



Anja Dollinger
Walter Moers

ZAMONIEN

Entdeckungsreise
durch einen phantastischen
Kontinent

Von **A** wie **Anagrom Ataf**
bis **Z** wie **Zamomin**

Gestaltet von
Oliver Schmitt

KNAUS

Die Autoren

Anja Dollinger ist promovierte Kunsthistorikerin und Historikerin. Nach Tätigkeiten an Museen in Bonn und Frankfurt lebt sie mit ihren beiden Kindern bei München und arbeitet freiberuflich als Autorin und Lektorin. 2007 erschien von ihr »Nike und das geheimnisvolle Museumsticket«. Durch eine Besprechung von »Die Stadt der Träumenden Bücher« wurde sie auf die Zamonien-Romane von Walter Moers aufmerksam, mit denen sie sich seither intensiv beschäftigt.

Walter Moers ist der Schöpfer des »Käpt'n Blaubär« und anderer großer Charaktere wie »Das kleine Arschloch«, »Der alte Sack«, »Der Fönig«, »Adolf« sowie der kongeniale Übersetzer und Illustrator von Zamoniens größtem Schriftsteller Hildegunst von Mythenmetz. Zuletzt erschien seine Übersetzung von Mythenmetz' »Das Labyrinth der Träumenden Bücher«.

Der Gestalter

Oliver Schmitt ist Buchgestalter. Er lebt in Mainz, wo er freiberuflich und als Mitbetreiber des Ventil Verlags tätig ist. Bei der Erforschung Zamoniens hat er von Anfang an assistiert.



Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100
Das für dieses Buch verwendete
FSC®-zertifizierte Papier *Munken Premium Cream*
liefert Arctic Paper Munkedals AB, Schweden.

1. Auflage

Copyright © Albrecht Knaus Verlag, München,
in der Verlagsgruppe Random House GmbH
Lektorat: Rainer Wieland
Umschlaggestaltung: Walter Moers und Oliver Schmitt
Layout und Satz: Oliver Schmitt, Mainz
Gesetzt aus der Mrs Eaves Narrow und Mrs Eaves

Druck und Einband: CPI – Clausen & Bosse, Leck
Printed in Germany
ISBN 978-3-8135-0530-6

www.knaus-verlag.de

»Wissen ist Nacht.«

Prof. Dr. Abdul Nachtigaller



Vorwort für einen Kontinent

Auch ich, der Verfasser von inzwischen sechs Zamonien-Romanen, wurde in der letzten Zeit immer öfter mit Fragen konfrontiert, die ich nicht mehr aus dem Stegreif beantworten konnte. Wo liegt eigentlich Gralsund? Südlich oder nördlich von Kleinkornheim? Wie knolft man mit den Zähnen? Wie funktioniert eine Teufelsfelszyklorenzunge? Wie heißt die Zahl, die festlegt, wie viele Druidenseelen durch ein Schlüsselloch passen? * Verfügen Hoawiefs über vier oder fünf Arme? ** Wer war der führende Vertreter der Onomatopoetischen Starkdichtung – Rolli Fantono oder Montanios Truller? *** Ist ein Gruselsack ein Musik- oder ein Folterinstrument? ****

»Das sind Fragen, die jeden bewegen!«, sagte mein Verleger. »Wir müssen unbedingt den Regenwald zerstören und das Weltklima aus dem Gleichgewicht kippen, um ein Buch mit Antworten darauf unter die Leute zu bringen! Die Menschheit hat einen Anspruch auf ein Lexikon, in dem nachgewiesen wird, dass Schrecken drei Nasenlöcher haben können.«

So fing es an. Und tatsächlich soll dieses Buch nur ein Anfang sein, denn die Aufklärungsarbeit über den zamonischen Kontinent ist mit diesem Buch längst nicht beendet – wir haben nur an seiner Oberfläche gekratzt. Sollten Sie mit ihm und seinen Bewohnern ein wenig vertraut sein, dann werden Sie mit Sicherheit den einen oder anderen Begriff, einen Schauplatz, eine ganze Daseinsform oder vielleicht sogar ihre Lieblingsfigur vermissen. Wahrscheinlich finden Sie, dass diesem oder jenem Thema zu viel oder zu wenig Raum beigemessen worden ist: Wieso, zum Henker, steht hier nicht mehr über die *Toten Yetis*? Und warum ist der Artikel über den *Stollentroll* nicht noch umfangreicher? Das ist meine Lieblingsfigur, ich habe sie mir auf die Glatze tätowieren lassen!

Das ist aber nun mal bei jedem lexikalischen Werk so – ein vollständiges Lexikon wäre ein Widerspruch in sich selbst. Ein gutes Nachschlagewerk ist immer *work in progress*. Wir freuen uns daher darüber, wenn Sie uns auf Versäumnisse hinweisen oder offengebliebene Fragen zuschicken.

Haben die Unvorhandenen Winzlinge eine Geschlechtszugehörigkeit? Oder: Wenn Buchlinge sich von Büchern ernähren – wie sieht dann Ihre Verdauung aus?

Geben Sie die Hoffnung auf die Beantwortung dieser Fragen nicht auf und verschenken Sie das Buch so oft wie möglich! Denn im Erfolgsfall können wir unsere Aufklärungsarbeit in einem weiteren Band fortsetzen. Und dann wird unmissverständlich geklärt, wie viele Buchlinge genau die Lederne Grotte bevölkern, warum Lindwürmer periodisch die Schuppenfarbe wechseln und warum Ojahn Golgo van Fonthebeweg in diesem Band keinen eigenen Eintrag bekommen hat.

Ihre Fragen sammeln wir unter info@zamonien.de.

Walter Moers

*Ein Olz. **Vier. ***Schwer zu sagen. ****Beides.



Gebrauchsanweisung

Die Themenauswahl dieser lexikalischen Entdeckungsreise umfasst das gesamte Spektrum an Daseinsformen, Persönlichkeiten, Flora, Fauna und Sachgebieten, die den besonderen Charakter Zamoniens ausmachen – soweit wir sie aus den nicht gerade zahlreichen Quellen kennen. Das Buch soll einen ersten Einblick in die Vielfalt dieses phantastischen und letztlich wohl unerschöpflichen Kontinents bieten. Durch diese Zusammenschau wird es erstmals möglich, Zusammenhänge zu erfassen, Verbindungslinien zwischen den Romanen zu erkennen, Entwicklungen abzulesen und auch Revisionen vorzunehmen.

Wenn Sie die Zamonien-Romane bislang noch nicht oder nicht komplett kennen, werden Sie durch die Lektüre womöglich starke Impulse bekommen, dies nachzuholen. Sollten Sie bereits mit Zamonien vertraut sein, werden Sie die Romane vielleicht unter neuen Aspekten wiederlesen wollen.

Die Geistesblitze (⚡) im Text verweisen auf andere Artikel des Buches, ebenso die Wegweiser (➤).

Die Angaben am Ende des Artikels benennen die Quellen, auf die er sich im Wesentlichen bezieht. Diese und die Auflösung der Abkürzungen finden Sie auf S. 306.

Zahllose Begriffe konnten in diesem Band aus Platzgründen keinen eigenen Artikel erhalten, tauchen aber womöglich trotzdem auf, andere kommen trotz eines eigenen Artikels auch andernorts vor: Um sie aufzuspüren, gibt es das Register auf S. 307.

Ein Hinweis noch zu den Namen: Grundsätzlich finden Sie Persönlichkeiten unter ihrem Nachnamen (z. B. Anazazi, Inazea; La Gadeon, Perla ...). Ausnahmen bilden vor allem die Wolpertinger und die Lindwürmer; sie stehen unter ihrem Rufnamen (Rumo, Hildegunst usw.).

Es ist eine oftmals vertrackte Arbeit, aus der Fülle Themen herauszuschälen, zu strukturieren und umfassend darzustellen. Unstimmigkeiten, Irrtümer und Unterlassungen sind daher bei aller Sorgfalt nicht auszuschließen. Sollte Ihnen dergleichen auffallen, freuen wir uns über einen Hinweis.

Anja Dollinger



Alphabet der Sterne

Das Alphabet der Sterne ist der reinsten Quell dichterischer Inspiration. Nur wenige der Auserwählten, die im Besitz des Orms^f sind, erlangen auch diese höchste Gabe.

Sie beschreiben diese Himmelsvision mehr oder minder übereinstimmend als eine Schrift aus Licht, die sich spinnwebartig zwischen den Sternen entfaltet. Über die sichtbare Wahrnehmung als Alphabet hinaus offenbart es sich auch als Rhythmus, Gefühl und herrliche Musik. Ist man erst in seinem Besitz, formieren sich in Windeseile komplette Werke von absoluter Makellosigkeit vor dem inneren Auge.

Persönlichkeiten, denen das Alphabet der Sterne zuteil wurde:

Der Schattenkönig^f sah es als Baby, und Perla La Gadeon^f soll es sogar schon bei der Geburt besessen haben. Hildegunst von Mythenmetz^f und Ovidios von Versschleifer^f

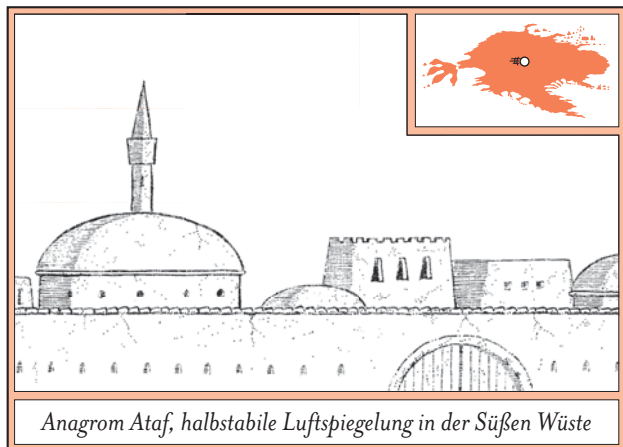
wird es beim Brand von Buchhaim zuteil, ehe sie vom Orm^f durchströmt werden. Ob Ojahn Golgo van Fontheweg es erlangte, ist strittig. Während der Schattenkönig daran zweifelt, lässt ein Gedicht von Buchling^f Golgo doch darauf schließen. Bei Ali Aria Ekmirner^f soll ein Übermaß davon zum Tode geführt haben.

LTB, 95, STB, 454f, 377f, 454f, LTB, 95ff, STB, 378, 206, 289, 455, 378

Anagram Ataf

»Du sollst nach der Stadt mit dem Namen Anagram Ataf gehen, und wenn du sie gefunden hast, sollst du sie fangen und zu deiner Heimstatt machen für immerdar!«

Die halb stabile Luftspiegelung in der Süßen Wüste war jahrhundertlang einer der legendären Sehnsuchtsorte. Es gab Beschreibungen der properen Oasentstadt »aus weißen, niedrigen Häusern mit roten und goldenen Dächern, mit vielen schattigen Palmen dazwischen und hier und da einem schlanken Turm«, jedoch niemanden, der sie je betreten hätte, da sie sich, ganz nach der Natur einer Fata



Morgana, stets rechtzeitig entzog. Blaubär^f gelingt es, zusammen mit den Gimpeln^f, die ihn als den »Auserwählten« verehren, die scheue Spiegelung in eine Zuckerschmelze zu treiben, wo sie dauerhaft fixiert wird.

Das von den Gimpeln heißersehnte Leben dort entpuppt sich jedoch als kompletter Reinfluss: Zum einen sind sie einfach nicht häuslich und zum Wohnen ungeeignet:

»Zuerst zeigte ich den Gimpeln, wie man auf einem Stuhl sitzt. Wir hatten ein paar Stühle auf den Marktplatz gestellt, an denen wir übten. Die Gimpel stellten sich sehr ungeschickt dabei an, setzten sich neben die Stühle, fielen mit ihnen um oder stiegen auf sie hinauf und trauten sich dann nicht mehr runter. Nachher hatten sie noch mehr Angst vor Stühlen als vorher.«

Zum anderen leben bereits die Fatome in Anagrom Ataf. Diese sind eine »Transluzide Daseinsform aus der Familie der Ruhelosen Geistwesen ohne Todesursache«. Als einzige bekannte Daseinsform sprechen sie rückwärts. Ihre Existenz besteht in der kontinuierlichen Wiederholung dessen, was sie in dem Moment taten, als sich die Luftspiegelung halb-stabilisierte. Durch die Gimpel ist diese Regelmäßigkeit empfindlich gestört. Erst als es Blaubär gelingt, die Gimpel zum Auszug zu bewegen, löst sich das Problem: Anagrom Ataf, in dem auch die reich vorhandenen Nahrungsmittel nur Spiegelungen sind, deren Verzehr nicht sättigt und die bald wieder an ihrem angestammten Platz auftauchen, wird zu einer der größten Touristenattraktionen Zamoniens, und die eher depressiv veranlagten Fatome erlangen Selbstvertrauen und Wohlstand.

KB, 285, 287 (LeNa), 286, 315f (LeNa), 322, 327 (LeNa)

Anazazi, Inazea

»Oho! Ein Schrecksenantiquariat! Wahrscheinlich von echten Schrecksen geführt! Es war ein alter Kindheitswunsch von mir, einmal einer echten Schreckse zu begegnen. Sie hatten die Kinderbücher und die alten Märchen bevölkert, die Danzelot mir zum Einschlafen vorgelesen hatte – und natürlich auch meine Alpträume.«

Die erste Begegnung zwischen Hildegunst von Mythenmetz^f und der nervösen Schreckse^f mit den ungelinkten Bewegungen und der Reibeisenstimme verläuft nicht gerade günstig. Hildegunst führt sich in ihrem auf Schrecksenliteratur spezialisierten Antiquariat auf wie ein pubertärer Rüpel und beschädigt mutwillig mehrere der kostbaren Bücher. Schon hier offenbart sich jedoch die hochentwickelte seherische Gabe Inazeas. Diese Spontaneingebung, Inazea spricht von einem »Schrecksenreflex«, wird sie später mit Hilfe ihres Freundes, des Eydeeten^f Hachmed Ben Kibitzer^f, durch eine Alptraumanalyse absichern und verfeinern. Dank dieser selbstquälerischen Prozedur kann das von großen Schuldgefühlen geplagte Paar eine folgenreiche und nicht ganz uneigennützig Entscheidung treffen.

Schon bald nach seiner Rückkehr nach Buchhaim^f begegnet Hildegunst dem ungleichen Gespann erneut, und auch dieses Wiedersehen hat die Schreckse zuverlässig vorhergesehen. Die beiden hatten Buchhaim^f während des großen Brandes verlassen, führen nun aber wieder ihre Spezial-Antiquariate. Scheinbar durch Zufall gelangt sie hier über einen mysteriösen Verkäufer an ein überaus gesuchtes Werk von der Goldenen Liste^f,



Die Schreckse Inazea Anazazi

in dem sich obendrein ein rätselhaftes Dokument befindet, das ein großes Abenteuer in Gang setzt.

Es ist müßig, über die Qualität der eigentlich unmöglichen Freundschaft zwischen dem Eydeeten Kibitzer und der Schreckse Anazazi zu spekulieren. Größeres Einvernehmen und Vertrauen über die Schranken der Daseinsformen hinweg ist jedoch kaum vorstellbar (»Ehe). Und auch für Hildegunst wird die patente und immer wieder er-

staunlich pragmatische Schreckse zu einer wertvollen Begleiterin und Führerin durch das wiederaufgebaute Buchhaim und die neue Kunst des Puppentismus^f. Umso rätselhafter erscheint ihr jähes Verschwinden.

STB, 88ff, LTB, 156, STB, 432ff, LTB, 175ff, 196ff, 402, LTB, 199

Anazazi, Izanuela

»Ihr Gesicht war die fleischgewordene Widerlegung aller Gesetze der Harmonie. Ihre Nase schien bei ihrer Entstehung zunächst nach rechts, dann nach links und dann wieder nach rechts gewachsen zu sein, um schließlich in einer Spitze zu enden, die von einem dritten Nasenloch entstellt war ... Auf dem Kopf trug sie den Hut eines Oktospilzes.«

Sie ist die letzte Schreckse^f von Sledwaya, alle anderen wurden vom Terrorregiment, das der Schreckenmeister^f Eißpin^f dort über sie ausübt, vertrieben, wenn sie es überhaupt überlebten. So hat Izanuela Anazazi, von der der gleiche bedrückende Geruch ausgeht wie von allen Schrecken, das Monopol für Schreckenmedizin in einer Stadt voller Kran-

ker inne; und auch Eißpin muss sich ihr gegenüber mäßigen, da ein Schreckenmeister ganz ohne Schrecken auch kein Meister mehr ist. Doch damit ist das prekäre Verhältnis zwischen der politisch aktiven Schrecksimistin und

»Langsam fing ich an, das geheimnisvolle Gefasel der Schreckse zu genießen. Es war, als ginge man mit einem Kreuzworträtsel oder einem Orakel spazieren. Jedes gelöste Problem ergab ein neues, das hielt die Konversation in Schwung, ohne sie belanglos werden zu lassen.«

dem Schrecksenhasser, der eigens eine Ein-Mann-Partei gründet, um die Wiedereinführung der Schrecksenverbrennung durchzusetzen, lange noch nicht ausreichend erfasst. Und Izanuela, die intensiv über die bisweilen unüberwindlichen Gegensätze von Gefühl und Verstand, Schrecksimismus und Alchimie, Herz und Kopf reflektiert, versteht sich selbst nicht mehr.

Als die Kratze Echo^f Izanuela um Hilfe bittet, sieht sie ihre Chance. Mit erheblichem Aufwand und Risiko bereitet sie Essenzen zu, für die sie ihre vielfältigen Talente als vorgebliche Diplomschreckse und begnadete Gärtnerin ebenso benötigt wie als Schlösserknackerin.

Im Verlauf ihrer intensiven und vielfältigen Zusammenarbeit lernt Echo die Schreckse als eine tierliebe Person mit panischer Höhenangst kennen, als zunächst bekennende Käsarierin^f (»Heil, Käsar!«,

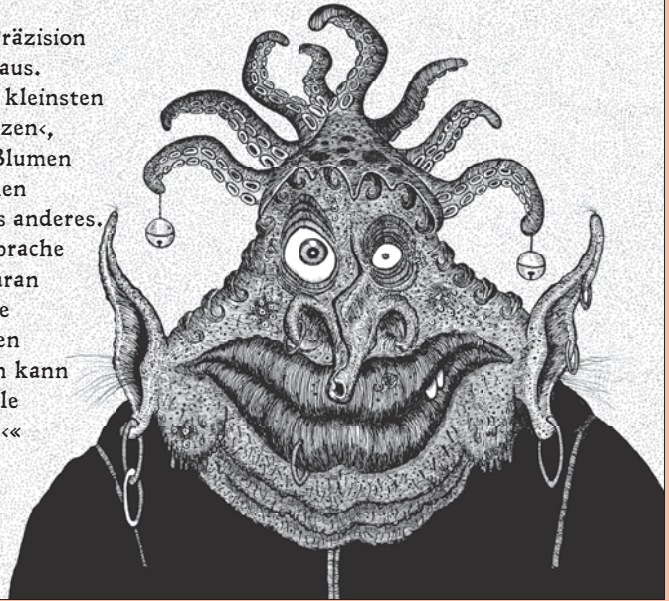
> Esstypen) und mitreißende Optimistin und, ungeachtet ihres abschreckenden Äußeren, als eine selbstbewusste Frau mit Spaß an Kosmetik und Mode.

S. 189, 202, 231f, 258, 32, 241, 281, 233ff, 282f, 252ff, 323ff, 189, 267f, 299f

Aromaorgel, olfaktorische (auch Geruchs- oder Duftorgel)

»Die Duftorgel hatte mir lediglich die Aromen von gegerbtem Leder, Bücherleim und frisch gehobelten Spänen vorgegaukelt, ferner von Seifenparfüm, gebackenen Waffeln und Rasierwasser. Das genügte meinem Hirn, um von ganzen Straßenzügen mit Schaufenstern und Reklameschildern zu phantasieren, die gar nicht da waren. Olfaktorische Raumgestaltung!«

»Mit chirurgischer Präzision grub sie die Pflanze aus.
 »Man darf nicht den kleinsten Wurzelstrang verletzen«, dozierte sie dabei. »Blumen verspüren zwar keinen Schmerz, aber etwas anderes. Es gibt in unserer Sprache kein Wort dafür. Daran kann man sehen, wie ignorant wir Pflanzen gegenüber sind. Man kann einer Pflanze auf viele Arten Leid zufügen.««



Izanuela Anazazi, begnadete Gärtnerin und letzte Schreckse von Sledwaya



Maestro Corodiak, Erfinder der Aromaorgel

Ein »riechbares Bühnenbild«, das gibt es nur im Puppacircus Maximus von Buchhaim^f, dem Tempel des Puppentismus^f. Erzeugt wird es von der olfaktorischen Aromaorgel, einem gewaltigen, überkomplexen Instrument aus Kolben, Röhren und Gefäßen, mit dessen Hilfe jeder erdenkliche Geruch kreierte werden kann. Schon die sichtbaren Teile des Instrumentes sind raumgroß, tatsächlich aber durchzieht sein System wie ein unterirdischer Pilz das gesamte Theater. Die ausgeklügelte Zufuhr von Gasen, zu denen als wesentlicher Bestandteil auch eines zur Neutralisierung gehört, ermöglicht es, »Architekturen für die Nase« zu erschaffen. So werden die wohligen Düfte eines erwachenden Morgens ebenso heraufbeschworen wie der Gestank der Katakomben^f oder der spezifische Geruch der Buchlinge^f.

Konstruiert wurde die Aromaorgel von Octobir van Krakenbeyn, einem jungen Duftorganisten. Er ist der beste von insgesamt sieben Geruchsvirtuosen, die ausnahmslos aus Nebelheim kommen.

Denn nur sie verfügen über die Begabung der Sinneslenkung, die sie bereits unrühmlich mit der hypnotischen Trompaunenmusik^f unter Beweis gestellt haben. Der geniale Vordenker des Instruments ist jedoch Maestro Corodiak, der erblindete Strippenzieher und Leiter des Theaters. Mit der Erfindung der Aromaorgel, die es erlaubt, allein über den Geruch eine ganze Szenerie zu imaginieren, gelingt ihm ein wichtiger Schritt auf dem Weg zum Unsichtbaren Theater^f.

LTB, 235, 231ff

Atlantis

Mit nahezu 200 Millionen Einwohnern (rund 25 Millionen in jedem der fünf Bezirke zuzüglich jenen im Untergrund) war Atlantis schon von der schier großen »der Mittelpunkt der Erde für nicht-oder halb-menschliche Daseinsformen«. Seine Architektur, zu der auch zahlreiche Hinterlassenschaften der infolge der zamonischen Erbfolgerempeleien verbannten Menschen zählten, war die vielfältigste in ganz Zamonien. Und in ihrem Motto »Atlantis – eine Stadt mit Zukunft«, das Besucher an jedem der gigantischen Tore begrüßte, steckte mehr Wahrheit, als manch einer ihrer Einwohner vermutlich zu träumen wagte.

ATLANTIS DIE STADT MIT ZUKUNFT

Lange Zeit war die ehemals auf einer Landzunge im Osten Zamoniens gelegene Megacity nur auf dem See- oder Luftweg

Atlantis und seine weitere Umgebung



erreichbar, ehe bis zu ihrem »Verschwinden« etwa ein Jahr lang auch wieder der Landweg auf einer Passage durch das Pyritgebirge offen stand, der nun den Atlantissee erschließt.*

Ihre Geräuschkulisse – »ein grandioses Rauschen, vom Leben selbst erzeugt« –, die sich bereits in großer Ferne bemerkbar machte, entfaltete auf Freunde des Urbanen einen geradezu magnetischen Sog. Erzeugt wurde sie von einer Vielfalt an Daseinsformen, die beispiellos war und nahezu das gesamte Spektrum der zamonischen Ethnien umfasste. Die gemeinsame Sprache^f war Zamonisch,

das in etwa so vielen dialektalen Einfärbungen gesprochen wurde, wie es dort Daseinsformen gab. Das Konglomerat wurde von einem König repräsentiert, tatsächlich jedoch von Nattifftoffen^f gesteuert, soweit das bei der Größe überhaupt möglich war. Je nach Blickwinkel könnte man daher auch sagen, dass sich die Stadt letztlich selbst regierte, hätte es nicht auch noch Volzotan Smeik gegeben, den heimlichen Strippenzieher und wahren Herrscher der Metropole (»Haifischmaden).

Die Architektur von Atlantis entzog sich in ihrer Vielfalt, Geschichte und

* Ein Bolloggkopf^f hatte die einzige Schneise durch das ansonsten unpassierbare Pyritgebirge versperrt. Blaubär^f gelang die eigentlich unmögliche Durchquerung des Schädels, ehe dieser vom Bollogg wieder aufgesetzt wurde.

der Bandbreite ihrer Dimensionen einer sinnvollen Zusammenfassung. Von den Pyramiden der vertriebenen Ägypter bis zu den ultramodernen unterirdischen Architekturen der Unsichtbaren Leute^f gab es praktisch jeden erdenklichen Baustil und in jedweder Größe – von den zum Schutz vor der zerstörerischen Kraft einzelner Wassertropfen mit Glas überdachten Anlagen der Bonsaimännchen bis zu den fünf unfertigen babylonischen Schraubentürmen, deren unverglaste Geschosse über Außentreppen von rund 25.000 Stufen erschlossen waren.

Das Leben in Atlantis bot unerschöpfliche Möglichkeiten an Arbeit und Freizeitgestaltung. Blaubär^f schlug sich mit zahllosen Jobs durch, ehe er als Lügenkönig zum schließlich prominentesten Bewohner der Stadt wurde: Haarpuler in einer Fellkämmerei, Kehler in einer Spuckhalle, Etikettierer in einer Blutpfandleihe, Handzettelverteiler, Gruselschreier im Wachsfingernkabinett, Laternenkontrollleur, Friedhofsgärtner, Straßenkehrer, Hosenbügler, Nachtwächter, Schachschänkenkellner, Zeitungsjunge, Laufkurier, Reklameschreier, Plakatabkratzer, Fischsortierer und Beleger in einer Hoawief-Pizzeria.

Für die meisten Erwerbstätigen war der Mittwoch in Atlantis ar-

beitsfrei. Dann wurde ein schier unübersehbares Angebot an sportlichen, wissenschaftlichen und kulturellen Aktivitäten jeglicher Couleur geboten: Von Freytagg Hayo, dem Dompteur der blauen Blitze bis zur Marathonaufführung von »Der Baßrüttler des Voltigorken« im Kolodrom (experimentelles Bühnenstück von Hildegunst von Mythenmetz^f in 240 Stunden mit über 3000 Schauspielern), vom kostenlosen Huckepackrennen der sehr um ein gutes Image bemühten Rikschadämonen im Atlantis-

»Eigentlich funktionierte Atlantis so ähnlich wie ein Ameisenhaufen, oberflächlich betrachtet vollkommen chaotisch und ohne jedes erkennbare System, aber dennoch hielt alles zusammen und diente einem einzigen gemeinsamen Zweck, dem Bestehen und Funktionieren einer gigantischen, beängstigenden, wunderschönen und unbegreiflichen Stadt.«



Stadtbild von Atlantis (Ausschnitt)

park bis zum Vortrag von Dr. Grobian G. Grobian, dem Erfinder des Grobianismus im Hüttenmuseum, einschließlich Anrempeln des Publikums.* Die größte Attraktion waren jedoch die im Megather der Stadt unter der Beteiligung von Zuhörern nahezu aller Bevölkerungskreise und -schichten ausgetragenen Duelle der Lügengladiatoren^f.

Kurz nach dem legendären, über 99 Runden ausgetragenen Turnier zwischen Nussram Fakhir^f und Blaubär kam es dann zu jenem außerordentlichen Ereignis, das sich – wie man im Nachhinein erkennen konnte –, bereits lange vorher durch die häufigen Erdbeben und die Entladung von blauen Blitzen abgezeichnet hatte. Seit Tausenden von Jahren hatten Außerirdische, die Unsichtbaren Leute, die zunächst oberirdisch in Häusern lebten, in denen das Wasser bergauf floss, und später in der Kanalisation von Atlantis, daran gearbeitet, die Stadt mit Hilfe ihrer überlegenen Technologie zum größten Raumschiff der Geschichte umzuwandeln. Bei ihrer Untergrundtätigkeit gewannen sie immer mehr Mitstreiter, zu denen auch der Wolpertinger^f Rumo^f, der Stollentroll^f (mutmaßlich) und die Berghutze Fred-

Die meistvertretenen Daseinsformen in Atlantis

Nattiftoffen
Kludden
Fossegrims
Haselhexen
Unken
Blutschinken
Wolpertinger
Rikschadämonen
Schilfgnome
Draks
Greifen
Gargyllen
Zwierzwerge
Fhernhachen
Witschweine

da zählten. Fredda informierte Blaubär auch über die Hintergründe des unmittelbar bevorstehenden Abflugs:

»Die Menschen übernehmen immer mehr von diesem Planeten. Sie beherrschen mittlerweile fast alle Kontinente und lassen dort für andersartige Wesen keinen Platz. Zwerge, Hutzen, Yetis ... Sie alle müssen dort im Verborgenen leben. Nur in Zamonien ist es noch anders. Aber Zamonien wird irgendwann im Meer versinken, das haben die Unsichtbaren Leute schon vor Jahrtausenden errechnet. Auf ihrem Planeten ist Platz

für uns alle.«

Kurze Zeit später hob die Stadt mit einem Traumstart ab, zur maßlosen Bewunderung der vorsorglich herbeigeeilten Rettungssaurier (»Mac) ohne jegliche Komplikationen und Verluste. Als neuer, in vielen Farben strahlender Stern auf Zickzackkurs ist es seither am Himmel sichtbar.

Zurück blieb der Atlantissee, ein riesiger Krater, der sich mit Meerwasser füllte und an dessen Ufer Buntbären eine neue Stadt gründeten: »Man sagte später, dies sei der Anfang vom Untergang Zamoniens gewesen, die Unsichtbaren Leute hätten mit Atlantis sozusagen den Stöpsel

* Es ist eine traurige Fußnote, dass Grobian ausgerechnet sein um Anschaulichkeit bemühter Ansatz zum Verhängnis wurde, denn er wurde »bei einem Vortrag über Grobianismus, den er im atlantischen Hüttenmuseum hielt und bei dem er Zuschauer vorsätzlich anrempelte, von einem angerempelten Blutschinken mit einer Keule erschlagen.«

aus Zamonien gezogen, aber Legenden neigen zur Vereinfachung.«

KB, 477, 109f, 449, 373, 392f, 399, 392f/99, 447, 476ff, 536, 467ff, 496ff, 472, 558, 656, 618ff, 632, 680f, 702f, 689

Autodidakten

»Warum lassen wir unsere Kinder nicht einfach das lernen, was sie lernen wollen? Wollen sie zamonische Urmathematik lernen, werden sie vielleicht zamonische Urmathematiker. Wollen sie kochen lernen, werden sie Köche. Wollen sie schreiben lernen, werden sie bestenfalls Schriftsteller und schlimmstenfalls Drohbriebschreiber. Wollen sie gar nichts lernen, bleiben sie eben dämlich oder werden Literaturkritiker.«



In die Schule gehen sie alle nicht gerne. Für Rumo^f gibt es dort genau zwei Pluspunkte: Den Fechtunterricht und Rala. Aber ersteren darf er wochenlang nicht besuchen und muss stattdessen im Kellerverlies Lesen und Schreiben lernen und zweite wird von seinem Erzrivalen Rolv^f hofiert. Lieber durchläuft er die Schule des Lebens, findet in Volzotan Smeik, aber auch in den beiden Bewohnern seiner Waffe – Grinzold und Löwenzahn^f – sehr eigenwillige und bisweilen eindimensionale, aber effektive Lehrmeister. Wo immer er etwas erzählt bekommt, hört er zu. Und wenn es drauf ankommt, fällt es ihm wieder ein. Die Geschichte von der Schlacht im Nurnenwald etwa, der er den entscheidenden Hinweis verdankt, wie er seinen verhassten Gegner auszuschalten vermag. Anderes ist ihm einfach ge-

ben, vor allem seine kunsthandwerkliche Begabung als Holzschnitzer. Intuitiv greift er zu den richtigen Werkzeugen und Materialien; und seinem »Lehrherren«, Ornt La Okro, bleibt nur, über dieses Talent zu staunen. Seine Schatulle^f aus dem Holz der Nurnenwaldeiche wird nicht nur Ralas Herz berühren.



Rala, auch wenn sie die Schule offenbar weniger widerständig durchläuft als Rumo, lernt ebenfalls mühelos aus Anschauung und Intuition – den tödlichen Gebrauch von Pfeil und Bogen genauso wie das Schwimmen.



Wie ein unbeschriebenes Blatt taucht Blaubär^f in der Walnusschale auf und schlägt von da an einen kontinuierlichen Bildungsweg ein, der ihn nur einmal in eine echte Schule, die Nachtakademie von Prof. Dr. Abdul Nachtigaller^f, führen wird. Ohne es zu suchen und manchmal auch unmerklich, wird ihm sein Wissen eingeschrieben – von den Zwergpiraten^f, von denen er alles über Knoten lernt, aber auch über das Scheitern, über die Tratschwellen, die ihn alle Facetten der Sprache^f und der Rhetorik lehren bis zu den Gimpeln^f, von denen er 2000 Namen für Sand und das Überleben in der Süßen Wüste^f lernt. Bei ihnen reift er aber auch, quasi durch »learning by doing«, zum Anführer, der Verantwortung übernimmt. Zuerst, indem er die ersehnte Heimat Anagrom Ataf^f für sie erobert, dann, noch viel weitsichtiger, indem er ihnen ein neues Lebensziel steckt. An der Hälfte seines Lebens (vorübergehend) angekommen, ist Blaubär in jeder Hinsicht – intellektuell, emotional und handwerklich – eine der kom-

plettesten Persönlichkeiten, die man sich vorstellen kann.



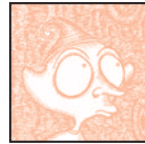
Hildegunst von Mythenmetz^f ist unter den zamonischen Autodidakten insofern eine Ausnahme, als ihm die handwerkliche Seite abgeht. Er lernt zumeist und dann geradezu exzessiv aus Büchern und konzentriert sich auf die Schriftstellerei. Durch ganze Bibliotheken liest er sich hindurch und macht sich das Erworbenes geschmeidig zunutze. Dass er auf dem Weg zum gefeierten Großschriftsteller auch immer wieder prägende Lehrmeister findet, ist ihm selbst meist gar nicht richtig bewusst.

»Nicht für das Lernen leben wir, wir lernen für das Leben!«, antwortete Echo.
 »Richtig«, sagte Izanuela. »Dann wollen wir mal sehen ...«



Echo^f, die superbegabte Kratze, braucht nur etwas zu hören, um es zu memorieren. So kann ihm Schreckenmeister^f Eißpin^f alles alchemistische Wissen eintrichtern, um sein Fett, auf das er letztlich aus ist, zu einer Art Wissensessenz zu machen. Wahres von Falschem unterscheiden kann Echo zunächst nicht, er glaubt seinem Frauchen die Geschichte von den kleinen Kratzen, die aus der Kratzenminze gepflückt werden, genauso, wie Schuhu Fjodor F. Fjodor, dass der Mond 385.080 Kilometer entfernt ist. Eine Naturbegabung sondergleichen ist Echo vor allem als Therapeut. Aus dem Stegreif, mit enormem Einfühlungsvermögen

und durchschlagendem Erfolg ersinnt er eine Methode, um Izanuela Anazazi^f von ihrer Höhenangst zu heilen. Ohne je eine herkömmliche Schule besucht zu haben, ist Echo so am Beginn seines eigentlichen Kratzenlebens ein wahrer Universalgelehrter, der mit den Tieren sprechen und alles in Gold verwandeln kann, der Angst erfahren und sie auszuhalten gelernt hat, intellektuell, emotional und vor allem auch gastronomisch beschlagen wie kein zweiter.



Auch Ensel tut sich im Gegensatz zu seiner strebsamen und anpassungswilligen Schwester Krete schwer, Schulbildung anzunehmen, was sich – etwa wenn es um die hilfreiche Unterscheidung von essbaren und giftigen Beeren geht – durchaus als Nachteil herausstellt (> Ensel & Krete). Er rekrutiert jedoch grundsätzlich nützliches Wissen aus der Lektüre von Abenteuerromanen, selbst wenn die eigenwilligen Gesetze, die im Großen Wald^f herrschen, die erfolgreiche Anwendung immer wieder unterlaufen.

»Dass man Markierungen zu hinterlassen hatte, wenn man durch die Wildnis wanderte, wusste er aus der Lektüre seiner Prinz-Kaltbluth-Bücher.«



Einer der beeindruckendsten und zielstrebigsten zamonischen Autodidakten ist Colophonius Regenschein^f, der Bücherjäger^f. Mit Intelligenz, profunder und allumfassender Bildung, hartnäckiger Recherche und Spürsinn birgt er mit Leichtigkeit die größten Schätze der Katakomben^f und wird letztlich auch zum Vordenker für deren mögliche zivilisatorische Erschließung.

EK, 85, S. 64f, EK, 31, S. 246



Bedürfnisanstalten

Für Rumo^f ist es zunächst ein völlig neues Wort, für die zivilisierten Wolpertinger^f jedoch Inbegriff eines wohlstrukturier-ten Gemeinwesens. Ja, Wolperting ist stolz darauf, die Stadt mit den meisten Bedürfnisanstalten in ganz Zamonien zu sein. Ihre Sauberkeit wird hochgehalten,

und wer sich in der Schule etwas zuschulden kommen lässt, riskiert, mit ihrer Reinigung betraut zu werden. Andernorts ist ihr Ruf nicht ganz so glänzend, und so bekennt Phistomefel Smeik^f, als junge Haifischmade^f in einer derart verzweifelten Situation gewesen zu sein, dass er »sogar« die Erbschaft einer Öffentlichen Bedürfnisanstalt angetreten hätte (>Qualmoir).

R, 188f, 201, 219, STB, 140f

Belebte Totmaterie

Belebte Totmaterie ist nicht zu verwechseln mit Totmateriedichtung. Bei dieser von Hildegunst von Mythenmetz^f erfundenen und mit »Der sprechende Ofen« zugleich zur unerreichten Meisterschaft gebrachten Literaturgattung handelt es sich um die fiktive, literarische Beseelung eigentlich unbelebter Gegenstände.



Belebte Totmaterie: Leidener Männlein und Lebendes Buch

Beispiele belebter Totmaterie

Denkender Treibsand
 Gekochtes Gespenst
 Grinzold und Löwenzahn
 Lebende Bücher
 Leidener Männlein
 Puppen
 Schmerzskerzen

Belebte Totmaterie hingegen ist in den meisten Fällen das Werk von Buchimisten oder Alchimisten wie Succubius Eißpin^f, die sich etwa mit der Erschaffung von Gekochten Gespenstern^f oder Schmerzskerzen^f einen mehr oder minder gelungenen Scherz erlauben, mit den Lebenden Büchern^f eine Gattung erschufen, die sich in den Katakomben^f längst ihrer Kontrolle entzogen hat, oder die Leidener Männlein^f als »anorganische« Versuchskaninchen verwenden (wie es alle zamonischen Wissenschaftler tun). Die Fragwürdigkeit all dieser Experimente tritt am augenfälligsten beim Zamomin^f zutage, dem einzigen denkenden Element, das vorübergehend ziemlich erfolgreich die Weltherrschaft anstrebt. Womöglich war es auch das Urzamomin, das den Denkenden Treibsand^f von Unbiskant zum Denken veranlasste.

Wie es sich mit den Puppen verhält, die in Buchhaim^f für puppetistische Aufführungen verwendet werden, ist nicht ganz klar: Während der Aufführungen werden sie in der Sprache^f des Puppentismus^f »slengvo«, lebendig, und zwar auf so beklemmend naturalistische Weise, dass kein Dieb, der dies erlebte, wagen würde, Hand an sie zu legen.

Grinzold und Löwenzahn^f sind die in Rumos^f Waffe vereinigten Gehirne ei-

nes verstorbenen Dämonenkriegers und eines Stollentrolls^f. Das Pulver der sterblichen Überreste der Krieger wurde von den Bergwerkstrollen mit dem Erz vermischt, in der Absicht eines der legendären Dämonenschwerter zu schmieden. Löwenzahns Gehirn geriet aus Versehen dazwischen. Ob die telepathisch kommunizierende Waffe seinetwegen eher an ein Käsemesser als ein Schwert erinnert?

EK, 243ff, LTB, 204, 209, R, 310

Beleuchtung

»Wir kamen durch eine größere Höhle, in der Tausende von Kerzen brannten. In ihrer Mitte stand ein mächtiger eiserner Topf, unter dem ein Kohlefeuer schwelte. Buchlinge stiegen auf Leitern zum Topfrand hinauf und kippten eimerweise Maden hinein, andere schöpften mit großen Kellen das weißliche Fett ab, und an großen hölzernen Maschinen waren andere damit beschäftigt, das Insektenwachs zu Kerzen zu formen. ›Das ist unsere Kerzenfabrik‹, sagte Golgo. ›Wer lesen will, braucht Licht, besonders wenn er unter der Erde haust.«

Daseinsformen, die auf ihre Augen angewiesen sind, brauchen Licht. In Zamoniens wird es in erster Linie mit Kerzen, Holz und fossilen Brennstoffen erzeugt, in Untenwelt^f, dem gefahrenvollen unterirdischen Reich, zusätzlich auch mit Hilfe tierischer und pflanzlicher Lichtspender.

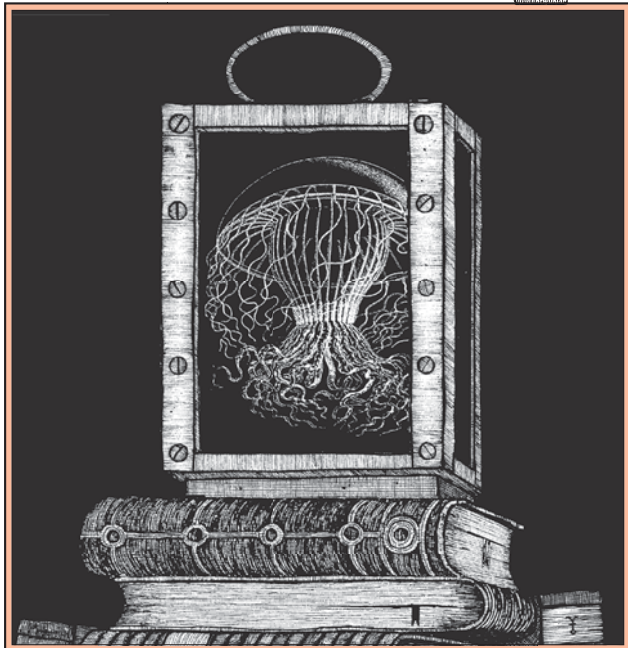
In den Häusern Zamoniens geben Kerzen behagliches, manchmal aber auch nur allzu spärliches Licht. So herrschen oftmals schummrige Sichtverhältnisse, sei es im Antiquariat Kibitzers^f, im Buch-



haimer Qualmoir^f oder im Turm General Tick-tacks^f. Eine bedrückende Lichtquelle sind die Schmerzenskerzen^f, auf deren Erfindung Succubius Eißpin^f besonders stolz ist. Hildegunst von Mythenmetz^f wiederum schwärmt von seinem siebenarmigen Silberleuchter aus der Gralsunder Metallmanufaktur, in den die sieben^f Grundtugenden des Dichters in Altzamonisch eingeprägt sind und den er mit Talgstumpen bestückt. Auch zur Beleuchtung von Schaufenstern werden Kerzen eingesetzt, in Hel^f solche aus dunklem Wachs. Der Schattenkönig^f und die Buchlinge^f beleuchten ihre Räume ebenfalls mit Kerzen und Feuerstellen. Vor allem die Buchlinge haben dazu eine ganz entschiedene Meinung: »Quallenlicht taugt nicht zum Lesen ... Kerzenlicht ist beruhigend. Wir haben eine eigene Kerzenwerkstatt. Wusstest du, dass man aus Papierraupen tolles Kerzenfett kochen kann?«

Kerzen werden so auch zu einem Gradmesser der Zivilisation: Als Hildegunst beim Aufstieg aus den Katakomben^f erstmals wieder auf Kerzenlicht stößt, weiß er, dass die Oberfläche nahe ist. Dass er später stets Kerze und Streichhölzer mit sich führt, verwundert daher wenig.

In Hel verwendet man Kohlenbecken zur Straßenbeleuchtung, aber auch als mobile Lichtquelle für unterwegs. Blaubärs^f Tätigkeit in Atlantis^f als Laternen-



Quallenlampen werden durch in Nährflüssigkeit gehaltene Leuchtquallen betrieben.

kontrollleur deutet ebenso wie das Verbot einer Straßenbeleuchtung für die Schrecksengasse von Sledwaya darauf hin, dass die größeren Städte Zamoniens grundsätzlich über Straßenlaternen verfügen. Dennoch herrscht bisweilen auch innerstädtisch Dunkelheit^f, in der man sich behelfen muss: Als Rumo^f und Rolv^f in der Bleichen Gasse ihren langen Zweikampf bis in die Abendstunden austragen, werden Fackeln herbeigebracht.

Eine besondere Kunst beherrschen die Buchlinge, vor allem Danzelot^f und Gofid. Sie sind »Flammenwerfer«, die ihre Pechfackeln virtuos in die enormen Höhen des Waldes der Kristalle werfen und Hildegunst so einen unvergesslichen Anblick bescheren:

»Immer wieder schleuderten sie ihre Fackeln in die Luft, und was die wirbeln-



den Flammen dann aus der Dunkelheit schälten, war jedesmal von atemberaubender Pracht.«

Wie magisch ein solcher Anblick gerade in Untenwelt sein muss, wird erst deutlich, wenn man sich vergegenwärtigt, dass dort vornehmlich Quallenlicht flackert. Die Quallen werden in einer Nährlösung gehalten und spenden ein kaltes, pulsierendes Licht. Immerhin wurde so überhaupt erst die Erschließung der Katakomben möglich. Auch rund um Hel wird bei Quallenlicht gearbeitet, hier hat man in den Straßen Wasserbecken für Leuchtquallen eingelassen, und auch die Kanalisation wird mit Quallenlampen erhellt. Unbeleuchtete Bereiche begehrt man mit Quallenfackeln.

Das sind aber nicht die einzigen Tiere, die zur Beleuchtung eingesetzt werden. Eißpin verwendet Lampen mit Irrlichtern^f und Glühwürmern, Kibitzer lässt während seiner Testamentseröffnung Irrlichter fliegen und Izanuella Anazazi^f verschafft sich mit Leuchtkäfern und Lavawürmern^f zusätzliches Licht. Zudem züchtet sie leuchtende Pflanzen, die jedoch keinen praktischen Nutzen haben.

Noch weitaus artenreicher sind naturgemäß die leuchtenden Pflanzen und Tiere in Untenwelt. Viele Spezies erscheinen hier in fluoreszierenden oder phosphoreszierenden Varianten: Algen und Ameisen, Vrahoks^f, Schwämme und Pilze, Motten und Käfer. Zu diesen organischen Lichtquellen kommen mineralische hinzu – Lavaströme, die für Hitze und goldgelben Schein sorgen, aber auch ungeklärte Phänomene wie das »Licht, das in einer unterirdischen Höhle wie eine Quelle aus dem Fels sprudelt. Und in einen See aus leuchtender Luft stürzt.«

Die Rostigen Gnome machten sich heterogene Leuchtsubstanzen zunutze und

»Und denken Sie sich keinen dunklen unheimlichen Ort! Oh nein! Kein lichtloses Labyrinth voller Schatten und Gefahren! Sondern festlich erleuchtete Gewölbe. Hallen und Gänge im Kerzenschein. Treppenfluchten, überdachte Plätze, ganze Prachtstraßen voller Licht! Wenn wir nur wollen, kann es da unten heller werden als hier oben bei einem Regentag. Mit eigens gezüchteten Lichtalgen, mit phosphoreszierenden Pilzen und Leuchtquallen. Mit alten und neuen Technologien, von denen wir jetzt noch keine Ahnung haben. Man kann das Sonnenlicht über Spiegel ins Erdinnere lenken, wussten Sie das? Ich habe da unten baumgroße Kristalle gesehen, die strahlen aus sich selbst wie hundertarmige Kerzenleuchter. Glühende Schwammkolonien in allen Farben, die ganze Höhlensysteme beleuchteten. Man kann Lavaströme kanalisieren und als Licht- und Wärmequellen nutzen.«



unternahmen einen weiteren Schritt zur zuverlässigen Beleuchtung von Untenwelt, indem sie den »Schimmerschimmel« züchteten, einen Rost, den sie mit Leuchtalgen und Schimmelpilzen kreuzten, »wodurch etwas entstand, das weder eindeutig dem Mineral- noch dem Pflanzenreich zuzuordnen war. Mit dieser dezent schimmernden Substanz, die sich ständig fortpflanzte, beleuchteten sie weite Teile ihres Reiches«. Genau hier möchte auch der geheimnisvolle Libri- naut (> Bücherjäger) ansetzen, der die mitreißende Vision erleuchteter Katakomben beschwört.

Gewisse Weiterentwicklungen weist auch das moderne Buchhaim^f gegenüber Hildegunsts erstem Besuch auf, denn nun werden Öllampen mit Petroleum betrieben.

Beispiellos und technisch extrem avanciert ist das Licht, dessen sich die Unsichtbaren Leute^f im Untergrund von Atlantis^f bedienen – freischwebende gelbe Kugeln, die jedoch auch nur »ein gespenstisches kaltes Licht« spenden.

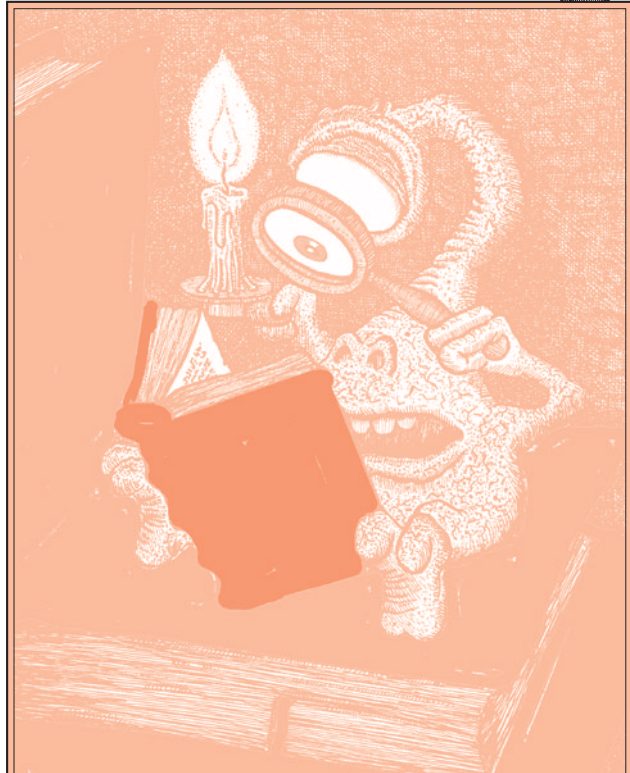
Neben all diesen Beleuchtungsarten, die der Erhellung dienen, gibt es auch Effektbeleuchtungen. Über eine ausgefeilte Lichttechnik verfügt der Puppacircus Maximus in Buchhaim. Hier werden nicht nur die unterschiedlichen Beleuchtungsarten an den verschiedenen Schauplätzen der »Stadt der träumenden Bücher« virtuos simuliert, auch das Theater selbst wird in zauberhafte Lichtspiele getaucht: »Ein gewaltiger kupferner Leuchter wurde herabgesenkt, mit Hunderten von brennenden Kerzen darin. Er war flankiert von zwei großen Kugeln, die mit kleinen Spiegeln aus rotem, grünem, gelbem und blauem Glas übersät waren und sich nun zu drehen begannen – wodurch der ganze Raum plötzlich von entfesselten bunten Irrlichtern durchgeistert wurde.«

Die Zwergpiraten^f entfesseln Nacht für Nacht ein enormes Spektakel, um die Klabautergeis-

ter fernzuhalten – »Lampions, Fackeln, farbigen Lichterketten, Wunderkerzen, kleine Feuer«, und außerdem: »eine Signalarakete nach der anderen«.

Für stimmungsvolle Atmosphäre sorgen die spontan entzündeten, fettigen Maiskolben, die die Blutschinken im Megather von Atlantis schwenken, als Nussram Fhakis^f mit seinen musikalischen Einlagen eine neue Variante des Lügen-duells ins Leben ruft.

STB, 232, 237, LTB, 88, 154f, R, 563f, S, 23f, EK, 35f, LTB, 81, R, 429, STB, 314, 232, 437, LTB, 426, R, 429, 672f, KB, 498, S, 185, R, 225, STB, 247, 36, 57, R, 429, 556, STB, 420, S, 146, 284, 234, 238, LTB, 169f, S, 240, STB, 308, LTB, 353f, R, 398, 672ff, STB, 309, 315, R, 370, STB, 291, LTB, 373ff, 404, 421f, KB, 611f, LTB, 218, KB, 26, 583, LTB, 353f



Buchlinge bevorzugen Kerzenlicht zum Lesen.

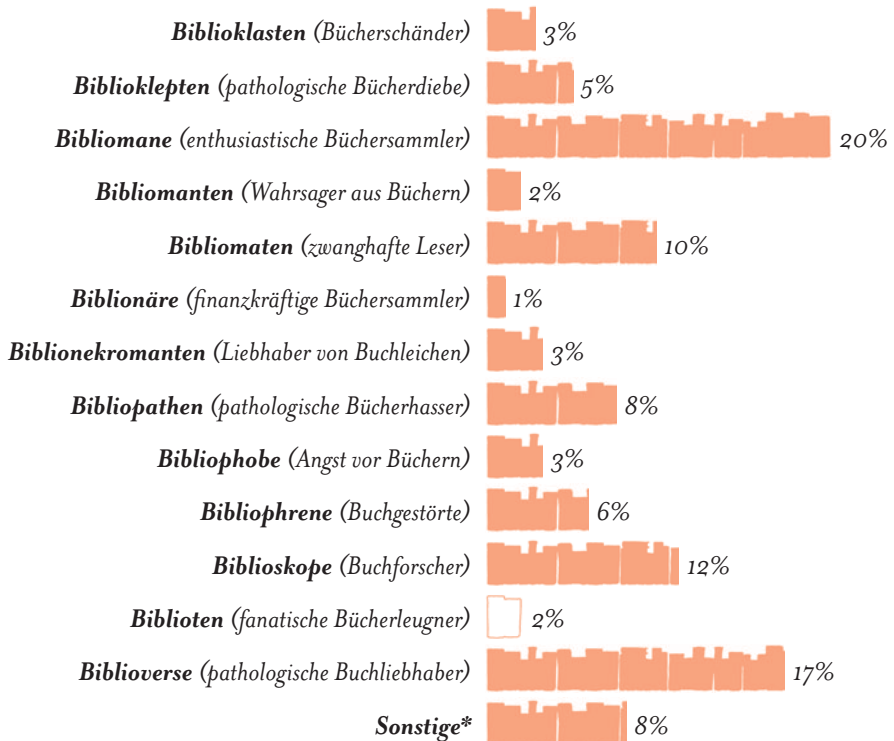
Biblionismus

»Der Biblionismus ist der Begriff, der alle buchnahen wissenschaftlichen Disziplinen, Berufe und sozialen Phänomene – und noch einiges mehr – in sich vereint.«

Nachdem das Feuer das alte Buchhaim^f zerstört hatte, entstand aus den Ruinen eine moderne Stadt. Damit wurde auch

der okkulte Buchimismus abgelöst durch den Biblionismus, mit dem sich das gesamte Buchwesen erfassen lässt. Ovidios von Versschleifer^f beschreibt ihn als »den Geist des modernen Buchhaim«. Der Handel mit Büchern ist durch ihn transparenter, und das Leben auch für Autoren sicherer, denn es gibt keine Bücherjäger^f mehr, die sich gewaltsam in den Besitz makabrer Körpertrophäen bringen, die ehemals auf dem Schwarzmarkt

Die Biblio-Typologie Verteilung (geschätzt) unter den Daseinsformen in Buchhaim.



* dazu zählen Biblionisten, Bibliodromen, Bibliogeten, Bibliodonten, Bibliogoten, Bibliospasten, Bibliometen, Biblioganten, Bibliophasten, Bibliophanten, Bibliogomen, Bibliobile, Bibliophagen, Bibliogame

hohe Preise erzielen. An ihrer Stelle gehen nun Librিনauten unter Einhaltung strenger Regeln dem noch immer nicht ungefährlichen Geschäft der Bücherbeschaffung aus den Katakomben^ƒ nach.

An der Buchhaimer Universität wird die Biblionistik in hoher Differenzierung gelehrt, so dass die Schreckse^ƒ Inazea Anazazi^ƒ das Fach Schrecksimistische Biblionistik belegen kann.

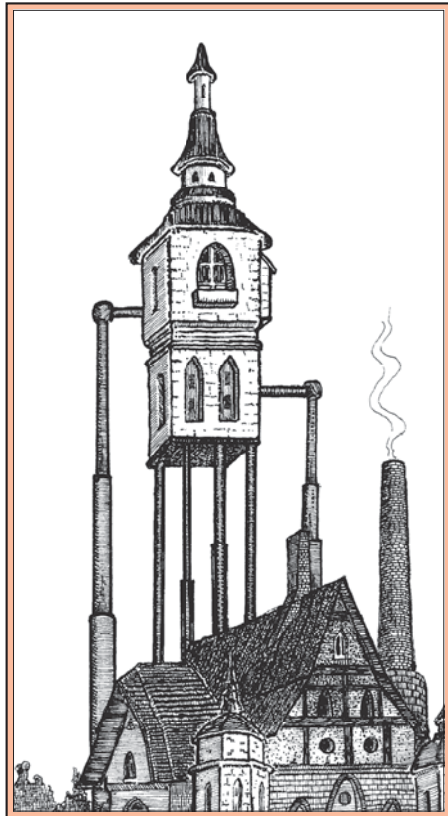
Unter dem Schirm des Biblionismus entwickeln sich auch zahlreiche neue Berufe – Bibliokraten etwa, Biblioristen, Bibiliotekten^ƒ und Bibliozisten^ƒ. Und er stellt eine Typologie zur Verfügung, die es erlaubt, jede Daseinsform im Hinblick auf ihr besonderes Verhältnis zu Büchern zu charakterisieren.

LTB, 110, 108ff, 118, 125ff, 167

Bibliotekten

»Mir waren zwei Druiden in grauen Kutten aufgefallen, die sich am Nebentisch über entfaltete Pläne beugten, darin mit Messzirkeln herumstocherten und heftig diskutierten. ... Das eigentlich Faszinierende aber war, dass sie beide ähnliche Hüte aus bedrucktem und kunstvoll gefaltetem Papier trugen, mit denen sie sensationell lächerlich aussahen.«

Brandschutz wurde beim Wiederaufbau Buchhaims^ƒ zur obersten Maxime, ehe sich mit dem neuen Berufsbild des Bibliotekten auch ästhetisch ein eigener Baustil herausbildete. Zunächst entstanden die sogenannten Schwebenden Bibliotheken des Architekten Dr. Tsoelibrat Uhu, die bei Feuer (und nicht nur dann) auf Stützen aus feuerfestem Stahl hochgefahren werden können, eine sehr eli-



*Schwebende Bibliothek des Starbibliotekten
Dr. Tsoelibrat Uhu*

täre Architektur für besonders Vermögende.

Bald darauf wurden im Hildegunst von Mythenmetz^ƒ-Rüssel versteinerte Bücher entdeckt und von der Stadtverwaltung als kostenfreies Baumaterial freigegeben. Sie waren infolge des Brandes durch einen sehr spezifischen petrologischen Prozess entstanden, bei dem überschwemmte Bereiche der Katakomben von Schlick umschlossen wurden. Durch die Kombination aus Sauerstoffentzug und hohem Druck versteinerten bzw. mumifizierten die Bücher und waren so zwar dem lesenden Zugriff entzogen, wurden aber

als attraktives heimisches Baumaterial wiedergewonnen.

Die umfassende Verwendung der marmorähnlichen Quarzbücher trug wesentlich zur Herausbildung der Bibliotektur bei, einer dem Biblionismus^f verschriebenen Architektur. Ein Fünftel der Buchhaimer Bauten muss seither den behördlichen Vorgaben zufolge von Bibliotekten errichtet werden. Oft sind es Gebäude für das Buchwesen – Antiquariate, Verlage, Bibliotheken –, die nach Versmaßen proportioniert sind, eine aufwendige Buchornamentik oder die Form eines aufgeschlagenen Buches aufweisen. Die Bibliotekten unterliegen strengen Regeln und tragen ziemlich unvorteilhafte Hüte aus antiquarischen Architekturbüchern als Zunftkleidung.

LTB, 70ff, 118f

Biblioizisten

»Sie schaffen es jedes Mal, dass ich ein schlechtes Gewissen bekomme, wenn sie aufkreuzen. Man kommt sich vor wie ein gemeingefährlicher Pyromane, wenn sie einem ins Auge blicken. Das sind wandelnde erhobene Zeigefinger, wenn du mich fragst.«

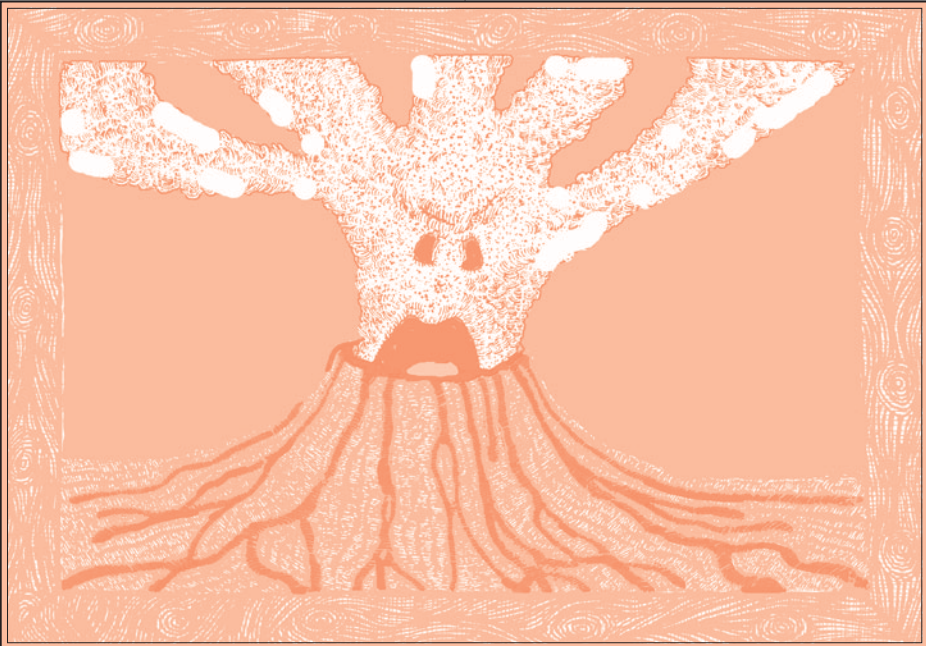
Eine weitere Folge des Brandes von Buchhaim^f und seines wirtschaftlichen Aufschwungs ist die Anstellung von Biblioizisten. Es sind Wolpertinger^f, die nur für den Brandschutz verantwortlich sind und aus Steuergeldern der wohlhabenden Gemeinde finanziert werden. Durch die Einrichtung von Löschstationen und Qualmoirs^f, Bedürfnisanstalten für Raucher, verringern sie das Brandrisiko beträchtlich. Die Biblioizisten patrouillieren durch die Straßen und untersagen un-

kontrolliertes Rauchen in der Öffentlichkeit. So macht auch Hildegunst von Mythenmetz^f, der seine letzte Pfeife rauchen möchte, seine erste Erfahrung mit einem Brandschutzpolizisten. Und obwohl ihn dessen physische Präsenz einschüchtert, ist er doch eingenommen von dessen verbindlicher Freundlichkeit. Fast scheint es, als hätte die auf ein touristenfreundliches Ansehen erpichte Gemeinde ihre Mitarbeiter hierfür eigens kommunikativ geschult. Umgänglich klären sie über die Gefahren des Rauchens auf, lotsen den darbenden Raucher zum nächstgelegenen Qualmoir und werben nebenbei sogar noch für den Puppaeacircus Maximus.

LTB, 117, 83ff

Bildende Künstler

Um die klassischen Bildenden Künste – Malerei, Bildhauerei und Architektur – wird in Zamonien kein ausgeprägter Personenkult betrieben. Einige Künstler, Kunstschulen und Baustile sind zwar namentlich bekannt, ansonsten ist Kunst vor allem im öffentlichen Raum selbstverständlich, aber eher anonymisiert, etwa die zahlreichen Großskulpturen von Atlantis^f (z. B. die »prahlerischen Riesenskulpturen« der Italiener), Sledwaya (bronzenes Denkmal des Selbstlosen Hausarztes), Florinth (Hildegunst von Mythenmetz^f-Denkmal) und Buchhaim^f (»Buchkolosse aus Stein oder Metall, von unterschiedlichen Künstlern gestaltet und bemalt« und allerorten Dichtendenkmäler). Das gilt auch für die Autorenportraits namenloser Maler in den Cafés von Buchhaim^f. In der Süßen Wüste^f walten gar spezielle meteorologisch-geologische Kräfte, die rein zufällig Kunstwerke aller Größe und Art aus dem



Succubius Eißpin: Vulkanausbruch. Sledwaya, Schloss, Privatbesitz

Namentlich bekannte Bildende Künstler

Succubius Eißpin: *Katastrophenmaler von Vulkanausbrüchen, Wirbelwinden, Riesenwellen, Erdbeben ...*

Chicorigi de Gorio: *alptraumhafte Gemälde*

Ed van Murch: *Großmeister der Gralsonder Dämonenmalerei*

Rumo von Zamonien: *begnadeter Feinschnitzer*

Hagob Saldaldian Smeik: *Mikroskulpteur (»Er hat die komplette Schlacht vom Nurnenwald in eine Wimper geschnitzt.«)*

Vochtigan Vennig: *wahnsinnige, in allen Farben glühende, späte Ölgemälde*

Sand formen und genauso willkürlich wieder abschmiegeln.

Noch einen Schritt weiter geht Phis-tomefel Smeik^f in seiner totalitären Allmachtsphantasie, als er jegliches Geniewesen tilgen, Skulpturen zerschlagen und Ölbilder mit Säure abwaschen will.

»Die Abschaffung aller Kunst wird wohl kaum ohne die Abschaffung aller Künstler vonstatten gehen.«

Die Unvorhandenen Winzlinge^f haben diesen Schritt bereits vollzogen und die Kunst überwunden oder, genauer gesagt, in die Wissenschaft überführt. Dennoch scheint es unangemessen, wie von Volzotan Smeik vorgeschlagen, hier von »Wunst« oder »Kissenschaft« zu sprechen.

KB, 467f, 471f, 482, S, 144, EK, 245, LTB, 47/50, LTB, 139, 189, STB, 144, R, 147f, S, 15f, LTB, 240, 133, R, 239, 375f, STB, 136, LTB, 254

Blaubär

»Ein Leben beginnt gewöhnlich mit der Geburt – meins nicht.«

Er gehört zur Familie der Buntbären, etwa zwei Meter großen Säugetieren mit Sprachbegabung (»Boris Boris). Einst lebten die Bären, von denen nicht zwei dieselbe Fellfarbe aufwiesen, friedlich im Großen Wald^f, nun aber scheint der



Tratschwellen bringen dem kleinen Blaubär das Sprechen bei – und das auf höchstem Niveau.

dunkelmarine Blaubär ihr letzter Vertreter. Als Findelkind in einer Walnusschale gelangt er zu den Zwergpiraten^f, die ihn fünf Jahre lang liebevoll großziehen. Schon hier, in seinem ersten von den insgesamt dreizehneinhalb Leben seiner ersten Lebenshälfte, fällt ein markanter Zug auf: Was immer ihm geboten wird, das Bärchen nimmt es klaglos an. Und es lernt: von den Zwergpiraten etwa Knotenmachen, Segeln und, ganz wichtig, Prahlen. Doch erst zwei Leben später wird der Kleinbär auch Sprechen lernen, das dann allerdings sogleich auf höchstem Niveau und in allen Facetten:

»Ich lernte große und kleine Wörter, Tätigkeitswörter, Wiewörter, Umstands-

wörter, Nebenwörter, Bindewörter, Hauptwörter und Widerworte; schöne Wörter und auch solche, die man gar nicht erst sagen sollte.«

Diese Begabung wird ihn viele Leben später zum Star von Atlantis^f machen, der ehemaligen Hauptstadt Zamoniens. Vorher jedoch muss er noch viel mehr lernen und erleben. Wie ein Schwamm saugt der inzwischen Blaubär genannte Jugendliche auf, was ihm seine staunenswerten

Lebensumstände bieten: die Geografie der Welt und vor allem Zamoniens auf dem Rücken von Mac^f, dem Rettungs-saurier, das Überleben in der Süßen Wüste^f, die er mit den nomadisierenden Gimpeln^f durchstreift, die Schicksale der Abenteurer, mit denen er im Ewigen Tornado^f lebt. Und vor allem all das, was ihn der Eydeet^f Prof. Dr. Abdul Nachtigaller^f in seiner Nachtschule lehrt.

Als er die verlässt, weil die Kapazität seines Gehirns ausgeschöpft ist, verfügt er über eine nahezu allumfassende Bildung:

»Meine Kenntnisse beschränkten sich durchaus nicht nur auf Literatur, Naturwissenschaften, Philosophie und Kunst, ich beherrschte auch jeden denkbaren Bereich des täglichen Lebens: Ich wusste, wie man eine Turmuhr repariert und eine Nockenwelle fräst, wie man die Statik eines Staudamms errechnet, ein Gehirn trepaniert und eine Zeitbombe baut.«

Obendrein überträgt ihm Nachtigaller auch noch telepathisch sein »Lexikon der erklärungsbedürftigen Wunder, Daseinsformen und Phänomene Zamoniens und Umgebung«. Fortan ist es sein Vademe-

cum, wenn auch ein recht unzuverlässiges, da er die Gebrauchsanweisung zu dessen Benutzung erst sehr viel später findet: »Die Erklärung des Lexikons kam wie immer ungebeten, im falschen Augenblick und nicht allgemeinverständlich genug formuliert.«

Doch es zeichnet den nervenstarken Säuger aus, dass er auch unter größtem Stress geistesgegenwärtig genug ist, die eher abstrakten Informationen in praktische Handlungsanweisungen zu übersetzen.

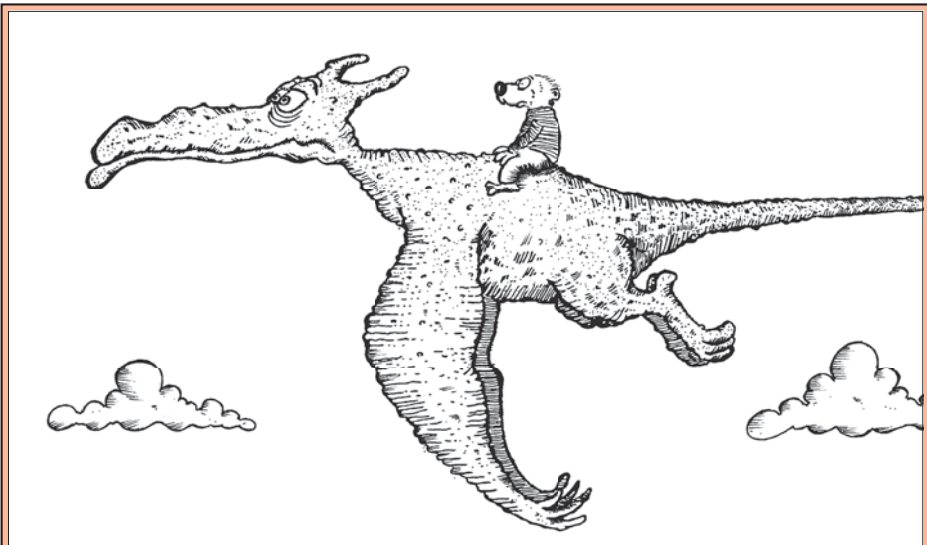
Diese geistige Wendigkeit geht mit der Gabe einher, Vertrauen zu erwecken und Freundschaften über sämtliche Grenzen der Daseinsformen und Galaxien hinweg zu schließen. Auch wenn sich das Bärenjunge mit dem Tyrannowalfisch Rex, einem riesenhaften Raubfisch, nicht anfreundet, so zeigt er doch bereits eine hohe Sensibilität für dessen Bedürfnisse. Sein erster richtiger, väterlicher Freund ist Mac der Rettungssaurier. Ein Jahr ver-

bringt er mit ihm als dessen gewiefter Navigator in einer perfekten Symbiose. In der Nachtschule, erstmals unter Gleichaltrigen, ist es dann Qwert Zuiopü, der Gallertprinz aus der 2364. Dimension, in dessen Dasein er eine schicksalhafte Rolle spielt:

»Als schließlich Qwert die Nachtakademie verlassen musste, brach für mich beinahe die Welt zusammen. Ab jetzt würde ich ein Fremder unter Fremden sein.«

Später findet er in 16 U, der schlechten Idee^f, und Chemluth Havanna, einem rassigen Tabakhütchen, treue Freunde von durchaus unterschiedlicher Zuverlässigkeit. Sie alle bilden ein dringend notwendiges Gegengewicht zu den abgründigen Daseinsformen, denen er sich immer wieder ausgesetzt sieht – allen voran der Stollentroll^f, der ihn mit bitterböser Regelmäßigkeit ins Verderben stürzt. Oder eben auch nicht.

Bereits als Kind, noch namenlos und



Blaubär mit seinem väterlichen Freund Mac, dem Rettungssaurier

sprechen kann er auch noch nicht, wird er bei den Klabautergeistern zum umjubelten Star. Auch dies ist eine prägende Erfahrung, die sich wiederholt – ob als Auserwählter der Gimpel oder als umjubelter Traumkomponist im Bolloggkopf^f. Blaubärs Charisma, sein Einfallsreichtum und seine hohe Begabung, alles Erlernte sinnstiftend zu nutzen, gehen einher mit einer intuitiven Divenhaftigkeit, für die ihn seine Fans umso heißer verehren:

»Eigentlich war ich angetreten, um berühmt, vielleicht sogar unsterblich zu werden.«

Als Lügengladiator^f in Atlantis kumulieren diese in vielen Leben angesammelten darstellerischen Talente, sein ausgeprägter Sinn für Timing, Entertainment, gute Geschichten und vor allem auch eine staunenswerte Reife.

Obwohl er einen ausgeprägten Hang zu gutem Essen, Maßlosigkeit und Übergewicht hat, nimmt er auch Phasen einseitiger und karger Ernährung tapfer hin – die Algen der Zwergpiraten, die Ölsardinen Prof. Nachtigallers, das ewige Gimp in der Süßen Wüste oder die selbstverschuldete Mangelernährung im Ewigen Tornado. Wenn er jedoch Gelegenheit dazu erhält, frönt er exzessiv den Genüssen und muss anschließend Sorge tragen, seinen überstrapazierten Körper erneut in Form zu kriegen (> Esstypen):

»Ich hatte mittlerweile mächtig abgenommen. Während unserer Langstreckenflüge machte ich auf Macs Rücken Freiübungen: Liegestütze, Knie- und Rumpfbeugen.«

Unerschütterlich besteht er die aussichtslosesten Situationen und versucht bis zuletzt, das Beste daraus zu machen. So sammelt er profunde Lebenserfahrung, lernt die unterschiedlichsten Le-

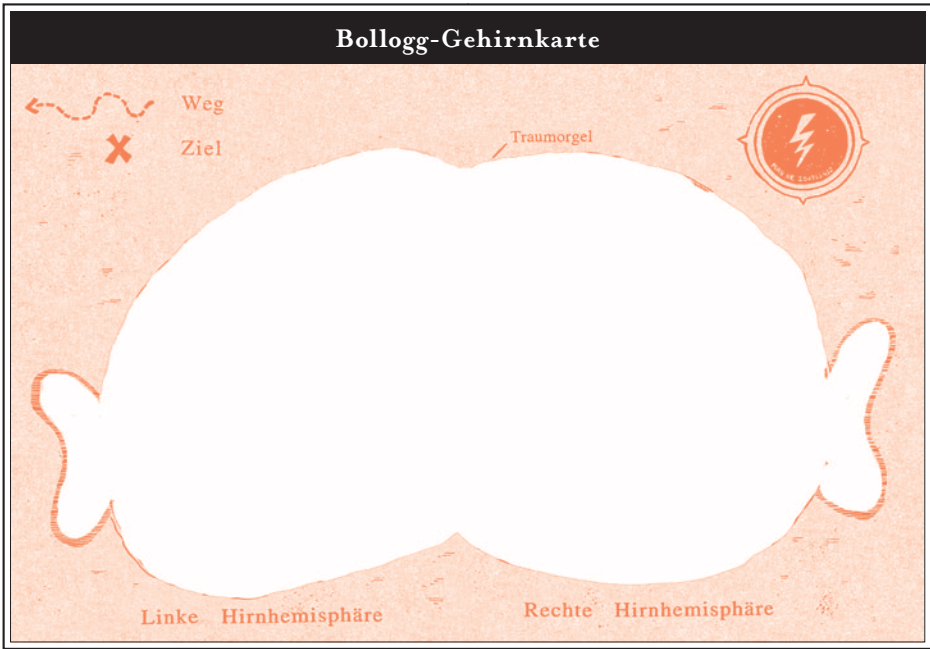
benskonzepte und -motivationen kennen und kann schließlich auch beginnen, eigenständige Entscheidungen für sich zu treffen. In der Mitte seines Lebens ist so aus dem unbeschriebenen Blatt fast buchstäblich ein wandelndes Lexikon geworden, ein gestandener, auch handwerklich geschickter Bär in den besten Jahren, der weiß, was er will: »Das Leben ist kurz, behauptet man. Ansichtssache, sage ich. Die einen sind kurz, die anderen sind lang, und manche sind mittel. Außerdem hatte ich noch dreizehneinhalb andere davon.«

KB, 11, 58, 154, 158, 409, 416, 583, 102, 703

Bolloggkopf

»Die Traumorgel muss Tag und Nacht ohne Unterbrechung bedient werden, sonst erwacht der Bolloggkopf, was eine Katastrophe wäre, denn dann käme das ganze Gehirn durcheinander. Der Kopf würde versuchen zu gehen, zu essen oder sonst irgendetwas zu tun, wozu er seinen Körper bräuchte, und das würde zu Kurzschlüssen der Nervenbahnen führen – und schlimmstenfalls zur Machtübernahme des Wahnsinns.«

Bolloggs zählen zu den zamonischen Ausnahme-Naturkatastrophen. Es sind Riesenzyklopen, die eine Größe von bis zu zwei Kilometern erreichen können. Da sie auch kopflos überleben können und ohnehin unter einer akuten Schwäche leiden, legen sie ab einer Größe von etwa 1700 Metern ihren Schädel ab. Glücklicherweise gibt es in Zamonien nur noch eine Handvoll von ihnen. Einer von ihnen versperrt mit seinem Kopf den einzigen Landzugang nach Atlantis^f,



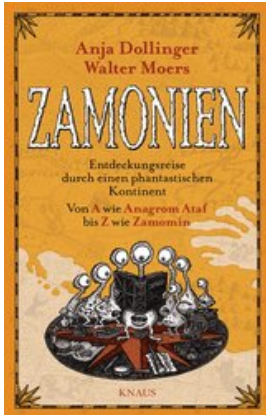
das somit lange Zeit nur noch auf dem See- und Luftweg erreichbar war. Blaubär^f wagt jedoch die Durchquerung des zwanzig bis fünfundzwanzig Kilometer breiten Kopfes, was sich als ebenso waghalsiges wie unerquickliches Abenteuer herausstellt, bedingt durch die riesigen Bollogg-Flöhe, die im Haar siedeln, Seen aus Ohrenschmalz an Ein- und Ausgang, einen tödlichen See des Vergessens im Inneren sowie den darin irrlichternden Wahnsinn. Immer wieder versucht der, die guten und schlechten Ideen, die in der rechten Hirnhälfte leben, zu manipulieren, was dazu führt, dass der Kopf als verrückt gilt. Bunte Gedanken sausen in ihm wie »wildgewordene Wunderkerzen« herum, treffen bisweilen aufeinander und vereinigen sich – wenn eine Frage mit der richtigen Antwort zusammentrifft – zu einem funkensprühenden, orangefarbenen Blitz, der Lösung. Zwei Lösungen, die aufeinandertreffen, erge-

ben wiederum eine Idee, von denen es gute und schlechte gibt. Je nachdem sind es große oder kleine, mehr oder minder hell glimmende Lichttropfen. Blaubär freundet sich mit 16 U an, einer schlechten Idee^f, die ihm zum Schutzengel bei der Durchquerung des Schädels wird.

Damit der Bolloggkopf nicht erwacht, sorgen Traumkomponisten auf einer Art Orgel dafür, dass er kontinuierlich träumt. Blaubär führt diese Tätigkeit auf künstlerische Höhen und komponiert aus den in die Tiefen der Zeit reichenden Erinnerungen des Bolloggs virtuose Auführungen von bizarrer Schönheit und Wucht.

Das Labyrinth des zweigeteilten Hirns wird von Planmachern, geometrischen Körpern in wechselnder Gestalt, kartografiert. Bei einem von ihnen ersteht Blaubär eine Karte, mit deren Hilfe er schließlich auch durch die linke Gehirnhälfte auf die andere Seite findet. Diese

UNVERKÄUFLICHE LESEPROBE



Walter Moers, Anja Dollinger

Zamonien

Entdeckungsreise durch einen phantastischen Kontinent - Von A wie Anagrom Ataf bis Z wie Zamomir

ORIGINALAUSGABE

Gebundenes Buch, Pappband, 312 Seiten, 15,0 x 22,7 cm
ISBN: 978-3-8135-0530-6

Knaus

Erscheinungstermin: Oktober 2012

Zamonien für Anfänger und Fortgeschrittene und solche, die es werden wollen!

Alles, was die Welt über Walter Moers' phantastischen Kontinent Zamonien wissen sollte: Dieses reich illustrierte und liebevoll gestaltete Lexikon präsentiert die Fülle dieser Welt in über 150 verschwenderisch illustrierten Artikeln: über Buchhaim und Brummli, Hel und Haifischmaden, Kakertratten und Kometenwein, Orm und Olz, Schrecksen und Stollentrolle, Untenwelt, Unvorhandene Winzlinge und vieles andere mehr ...

Millionen Leser weltweit folgen Buch für Buch den Helden von Walter Moers und Hildegund von Mythenmetz auf den phantastischen Kontinent Zamonien, wo es von skurrilen Daseinsformen, unglaublichen Naturerscheinungen, fabelhaften Errungenschaften von Kunst und Wissenschaft, aber auch Abenteuern aller Art nur so wimmelt. Und so ist es kein Wunder, dass Zamonien jede Menge Fragen aufwirft: Lebende Bücher – Wirklichkeit oder Fiktion? Was ist eigentlich das Orm? Wie durchquert man einen Bolloggkopf? Wo bekommt man in Zamonien die besten Rauschmittel? Ernähren sich Buchlinge wirklich von Büchern? Reicht Zamonisch oder braucht man auch Frostfrattisch? Wie tickt General Ticktack? Anja Dollinger ist es gelungen, Licht in die dunklen Geheimnisse dieser rätselhaften Welt des Walter Moers zu bringen.