

Das wunderbare Land der Schnerge

E. A. Wyke-Smith

DAS WUNDERBARE
LAND DER SCHNERGE

Aus dem Englischen von
Joachim Körber

Mit einem Nachwort von
Thomas Scholz



**EDITION
PHANTASIA**

Titel der Originalausgabe:

The Marvellous Land of Snergs

Erstveröffentlichung 1927

Copyright © 2013 dieser limitierten Vorzugsausgabe

by Joachim Körber Verlag, Bellheim

»Edition Phantasia« ist ein Imprint des Joachim Körber Verlags

Nachwort Copyright © 2013 by Thomas Scholz

Umschlagillustrationen und Frontispiz: George Morrow

(Illustrationen der Erstaussgabe)

Satz, Layout, Umschlaggestaltung: Joachim Körber

Gesamtherstellung: Besserbücher, Frankfurt am Main

ISBN 978-3-924959-88-3

www.editionphantasia.de

Dieses Buch erscheint in einer
einmaligen, auf 250 nummerierte
Exemplare limitierten Auflage.
Dieses Exemplar trägt die Nummer

_____ / 250

Die römisch I bis XXX nummerierten
Exemplare gelangen nicht in den Handel.

Für meine Tochter
Nina

ERSTER THEIL

EIN ABGESCHIEDENER ORT

Würde ein Seefahrer, zum Beispiel ein Jachtkapitän, am Morgen um die Ecke der Watkyns Bay segeln, so sähe er große Scharen Kinder, die in den Fluten spielen, und würde, je nachdem, wie es seinem Naturell entspricht, entweder erfreut oder niedergeschlagen auf diesen Anblick reagieren. Gewiss würde er sich fragen, wie sie überhaupt dorthin kamen, an so eine entlegene Stelle, wo sie sich indessen dennoch wie zu Hause zu fühlen schienen: die kleinsten planschten in den seichten Pfützen oder spielten Fangen auf dem Sand, die größeren schwammen zu Flößen hinaus und sprangen von dort ins Wasser, und alle riefen und quiekten durcheinander. Doch dies ist eine rein hypothetische Situation, denn keine Jacht wird jemals die Bucht umrunden, kein Segel wird man je am Horizont sehen, und der Grund dafür ist, dass es sich um Land der G. R. V. K. handelt, mithin also einen abgeschiedenen Ort. Erläge ein Jachtkapitän jemals der Versuchung, in diese Richtung zu segeln, so träfe er auf launische Winde aus Nordost, die sich mit launischen Winden aus Südwest abwechseln, was ihn, verbunden mit einem hohen Maß an Strudeln, seine Entscheidung bereuen ließe, und er könnte sich glücklich schätzen, käme er an die Überreste

seines Masts gekettet unbeschadet wieder aus jenen Gewässern heraus.

Es gibt eine Ausnahme von der Regel, dass niemand von Außerhalb dort in der Nähe segeln kann, und das sind Vanderdecken und seine Männer, die vor Anker gingen und zweieinhalb Meilen nördlich der Bucht ihr Lager aufschlugen. Aufgrund des unbedachten Schwures, dass Vanderdecken das Kap der Guten Hoffnung umsegeln würde, und wenn es bis zum Jüngsten Tag dauern sollte, stieß ihm eben genau das zu, zum großen Pech seiner Mannschaft, die diesen unbedachten Schwur nicht geleistet hatte, aber dennoch zwangsläufig mit ihm segeln musste. Man geht davon aus, dass die Wirkung des Fluches nach ein paar hundert Jahren nachließ; wie auch immer, während der Frühjahrstag undnachtgleiche gelang es ihnen, in die Gewässer der G. R. V. K. zu entkommen, und da sind sie heute noch und kampieren in kleinen Hütten, während ihr Schiff in einem schockierenden Zustand des Muschelbefalls in der Mündung eines Flusses vor Anker liegt.

MISS WATKYNs

Die Bucht ist nach Miss Watkyns benannt, bei der es sich nicht nur um die Rektorin, sondern auch um die Gründerin der G. R. V. K. handelt, der Gesellschaft zu Rettung vernachläss-

sigter Kinder. Wie viele Damen, die selbst keine Kinder haben, entwickelte sie ein großes Interesse an ihnen, und da ihr eine etwas aufdringliche Art zueigen war, wurde sie im Laufe der Zeit zu einer wohlbekanntem Erscheinung in den Polizeirevieren und nicht selten von der Öffentlichkeit ausgelacht. Das brachte sie in Kontakt mit anderen Damen gleicher Neigungen, und so rief man schließlich die Gesellschaft ins Leben, deren erklärtes Ziel die Rettung von Kindern war, die ihre Eltern, oder ein Elternteil, je nachdem, ausdrücklich als unerwünscht bezeichnen. Man gibt sich allergrößte Mühe, Fehler zu vermeiden, doch wenn ein Kind erst einmal gerettet wurde, so kehrt es niemals zurück und vergisst recht schnell, wie es war, als es sich noch bei seinen Eltern befand (oder einem Elternteil), denn das Vergessen liegt an jenem Ort hochdoziert in der Luft. Es gibt Fälle, in denen ein Kind – nach einigen Jahren bei der Gesellschaft (oder was auf Jahre hinauslief, gälte dort die gewöhnliche Zeitrechnung) – an eine Person übergeben wird, die sich sehnlichst eines wünscht; doch die Auswahl so einer Person erfordert noch größere Sorgfalt, um Fehler zu vermeiden.

Miss Watkyns ist eine Dame mit höchst überdurchschnittlicher Intelligenz, und abgesehen von der Tatsache, dass sie ein Organisationsgenie ist, ist sie vollkommen unbefrachtet von jeglicher Kenntnis der Naturwissenschaften. Diese Eigenschaften ermöglichten es ihr nicht

nur, die Existenz des Landes der Schnerge zu entdecken (an sich schon eine bemerkenswerte geistige Leistung), sondern auch, wie man ohne großes Drumherum dorthin gelangt. Ich will nicht weiter auf die Einzelheiten eingehen, wie sie das bewerkstelligte (zumal dafür ein doppelt so langes Buch wie dieses erforderlich wäre), sondern möchte lediglich sagen, dass sie zweiundzwanzig handverlesene Damen in die Gesellschaft aufnahm (die allesamt vier oder fünf Kinder kannten, welche bereit waren, ohne Vorwarnung aus ihren Häusern entfernt zu werden) und gründlichste Vorbereitungen traf, sie allesamt in das neue Land zu bringen.

Man kam überein, dass jede Dame mit einem wohlverpackten überflüssigen Kind zur Stelle sein solle, da sie mehr auf einmal nicht tragen konnten und man den Rest später holen müsse. Außerdem sollte für jedes Kind ein Bündel dabei sein, das Decken, einen Wollpullover, zwei Anzüge aus haltbarem Stoff enthielt, sowie je nach eigenem Dafürhalten kleine Extras wie Waschlappen, Käämme und dergleichen. Alles verlief ausgezeichnet. Sie trafen sich in einer windigen Oktobernacht um 23:30 Uhr in Hampstead Heath, und um 0:15 Uhr hatte Miss Watkyns sämtliche Bündel inspiziert und genehmigt und dafür gesorgt, dass alle Versammelten eine Tasse heiße Milch oder Schokolade erhielten. Danach gab sie den Befehl, und alle reisten mit dem Sausewind davon.

Aus diesen bescheidenen Anfängen entstand die Organisation der G. R. V. K., wie wir sie heute kennen, mit 478 vernachlässigten Kindern in ihrer Obhut, und mehr auf dem Weg. Da dies ausschließlich die Geschichte der außergewöhnlichen Abenteuer von zweien dieser Kinder ist, die sie nur erlebten, da sie die Gesetze, die zu ihrem Wohle erlassen wurden, so sträflich missachteten (eine Geschichte, die nicht ohne Moral für meine jugendlichen Leser sein soll, wie ich hinzufügen möchte), werde ich mich mit einer knappen Schilderung der Mittel und Wege begnügen, wie die Gesellschaft an ihre Objekte kam.

MITTEL UND WEGE

Man teilte die Kinder in zwei Gruppen ein, je nach Größe und Alter. Die Kleinen tragen einteilige Kleidungsstücke, die »Überzieher« genannt werden und den Vorteil haben, dass man sie zum Baden mit einem Zappeln ablegen kann. Die Älteren tragen zweiteilige Kleidungsstücke; die Knaben kurze Hosen und Hemden, die Mädchen Röcke und Blusen. Zur kalten Jahreszeit, die gnädigerweise nur wenige Wochen rund um Weihnachten währt, kommen Wollmäntel dazu. Den größten Teil des Jahres über tragen sie keine Schuhe, sondern so genannte »Schlappen«.

Die Häuser liegen auf höherem Gelände gleich hinter Watkyns Bay und sind alle eingeschossig. Sie bestehen aus einem Balkenfachwerk, die Mauern aus Lehm mit zerstoßenen Muscheln zwischen den Balken, sehr robust, und schön anzuschauen obendrein. Im Inneren sind die Wände verputzt und hellrosa oder blau gestrichen. Hinter den Häusern befindet sich ein breiter Streifen Gelände mit Schaukeln und Geräten und Anlagen zur Leibesertüchtigung, darunter Volleyball und Bumble-Puppy. Nicht weit davon entfernt beginnt der Wald, anfangs mit nur wenigen Bäumen und Büschen, wo man Indianer und Robin Hood und Ähnliches spielen kann; doch schon bald werden die Bäume immer dichter, bis es an manchen Stellen selbst um die Mittagszeit recht schattig ist. Es ist ein angenehmer Ort mit weichen Rasenflächen hier und da, sowie einer Vielzahl von Farnen, aber es ist nicht klug, wenn man die Kinder unbeaufsichtigt dort spielen lässt, da man sich allzu leicht verirren kann. Hinter dem Wald liegt einen guten Tagesmarsch entfernt die Stadt der Schnerge, die die Häuser der Gesellschaft erbaut und viele andere nützliche Sachen gemacht haben, von denen ich zu gegebener Zeit noch berichten werde.

Jedes Haus ist von einem schützenden, dreieinhalb Meter hohen Zaun umgeben, um die Zimtbären fernzuhalten, die im Wald leben und Freundschaft mit den Kindern schließen, wenn

die spazieren gehen. Das hört sich alles soweit gut und schön an, doch die Bären haben die Angewohnheit, dass sie versuchen, nachts in die Häuser zu schleichen, und wenn die Türen verschlossen sind, legen sie sich einfach draußen hin und schrubbern sich in regelmäßigen Abständen an den Wänden; das hält die Kinder wach, und sie kichern und flüstern höchst albern, darum die Zäune. Die Bären sind recht groß, und ihr Fell riecht schwach nach Zimt, daher der Name. Keinesfalls sollte man sie mit den großen Grizzlybären verwechseln, die, wenn man den Gerüchten Glauben schenken darf, jenseits des Schnergenlandes auf der anderen Seite des Flusses wohnen, ebenso wie Tiger, Einhörner, ein oder zwei Drachen und andere, mit der Erbsünde belastete Geschöpfe.

Mit Ausnahme der ganz Kleinen muss jedes Kind selbst das Bett machen und samstags die Matratzen mit kleinen, hopfenähnlichen Knospen nachstopfen, die einen angenehmen Duft verbreiten und den Schlaf fördern. Die alten Knospen werden bei Flut an den Strand geworfen. Samstag ist Putztag. Spinde werden aufgeräumt, Kleidungsstücke gebügelt, Welpen und andere Haustiere, die es nötig haben, mit Seife gewaschen; alles in allem finden zahlreiche Aktivitäten statt, die die Leute der Küstenwache gern unter dem Begriff Großreinemachen zusammenfassen, damit alles für den Sonntag bereit ist. Die kleinsten Kinder haben Wiegen zum

Schaukeln, da Miss Watkyns wenig für neumodische Ansichten übrig hat, wonach man Kinder nicht wiegen sollte.

Die Vielfalt der Tierwelt rund um die Häuser bot immer wieder Anlass zu Besorgnis und Reibereien. Die Kinder sind regelrecht vernarrt in Tiere, und Miss Watkyns' Versuch, die Zahl der Haustiere auf eines pro drei Kindern zu beschränken, führte zu Streitereien und Schmolmündern in abgelegenen Ecken, sodass am Ende die Regel »Ein Kind, ein Haustier« eingeführt wurde. Welpen, Katzen und Kaninchen sind am beliebtesten; von Dachsen wird abgeraten. Einmal wurden die älteren Kinder ganz aufgeregt nach dem Vortrag eines Gedichts über ein Mädchen, das ein Lamm besaß, das ihr überall hin folgte, sogar in die Schule, wo es die anderen Schüler zum Lachen brachte, und danach wollte jeder ein Lamm haben. Am Ende entschied Miss Watkyns, dass nur die Kinder, die sich einen Monat lang manierlich benahmen, eines bekommen könnten, was die Zahl dann durchaus einschränkte. Am Ende des ersten Monats hatten sich lediglich zwei reizende kleine Mädchen für ein Lamm qualifiziert, aber da waren schon Mungos der letzte Schrei.

Eine weitere Ursache für Streit in Sachen Tiere ist die Essensfrage. Generell haben die Damen recht sentimentale Vorstellungen, daher musste Miss Watkyns alle Strenge und Vernunft aufbieten, um zu verhindern, dass sich Schlam-

igkeit in der Gesellschaft breit machte und dem Charakter und Seelenfrieden der Kinder Schaden zugefügt wurde. Manche gingen soweit und schlugen vor, dass das Futter ausschließlich aus Brot, Butter, Milch und Grünzeug bestehen sollte; eine Zeitlang probierte man das Experiment tatsächlich aus, allerdings war die Folge, dass die Kinder Pickel bekamen. Danach versuchte man es mit der Fischdiät, da man davon ausging, dass Fische keine Schmerzen verspüren, wenn sie gefangen werden, nur ein wenig Bedauern, doch auch das erwies sich als Fehlschlag; der Stoffwechsel der Kleinen verlangte dennoch in bescheidenem Maße nach Fleisch und Soße. Schließlich sprach Miss Watkyns ein Machtwort und sorgte dafür, dass die Schnerge in regelmäßigen Abständen Schafe, Hasen und so weiter liefern sollten, da die Schnerge keine Gewissensbisse haben, Tiere zu töten, sondern sogar Gefallen daran finden, da sie große Jäger sind.

DIE SCHNERGE

Die Schnerge sind ein Volk, das nur unwesentlich größer als ein durchschnittlicher Tisch ist, aber breitschultrig und sehr kräftig. Möglicherweise handelt es sich bei ihnen um Nachfahren der Pixies, die einst in den Hügeln und Wäldern von England lebten, aber ungefähr

während der Regentschaft Heinrich VIII verschwanden. Ihre Sprache ist nicht übertrieben kompliziert; besonders die Kinder lernen sie innerhalb weniger Wochen, was für meine Theorie der Abstammung spricht. Die Damen indes erlernen die Sprache niemals flüssig, und umgangssprachliche Wendungen überfordern sie völlig; nur den unermüdlichen Anstrengungen von Miss Watkyns, dieser klugen Frau, ist es zu verdanken, dass ihre Damen inzwischen eine Schnergengrammatik mit einem kleinen Wortschatz und einfachen Anwendungsbeispielen besitzen.

Die Schnerge zeigten großes Interesse an der Entwicklung der Gesellschaft und boten schon früh ihre Dienste an. Es ergab sich recht bald, dass sie alle schweren Arbeiten übernahmen, zum Beispiel Hausbau (worin sie Experten sind), Gärtnern, Anstreichen und Dekorieren, dazu die lästigeren Haushaltspflichten wie Fußbödenaufwischen. Sie kommen in Gruppen und widmen sich mehrere Wochen der Arbeit; dann sagen sie, dass sie Heimweh haben, was bedeuten soll, sie sind der Arbeit überdrüssig, und kehren nach Hause zurück, sobald die nächste Gruppe zur Verfügung steht. Als Gegenleistung für ihre Dienste erhalten sie Unterweisung in aktuellen Methoden aus Miss Watkyns' Enzyklopädie, kleine Geschenke aus London oder einer anderen großen Stadt, wenn eine der Damen beruflich dort zu tun hatte, und zahlreiche ande-

re kleine Vergünstigungen, wie sie der Umgang mit gebildeten Damen stets mit sich bringt, die man nur schwer in Worte kleiden kann.

Wenn die Kinder in den Wald gehen, um Beeren oder Pilze zu ernten, oder was gerade Saison haben mag, manchmal auch, um Banditen oder Skalpiertrupp zu spielen, werden sie stets von einem oder zwei Schnergen begleitet, die allzu aufdringliche Bären verscheuchen. Wenn sie baden, sitzen ein oder zwei Schnerge auf den Felsen und können jederzeit eingreifen, sollte ein Kind in Gefahr geraten. Es ist interessant zu sehen, wie sie ein ertrinkendes Kind mit wenigen, kräftigen Schwimmszügen erreichen, es an Land bringen, es kopfunter an den Füßen halten, damit das Wasser herausläuft, und es anschließend zum Trocknen ins Gras legen.

Die Schnerge tragen enge Wollhosen, ein Wams aus demselben Material, Ledergürtel und kleine, runde Ledermützen, die an tiefe Unterteller erinnern. Zu Hause leben die Meisten in der Stadt; wenige besitzen Mühlen und Höfe nicht weit davon entfernt, besuchen die Stadt aber oft, denn sie sind ein geselliges Volk und lieben Zusammenkünfte. Die Stadt hat eine kurvenreiche Hauptstraße mit ein oder zwei kleinen Seitensträßchen, die unter Torbogen entlang führen, die Häuser sind drei, vier oder mehr Geschosse hoch und recht unregelmäßig aus Fachwerk, Lehm und Mörtel erbaut, mit einem leicht kopflastigen Aussehen, aber grundsolide,

wenn auch ein wenig nachgiebig. Wenn sich ein Haus etwas zu weit nach vorne neigt, stützen sie es mit Holzbalken am Haus gegenüber ab, was meist eine gute Ausrede liefert, um kleine Laufstege auf den Balken zu errichten, sodass sie einander besuchen können und sich nicht die Mühe machen müssen, erst die Treppe runter und dann wieder hinauf zu gehen, denn Besuche schätzen sie über alles. Man kann nie sagen, wann ein Schnerg mit seinem Haus fertig ist, denn sie nehmen ständig Anbauten in Angriff, indem sie Dachgauben hinzufügen oder einen Balkon auf Stützen zu einem der hohen Bäume in der Nähe tragen und dann einen zusätzlichen Raum auf diesem Baum zimmern, und andere, ähnliche Narreteien.

Sie sind ein langlebiges Volk; über den Daumen könnte man sagen, dass sie so alt wie Eichen werden. Die Schnerge zum Beispiel, die sich noch an die aufregende Landung von Wilhelm dem Eroberer (1066) erinnern, sind alte, alte Tattergreise, die eigensinnig in Ohrensesseln sitzen. Die Männer, die sich an den Rosenkrieg erinnern können, sind in mittleren Jahren und einigermaßen vernünftig (soweit ein Schnerg jemals vernünftig sein kann), während diejenigen, die zur Zeit der Schießpulververschwörung geboren wurden, immer noch ein wenig von der kecken Unverfrorenheit der Jugend besitzen. Die Babys stammen aus der Zeit der Schlacht von Trafalgar und danach.

Sie lieben Feste, die stets im Freien stattfinden, an langen Tischen, die man aneinander stellt, sodass sie dem Verlauf der Straße folgen. Das ist notwendig, da so gut wie alle eingeladen werden – was heißen soll, den Befehl erhalten, zu erscheinen, da der König die Feste veranstaltet, allerdings muss jeder seinen Anteil an Essen und Trinken mitbringen und der Allgemeinheit zur Verfügung stellen. In den letzten Jahren hat sich die Prozedur aufgrund der vielen Einladungen, die verschickt werden müssen, ein wenig gewandelt; mittlerweile versteht sich die Einladung von selbst; eine Benachrichtigung, dass sie zu Hause bleiben sollen, erhalten nur die Leute, die man bei einem bestimmten Anlass nicht dabei haben möchte. Manchmal ergibt sich gerade kein zwingender Grund für ein Fest; dann muss der Zeremonienmeister, dessen Aufgabe darin besteht, Gründe für ein Fest zu suchen, sich etwas einfallen lassen, und sei es nur, dass jemand Geburtstag hat. Einmal haben sie ein Fest abgehalten, weil an diesem speziellen Tag gar niemand Geburtstag hatte.

Der König nimmt am Kopf der Tafel Platz, seine engsten Vertrauten rechts und links von ihm; so sitzen sie in der Abenddämmerung, erzählen Geschichten aus den wackeren alten Zeiten und lauschen den Klängen der Harfen. Doch am anderen Ende der Tafel, hinter zahlreichen Biegungen, hat man es nicht selten mit recht tolldreistem Gebaren und Sprüchen zu tun, da

niemand darauf achtet, wie viele Becher Met jeder trinkt; und offen gestanden sind sie recht schnell bedüdelt, lachen viel zu laut, reißen sich die Mützen von den Köpfen und werfen sie einander ins Gesicht, und so weiter. Ein sonderbares Völkchen.

Die Geschichte fängt jetzt in Kürze an, aber vorher gilt es unbedingt noch, von zwei Kindern zuberichten, Sylvia und Joe, die in die seltsamen Geschehnisse verwickelt wurden, die ich schon erwähnt habe, und außerdem von Vanderdecken und seinen Männern, denn ich weiß nicht, ob ohne sie alles ein so gutes Ende genommen hätte. Fangen wir mit Sylvia an.

SYLVIA

Sylvias Mutter war eine Witwe, die in einem geräumigen Haus in London lebte und von allen bewundert wurde; wir wollen sie Mrs. Walker nennen, obwohl das nicht ihr Name ist. In gewisser Weise war sie stolz auf Sylvia, da Sylvia ein hübsches kleines Mädchen mit Naturlocken war, kümmerte sich aufgrund ihrer gesellschaftlichen Verpflichtungen allerdings nie nennenswert um sie. Zum Beispiel brachte sie sie nie mit den drei kleinen Schweinchen zum Lachen, oder tat so, als würde sie sie von den Zehen aufwärts auffressen, und sie langweilte ihre Gäste auch nie damit, dass sie ihnen die kleinen Kleid-

chen zeigte, um vorzuführen, wie Sylvia aus ihnen heraus wuchs; ehrlich gesagt, sah sie sie überhaupt so gut wie nie, außer wenn sie sich manchmal einen Moment Zeit nahm und nach oben lief, bevor sie zu einem Dinner, einer Tanzveranstaltung oder dergleichen ging. Doch sie stellte ein tüchtiges Kindermädchen namens Nora ein, die sich bestens auf alles verstand, was Kinder betraf, einschließlich interessanter Geschichten, und alles lief bestens, bis Nora fort musste, einen jungen Mann aus der Wurstkonservenbranche heiraten. Das neue Kindermädchen, das ihre Stelle einnahm, hatte selbst gesellschaftliche Verpflichtungen (wenn auch nicht so hochklassige) und damit auch nicht gerade viel Zeit für Sylvia übrig.

Eines Tages wurde Sylvia im Park nass, und das Kindermädchen (Gwendolyne) vergaß, ihr frische Sachen anzuziehen, sodass sie sich eine Krankheit einfing. Ihr Zustand verschlimmerte sich zusehends, bis man den Arzt holte, doch der behandelte Mrs. Walker äußerst grob, weil man ihn nicht schon früher hinzugezogen hatte, was sie ziemlich aus der Fassung brachte, da sie es nicht gewöhnt war, dass man sich ihr gegenüber unhöflich benahm. Noch mehr aus der Fassung brachte sie freilich der Anblick einer schäbigen Frau mittleren Alters, die irgendwie ins Haus gelangt war und an Sylvias Bett saß; auf die Frage, was die Frau hier zu suchen hätte, erhielt Mrs. Walker lediglich ein verächtli-

ches Schnauben als Antwort, daher zog sie sich zurück. Eine halbe Stunde später nahmen die Probleme überhand, denn die schäbige Person und Sylvia waren fort.

Es herrschte helle Aufregung, denn in letzter Zeit war von einem oder zwei solcher Fälle berichtet worden, und die Zeitungen brachten Schlagzeilen darüber; doch danach passierte nichts weiter, und das kleine Bett blieb dauerhaft leer. Mit der Zeit – soll heißen, nach drei Wochen – galt die Angelegenheit als erledigt, Mrs. Walker trug Trauer und sah damit so unglaublich reizend und bezaubernd aus, dass Sir Samuel Gollop (Biskuits) um ihre Hand anhielt und sie bekam; heute ist sie Lady Gollop, wohnt in einem Haus in einem der besten Viertel und besitzt zwei Autos und einen Pekinesen, der mit einem Preis ausgezeichnet wurde. Aber keine Sylvia mehr; nie wieder.

Und Sylvia lernte eine neue Form von Wasserpolo spielen, bei der Seehunde mitmachen, und vergaß ihr früheres Leben so gut wie ganz, nur nicht die Geschichten, die Norah ihr erzählt hatte.

JOE

Joe ist ein kräftiger Junge, ungefähr im selben Alter wie Sylvia, und hat der Gesellschaft mehr Nervosität und Unbehagen bereitet als zehn be-

liebige andere Jungs seiner Größe und Statur. Als er ankam, war es nicht so kräftig; seine Beine und Arme waren dünn, und er hatte an jeder erdenklichen Stelle entweder einen Bluterguss oder Schorf. Schuld daran war sein Vater, ein Zirkusreiter, der Joe gefährliche Kunststücke mit Stangen und Seilen beibrachte, damit der Junge mit der Zeit Geld verdienen und die Familie unterstützen könnte – die übrigens mittlerweile nur noch aus ihm und seinem Vater bestand; seine Mutter hatte schon vor langer Zeit genug gehabt.

Jedes Mal, wenn Joe die Tricks nicht peinlich genau ausführte, bedeutete das Ärger für ihn, denn sein Vater trank, soviel es sein Lohn erlaubte, was sein Urteilsvermögen trübte, sodass er manchmal übertrieb, was er Joe abends zu Hause antat. Joe beklagte sich nie bei den anderen Leuten vom Zirkus, da er glaubte, dass Jungs nur zu dem Zweck auf die Welt kamen, dass ihre Eltern sie verprügeln konnten; außerdem dachte er sich, wenn er sich beklagte, würde sein Vater ihn totschiessen, wie er es schon oft angedroht hatte, und so lächerlich es uns erscheinen mag, Joe wollte weiterleben.

Die Situation fand eines Abends ein Ende, als Joe eine gymnastische Übung gründlich vermasselt hatte und sein Vater überaus böse auf ihn war und ihm androhte, dass er es ihm »schon zeigen würde«. Unterbrochen wurde er durch die Ankunft einer grimmigen, älteren Dame, die größer war als er; er hatte sie in den

vergangenen Tagen mehrmals auf den Sitzen für ein und drei Pence gesehen ... jetzt stürmte sie mir nichts, dir nichts in seine Küche, was glatt gegen das Gesetz verstieß, und schnappte sich eine Feuerzange, aber nicht am Griff, sondern am anderen Ende. Es dauerte Stunden, bis Vater wieder zur Besinnung kam.

Als er wieder zur Besinnung kam, gestaltete es sich mehr als unbefriedigend. Sein Schädel schien aus den durcheinander geratenen Teilen eines Puzzles zu bestehen und befand sich in einem schrecklichen Zustand. Und Joe war fort. Dieser Fall sorgte nicht für Schlagzeilen in den Zeitungen, weil sich niemand dafür interessierte – ausgenommen Vater –, und als sie seinen Schädel mit Hilfe eines versierten Chirurgen wieder einigermaßen zusammengeflickt hatten (nur bei seiner Nase konnten sie nichts mehr machen), da genoss Joe unter den anderen Kindern schon verdiente Berühmtheit, weil er tollkühn und ohne Sattel auf zuckenden Bären ritt und vieles andere machte, das gegen die Vorschriften verstieß.