommen möchte, ohne es zu tun. Sie fühlt sich aber von ihm nicht bedroht. Von ihm geht eher etwas ängstlich Verstohlenes aus. Er starrt aus der Distanz der ewig

Zögernden, Unsicheren. Man sieht ihm an, dass er weiss, was man tun darf und was nicht, dass er nicht dieser radikalen, blinden Logik folgt, wie diese Frau es tut.

Manchmal erwischt sie ihn, wie er auf ihre Brüste starrt. Kurz, aber direkt. Das ist ihr aus der normalen Welt nicht fremd und sie mochte es noch nie. Sie hat eine auffallende Oberweite. Viel lieber wäre ihr ein zierlicher Oberbau wie der dieser Mädchen. Selbst die seriösesten Männer, die nichts von ihr wollen, müssen ab und zu auf ihre Brüste starren. Wie Bienen auf Honig. Verstohlen oder direkt. Wenn sie nicht hinsieht oder sie glauben, dass sie es nicht sieht. Weil sie nun mal da sind. Ihre Brüste. Es hat also nichts mit ihr zu tun. Nichts mit ihr persönlich.

Was war sie immer froh darüber, nicht diesem Naturgesetz zu unterliegen. Dieser anziehenden Schwerkraft, die sich ausschliesslich auf das Körperliche bezieht, worauf sie sich und andere nie reduzieren lassen wollte. Und wie komisch das jetzt wieder ist, in ihrer dramatischen Lage.

„Was ist da los?“ fragt die Frau plötzlich und zeigt mit ihrem Hammer auf die Mädchen in der Ecke. Geradezu sachte legt sie ihr Werkzeug neben das zertrümmerte Ding. Alles starrt in die Ecke. Auf gerührte Gesichter, die tuscheln und lächeln.

„Katze.“ fasst einer der Männer zusammen. „Von draussen. Schon wieder.“

Eins der Mädchen hält das Tier an ihre Brust und knuddelt es. Ein junges, graues Kätzchen. Leichter und womöglich sogar kleiner als eine Bierflasche. Es reckt sein Köpfchen und blinzelt das Mädchen zärtlich an. Einkuschelt in ihren Händen. Liebevoll und unschuldig, sichtbar die Seele des Mädchens streichelnd, doch schrecklich fehl am Platz. Der nostalgische Anblick eines lebenden Relikts aus der schönen Welt inmitten der hässlichen.

„Das kommt wie gerufen. Es gibt hier zu viele dieser Viecher.“ kommentiert die Frau die rührselige Szene. „Zeit, dass die Mädchen jetzt abhärten.“

Sie macht eine kurze Handbewegung zu dem Mann, von dem Zelda sich nicht bedroht fühlt. Unter normalen Umständen könnte es heissen, dass er das Fenster schliessen soll.

„Zertrample es. Sie sollen es sehen.“ sagt sie.

Ganz ruhig. Ohne böse zu schauen oder dramatisch sein zu wollen. Da ist nichts Theatralisches in ihrer Stimme. Als ginge es tatsächlich um nichts anderes als um das offene Fenster.

Der Mann schaut sie hilflos an, als hätte sie Japanisch gesprochen. Er stösst einen schweren Seufzer aus. Mit sich entschuldigender Miene geht er auf die Mädchen zu. Und auf einmal starrt man einem Menschen sehr genau auf seine Stiefel, auf die Schwere seiner Stiefel, auf die Grösse und das Gewicht seines Körpers, die einem sonst nicht im Besonderen aufgefallen wären. Das Körperliche bekommt urplötzlich eine ungeheure Bedeutung. Eine Macht, die das unvorstellbare Grauen im Kopf auslöst, für die es nur einen Ausdruck gibt. Schreien.

Am lautesten schreit das Mädchen mit dem Kätzchen. Schützend, aber behutsam presst sie es mit beiden Händen gegen ihre Brust. Sie zerreisst sich die Stimme aus der Kehle, derart laut schreit sie, sich umdrehend, mit dem Kopf zur Wand. Die anderen Mädchen bilden einen Kreis um sie. Schluchzend rufen sie *nein* und *bitte nicht*. An den Mann mit den grossen Stiefeln gerichtet, der sie trennen will.

Zelda kann auch mit Stimme nicht schreien. Sie ist die Sorte Mensch, die ihre Stimmlippen stumm schaltet, um zu schreien. Niemand kann sie hören, auch sie selbst nicht. Manchmal glaubt sie, dass sie deshalb schon so lange ihre Stimme verloren hat. Auf unbestimmte Zeit stummgeschaltet.

„Du gottverdammte Sadistin!“ versucht sie dennoch einen Schrei. Er gelingt nicht. Zu leise. Zu schwächlich. Das letzte Wort wird in der Luft zersägt. Niemand wird sie verstanden haben. Dort, wo sie jetzt ist, flüstert man nicht. Man tut was.

Sie springt auf den Mann zu, der zum Kätzchen vordringen will, schiebt ihn weg und versucht dasselbe wie er.

„Gib mir das Kätzchen! Bitte! Schnell!“ flüstert sie wiederholt. Niemand hört sie. Es ist zu laut. Sie muss ganz nah an das Mädchen ran, sie berühren, ihr dabei in die Augen sehen. Der Mann, den sie (zu leicht?) wegschieben konnte, steht hilflos an der Wand und schaut zu. Die Sadistin schüttelt den Kopf und macht wieder ihre bedeutsame Handbewegung, aktiviert die anderen Männer und macht sich daran, in der Zwischenzeit das Chaos mit den Handys und Taschen aufzuräumen. Eine überaus praktisch veranlagte Frau. Eine vortreffliche Haushälterin oder Reinigungskraft – vielleicht beides. Im normalen Leben.

„Rührt ihre Gesichter nicht an!“ fällt ihr noch ein. „Nicht ins Gesicht, hört ihr?!“ ruft sie.

Zelda huscht überrumpelnd schnell an den Männern vorbei. Das Kätzchen unter ihrem Mantel. Sie springt zum offenen Fenster, beugt sich so weit sie kann hinaus und holt das Tier hervor. Es zappelt verspielt unter Zeldas Nackengriff. Sie muss es loslassen. Fallenlassen. Sofort. Sie hört noch ein aufgeschrecktes, kurzes Miauen und muss zusehen, wie es fliegt. Mit allen vier Pfötchen von sich gestreckt. Es landet im Gras, schüttelt sich und trottet ungeschickt-süß davon. Geschafft. Gerettet.

Noch aus dem Fenster gebeugt hört sie das Lachen der Sadistin. „Das dumme Ding wird wieder kommen.“ hört sie ihre alte Stimme sagen. „Was für ein Theater!“ Sie schüttelt wieder ihren Kopf.

Zelda richtet sich auf und dreht sich zurück in den Raum. Dicht neben ihr der Mann, den sie so leicht wegschieben konnte. Er starrt sie wieder an. Die Mädchen weinen jetzt leise vor sich hin. Alle zusammengekauert in der Ecke. Im Zustand, von dem es heisst, dass er die Menschen später härter macht.

„Dem Kätzchen geht’s gut.“ flüstert Zelda ihnen zu. Um irgendetwas zu sagen.

„Was ist denn mit Dir?“ fragt die Sadistin, während sie den Männern wieder ihre Handzeichen gibt.

„Stimme verloren. Nichts weiter.“ flüstert sie. Mit einer Miene, als hätte sie es gebrüllt. Sie sagt es mehr zu sich selbst und meint es im doppelten Sinn, aber darauf kommen die nicht. Die Wenigsten, die sie kennt, denken kreativ. Diese Monster schon gar nicht.

Die Männer nähern sich ihr jetzt, gehen langsam auf sie zu. Einer hebt vorsichtig die Hände. Zum Zeichen, dass sie ruhig bleiben und sich nicht wehren soll. Es ist wie im normalen Leben, denkt sie. Wenn man von etwas umzingelt und attackiert wird. Ohne Chance gegen eine viel stärkere Gewalt. Was bleibt ihr anderes übrig als taff zu bleiben und so gut wie möglich zu vergessen, weshalb sie am liebsten heulen und schreien würde.

Natürlich bleibt Zelda nicht ruhig. Natürlich wehrt sie sich. Sie heult nicht. Sie schreit nicht. Sie kämpft. Aussichtslos. Scheiternd. Und während sie sich gegen die vielen Hände und Muskeln wehrt, die sie festhalten, vergisst sie, wie harmlos diese Männer sind. Im Vergleich zu ihr. Zu der Frau, die sie jetzt auf einmal aus nächster Nähe vor sich sieht, ihr zerfurchtes, altes Gesicht – und wie sie mit ihrem Hammer zuschlägt.

Der unerwünschte Gast ist weg. Ende des Theaters. So simpel könnte die Frau es kommentiert haben, während sie ihren Hammer sachte neben die Tastatur zurückgelegt hat. Zelda hat es nicht mehr erlebt.

Aus dem Nichts in dem sie war, ist sie wieder erwacht, und wieder liegt sie im Laderaum des Lieferwagens. Keine Männer. Kein Fahrer. Keine Mädchen. Sie allein. Auf einer Decke. Mit ihrer Handtasche um den Hals. Der Wagen fährt nicht. Er steht. Sie friert und fasst sich an den Kopf. An ihrer Schläfe klebt ein Pflaster. Der Hammer muss sie in den tiefsten Schlaf geschickt haben. Und wohin jetzt?

Der Laderaum öffnet sich. Kälte und Tageslicht dringt hinein. Sie sieht einen Mann lächeln und ihr seine Hand reichen. „*Wer ist das? Ach ja... Er ist es.*“ Der mit dem verstohlenen Blick. Sie zögert, ergreift dann doch seine Hand und steigt aus. Verblüfft sieht sie sich um. Sie ist wieder dort, wo sie vom Schicksal abgeholt wurde. Auf dem kleinen Bahnhof. Es ist hell. Ein Zug fährt gerade weg. Sie sieht auf die grosse digitale Uhr. 7:03 zeigt sie an. Das war ihrer. Der Zug, den sie jeden Morgen nimmt.

„Geh‘ nach Hause.“ sagt der Mann. „Vergiss alles. Sie werden Dich nicht suchen.“

Auf einmal wirkt er nicht nur harmlos, sondern auch sehr sympathisch. Einer, mit dem man was trinken gehen würde. Aber nicht Zelda.

„Warum ich? Was wird aus den Mädchen?“ flüstert sie.

„Vielleicht, weil Du eine von uns bist.“ flüstert auch er und lacht. Um mal mit ihr zu spassen oder weil auch er diesen Grund absurd findet. Wenn man sein Herz nach der Landkarte ausrichtet, gehörten sie ja alle dort zusammen.

„Sie kann ich nicht retten.“ sagt er ernst. „Wenn nur Du es bist, kommt vielleicht niemand zu schaden. Sie kennen alle meine Leute. Es ist die Hölle, verstehst Du?“ Sie versteht.

Logisch klingt das aber alles nicht. Warum sollte man sie nicht suchen? Sie kennen ihren Namen, ihren Wohnort. Handelt er selbst oder in *ihrem* Auftrag? Und wie soll sie damit leben, diese Mädchen zurückgelassen zu haben? Niemanden konnte sie retten. Bis auf das Kätzchen. Ein Katzenleben gegen das von acht jungen Menschen. Dramatisch und komisch zugleich.

„Was hättest Du mit dem Kätzchen gemacht?“ fragt sie ihn. Er zögert und wird nervös. Da ist wieder sein alarmierter Blick.

„Dasselbe wie Du.“ beeilt er sich zu sagen. „Geh‘ jetzt endlich.“

Die Anspannung ist wieder da, als hätte er den Ruf der Frau gehört, die alles bestimmt. Er dreht sich nach allen Seiten um. Irgendetwas stimmt wieder nicht.

Auch Zelda dreht sich. Da ist nichts Bedrohliches. Nur wenige, ganz gewöhnliche Menschen. Niemand nah genug.

Wird er sie nach ein paar Schritten doch erschiessen? In den Rücken? Auf offener Strasse? Warum auch nicht? Niemandem fällt irgendetwas auf. Niemals und Nirgendwo. Bis irgendwer den Schuss registriert, ist er längst weg. Keiner wird jemals erfahren, warum sie erschossen wurde und wo sie war. Er hat sich ja entschuldigt, ihr erklärt, warum er tut, was er tut. Auf seine Art. Aber sie gehen lassen? Sein eigenes Leben riskieren? Das macht keinen Sinn.

Und doch wendet sie sich von ihm ab und geht. Ihren Weg nach Hause. Zweifelnd, dass sie je dort ankommen wird. Aber sie geht weiter. Was sonst kann ein Mensch tun, selbst wenn er schachmatt ist, als einfach weiterzugehen und zu hoffen.

„Heeej!“ hört sie ihn rufen.

Erstarrt bleibt sie stehen, dreht sich aber nicht um. Tränen schießen ihr in die Augen. Eine unnatürliche Hitze erfasst sie. „*Jetzt wird es passieren.*“ denkt sie in sich hinein. Aber in der Sprache, die ihr so fremd geworden war. In seiner Sprache. Warum das? Noch einmal hört sie seinen Ruf und seine Schritte, die auf sie zugehen. Vermutlich will er ihr nicht in den Rücken schießen. Aus Respekt. Oder aus Lust, ihr dabei ins Gesicht zu sehen. Sie nimmt eine gerade Haltung ein, wischt sich die Tränen aus den Augen, um sich langsam umzudrehen und ihm ein Gesicht zu zeigen, dem er nichts ansehen kann. Weder Wut noch Angst. Weder Hoffnung noch Ohnmacht.

Dabei stellt sie sich vor, wie sie bald schon vor Glück weinen wird, wenn sie ihre verstorbene Mutter wiedersieht, die ihr entgegen geht und sie in die Arme nimmt. Wie sie sich stark und stolz fühlen wird, so Vieles hier tapfer ertragen und ausgestanden zu haben. Wie sie in eine Welt kommen wird, die wie ein Garten Eden aussieht, in der es nur Leben und Sein gibt.

„Misli na nas, koji živimo u paklu.“ sagt er, als sie sich umdreht und in seine Richtung sieht.

Ihre Blicke kreuzen sich. Ein kurzes Lächeln fliegt über seinen Mund – und nur über den Mund. Die Augen bleiben alarmiert. Dann zündet er sich eine Zigarette an und geht in stolz zum Wagen zurück. Irritiert starrt sie ihm nach. Für einen Moment hat sie nichts verstanden. Sie war schon tot, aber sie lebt wieder und sieht dem Mann zu, wie er sich rauchend hinters Steuer setzt. Er wirkt dabei fast feierlich. Ein bisschen wie sie eben, hat sie den Eindruck. Ohne sich anmerken zu lassen, dass er vielleicht in den sicheren Tod fährt.

Und sie lässt es zu, dass ihre Augen sie verraten. Tränen rollen ihr über die Wangen. Was sie sonst in sich vergraben würde, wird aufgeschüttet. Mit einem Satz. In ihrer Geburtssprache.

Zelda übersetzt wieder unnötig im Kopf. Automatisch, kann sich aber nicht konzentrieren. Es klingelt und vibriert in ihrer Tasche. Unmöglich! Ihr Smartphone wurde ja erschlagen. Mit diesem Hammer. Das Klingeln wird immer lauter. Es überfordert und nervt sie. Sie will nicht rangehen und sich selbst erstmal laut aussprechen hören, was der Mann zu ihr gesagt hat. In ihrer Muttersprache:

„Denk an uns, die wir in der Hölle leben.“

Weinend ist sie vom Klingeln aufgewacht. Ja, ganz recht. Aufgewacht. Sie schwitzt und dreht sich verloren nach allen Seiten. Es ist ihr Schlafzimmer. Ihr Bett. Ihr Smartphone, das immer noch klingelt. Der Weckruf. Wie jeden Morgen. Sie hämmert mit dem Finger unnötig grob auf dem Touchscreen herum. Auch nachdem der Wecker nicht mehr klingelt. Dann hält sie inne und starrt das Ding in ihren Händen an. Es ist unversehrt. Auch ihr Kopf. Da ist nichts an ihrer Schläfe, ausser ihren Haaren, die dort plattgedrückt wurden.

„Was?!“ sagt sie laut vor sich hin. Den Rest denkt sie sich.

„Nur ein Traum? Diese ganze Scheisse ausgestanden und jetzt... alles nur geträumt?! Ein gottverdammter Albtraum?! Das kann nicht sein! Das war alles so echt. So... präzise. Wie man es nur wach erleben kann. Diese Männer, die Mädchen, die sadistische Frau, das Kätzchen und... ihn. Es muss sie irgendwo geben. Sonst macht es doch gar keinen Sinn... F U C K!“

Sie ist wütend und weinerlich zugleich. Normalerweise, wenn ihre Träume komplex und detailreich sind, hat sie ihren eigenen Willen. Sie weiss dann, dass sie träumt und kann den Traum selbst lenken, entscheiden, durch welche Tür sie geht und durch welche nicht. Die Szenen sind nicht alle logisch, verschwimmen ineinander und sind ganz deutlich von der Realität zu unterscheiden. Surreal. Träume eben. Hier aber war alles zum Schreien real und sie eine Marionette. Eine Schachfigur. Die ohnmächtigste, die tragischste von allen. Der König.

Was, wenn es diese Menschen nun aber gar nicht gibt und sie selbst all diese Mädchen ist, die gerettet werden müssen? Oder aber der Traum zeigte ihr beides zur selben Zeit? Sich selbst und andere, weil es eine Verbindung gibt zu ihrer ganz persönlichen Realität und der von Menschen, die sie nicht kennt. Nein, urteilt sie knapp. Pseudo-Psychologie. Esoterik. Sie wischt sich die Tränen weg, zwingt sich ein neutrales Gesicht auf und geht duschen.

Nichts fühlt sich anders an als in diesem Traum. Nur normal eben. Ihre Alltagswelt, in der sie tun muss, was getan werden muss. Vielleicht war sie nicht dort – im Traum oder in welcher Daseinsfrequenz auch immer – um etwas zu tun. Sie war vielleicht dort, um etwas Bestimmtes zu fühlen (oh ja, das hat sie) und zu verstehen (kann sie das?). Wann im echten Leben ist es genauso?

Aufhören... nicht jetzt! Keine Zeit! Sie versucht, an nichts zu denken. Sonst verpasst sie ihren Zug. Um drei Minuten nach sieben. Unterwegs zur Arbeit kann

sie dann im Netz nachforschen, ob so etwas gerade erst passiert sein könnte. In ihrer Nähe. Sie weiss doch nichts von diesen Dingen. Woher auch? Krimis liest sie auch nicht. Sie wird sich wie immer dazu überwinden, die ihr mehr als bloss verhasste Büroarbeit zu machen. Gut, aber mit null Interesse (wie ist das möglich?), um ganz nebenbei ungestört – im Kopf – die Geheimnisse des realen und surrealen Lebens zu enträtseln. Ohne dass man ihr etwas anmerkt.

Zelda sitzt jetzt im Zug. Sie hat es in die Realität zurückgeschafft, um in ihr unauffällig zu funktionieren. Alles ist normal. Wie immer. Sie befindet sich in der sicheren, langweiligen Wiederholungsschleife des Alltags. Nachdem sie sich bereits vom Leben verabschiedet hatte. Nun muss sie ihre Seele in den Normalzustand zwingen. Sie wird nicht viel Zeit haben, um das Erlebte zu verarbeiten. Real oder surreal. Allen Menschen geht es da gleich. Sie werden derart beschäftigt, ihr Kopf mit Banalem vollgestopft, dass sie alles wieder verdrängen, noch ehe es Abend wird. Sie alle zwingen ihre Seelen zur Normalität, dazu alltäglich zu sein, damit niemandem etwas auffällt. Niemals. Nirgendwo.

Es ist schwer, an etwas Schönes, Normales zu denken, wenn sie in diesem Zug voller Menschen sitzt oder wenn sie auf den Strassen der Stadt ihren Weg kreuzen. Oft hat sie dann das Bedürfnis, auf der Stelle irgendwo allein zu sein, der Welt zu entkommen, die sie zu viel auf einmal spüren lässt. Da ist eine sonderbare Empfindlichkeit in ihr. Eine Stärke und Schwäche zugleich. Manchmal wünscht sie sich, diese Menschen im Zug, auf der Strasse und überall würden alle anfangen vor sich hin zu plappern. Ohne Zensur. Alles auszusprechen, was in ihrem Kopf vorgeht. Dann wäre endlich alles gesagt und nicht länger in ihrem eigenen Kopf, wo es nicht hingehört. Oder etwa doch?

Oder sie bildet sich das alles nur ein. Wie den Traum, der nichts anderes als ein Traum war? Vielleicht dachten und fühlten sie alle nur Schönes, Normales und nur sie allein ist die Komische, die sich das Drama vorstellt. Sie blickt noch einmal auf ihre gut getarnten Gesichter. Nichtssagend eigentlich. Neutral wie sie

selbst. Warum sagen sie gerade ihr so viel? Das muss aufhören. Was es auch ist, es wird von Jahr zu Jahr intensiver, ihre Träume fordernder. „*Muss ich das auch noch mit mir rumschleppen? Den Kopf und die Seele anderer Leute?*“ Sie ist müde, noch bevor sie den Bahnhof erreicht, an dem sie aussteigen muss.

Müde ist gar kein Ausdruck. Oder der falsche. Vielleicht gibt es auch keinen richtigen. Erschöpfung? Schon abgenutzt. *Zu voll* trifft es eher. Da ist eine Fülle in ihr, die zu schwer wird, die sie nirgendwo absetzen kann. Mit wem sollte sie über so etwas Unerklärliches, Verrücktes reden? Ihr zuzuhören wäre ein Vollzeitjob.

Und so muss sie sich auf dem Weg ins Büro an ihren inneren Helden wenden. Sie braucht ihn jetzt dringend. Da ihr die Helden und Zuhörer fehlen (die auch am Leben sind), war sie irgendwann gezwungen, sich einen zu erfinden. Ihn sich im Innern vorzustellen, zu erschaffen. Seine Stimme und was sie zu ihr sagt, wann immer sie Antworten oder einen Wegweiser braucht. Die Stimme des Helden in ihrem Kopf klingt tief und ruhig. Fast leise. Sie muss manchmal ganz angestrengt hinhören, um zu verstehen, was er sagt. Wie bei jeder Figur, die Schriftsteller erfinden. Sie müssen die Figuren in der absoluten Stille laut werden lassen, erstmal ihre Frequenz erreichen, was viel Konzentration erfordert.

Zeldas Heldenfigur ist ihr persönlicher Begleitschutz im Kopf. Ihr unsichtbarer Mentor, den sie nie hatte. Das Genie, das ihr einen Ausweg aus jeder Schachmatt-Situation zeigt. Jeder hat in sich so eine Heldenfigur, aber es ist nicht leicht, ihr zuzuhören. Manchmal, wenn sie seiner weisen Stimme gebannt zuhört, vergisst sie dabei, dass sie selbst es ist, die ihn erfunden hat. Dass sie es ist, die ihm sagt, was er ihr sagen soll.

Es kommt auch vor, dass er etwas sagt, was sie nicht hören will. Etwas sehr Hartes. Wie jetzt. Es erinnert sie an die Männer, die sie im Traum festhielten. *Bleib ganz ruhig, wehr Dich nicht dagegen.* Wogegen denn verdammt? Aber die Strasse, die sie gerade überquert, ist zu laut. Sie hört die Antwort nicht. Sie kennt sie doch schon längst.

Zelda lebt ein Leben, das sie nicht will, in das sie sich entführt fühlt, aus dem nicht mal ihr innerer Held einen Ausweg sieht. Raus aus der hässlichen Welt. Aus dem Zustand, der die Menschen härter oder schwächer macht. Vielleicht beides zur selben Zeit.

Dieses Leben ist es nun, das sie jeden Tag aufs Neue dazu aufruft, in sich jenes Gehör und jene Stimme zu finden – für das ganze Flüstern dieser Welt. Für Menschen, die in der Hölle leben.

Nicht anders als ich, der anonyme, allwissende Erzähler. Für mich aber ist das leicht. Ich bin für nichts anderes geschaffen und muss sonst nichts weiter tun oder sein. Sie nicht. Sie muss noch ein Teil dieser Welt sein und auch so funktionieren. Wie aber kann sie dann sich selbst noch hören? Für sich selbst sprechen? In ihrer eigenen Geschichte leben und sein? Eine, die von Hoffnung und nicht vom Grauen erzählt.

Welchen genialen Schachzug soll sie machen, was soll sie tun, wenn sie dazu verdammt ist, in Windeseile über den Ozean zu fliegen, viel zu weit oben und mit viel zu wenig Zeit, während sie vielleicht dazu bestimmt ist, in ihn hinein zu tauchen, ihre gesamte Lebenszeit in ihm zu verbringen, und alle seine Geheimnisse – sein Leben und Sein – an die Oberfläche, in die Freiheit zu tragen?

Aber jetzt ist keine Zeit mehr. Zelda muss diesen unsichtbaren Knopf in sich drücken. *Showtime* nennt sie ihn. Sie muss weitermachen, zur Arbeit gehen, der blinden Logik in ihrer Alltagswelt gehorchen. So sein wie jeder normale Mensch auch. Nichts anderes. Noch aber gibt sie ihn nicht auf. Den genialen Schachzug. Vom König selbst, der in ihrem Spiel vielleicht über Fähigkeiten verfügt, die über das Mögliche hinausgehen. Wo schachmatt nur eine Tarnung für den Sieg bedeutet, der noch kommen wird.

„Sie erwartet im Stillen, dass ihr grossartige Dinge geschehen,
– und kein Zweifel – das ist einer der Gründe, warum sie es tun.“
(Zelda Fitzgerald, 1900 – 1948)