

# Ein Klassiker schon zu Lebzeiten

Walter Moers lässt in *Ensel und Krete* das Märchen neu erfinden – durch einen Dinosaurier

**WALTER MOERS: Ensel und Krete. Ein Märchen aus Zamonien. München: Goldmann, 2002. 256 Seiten. ISBN: 3-442-45017-9. 9,90 Euro.**

**WALTER MOERS: Die 13 ½ Leben des Käpt'n Blaubär. München: Goldmann, 2001. 704 Seiten. ISBN: 3-442-41656-6. 12,50 Euro.**

Das Fabulieren, scheint's, ist heutzutage nicht erste Schreiberslust. Zwar wird seit einigen Buchmessen schon vom Feuilleton landauf, landab krakeelt, das Erzählen sei wieder da, als sei das Erzählen der reiche Erbonkel aus Amerika; doch was da erzählt wird, ist meist eher dürftig.

Von Alltäglichem ist viel die Rede, von vergeblicher Liebe und Überdruß am Konsum; die Protagonisten stromern ein bisschen durchs Leben, trinken abends was oder nicht, haben schlechten Sex oder gleich gar keinen – so geht das fort. Selten aber begegnet einem übersäumende Phantasie; erfundene Welten bleiben lieber den Fantasy- oder Science-Fiction-Romanen vorbehalten, und die gelten im allgemeinen als nicht einbürgerungsfähig in die Welt der Hochliteratur.

Und dann kommt einer aus einem solchen fremden Land und stellt – horrr! – mit seinen Ideen ganz frech einen Einbürgerungsantrag: Walter Moers also, vor allem bekannt durch seine wenig hoffähigen Comics vom „kleinen Arschloch“ und „Adolf“, hat sich an die Niederschrift von handfesten Romanen gemacht.

Der erste davon, *Die 13½ Leben des Käpt'n Blaubär*, 1999 erschienen, war zurecht ein Riesenerfolg. Blaubär selbst erzählt darin die erste Hälfte seines Daseins (denn Blaubären haben bekanntlich 27 Leben) auf dem wunderbaren Kontinent Zamonien. Vielleicht gar nicht geboren, sondern in einer Nussschale einfach auf dem Ozean aufgetaucht, wird der Bär langsam erwachsen; er geht auf Professor Abdul Nachtigallers Nachtschule („Wissen ist Nacht!“), reist durch diverse Dimensionslöcher und wird, wenn nötig, von einem befreundeten Rettungssaurier gerettet, bevor er schließlich in Zamoniens Hauptstadt Atlantis als Lügengladiator Publikumserfolge feiert.

Quasi nebenbei erlegt er im Großen Wald Zamoniens noch die Waldspinnenhexe (*Tarantula valkyriä*) und befreit schließlich auch die Buntbären, von denen er selbst einer ist, aus ihrer Versklavung auf dem Schiff *Moloch* und löst damit zugleich das Geheimnis seiner Herkunft.

An diese Geschichte hat Walter Moers nun angeschlossen: Die Buntbären haben es sich im Großen Wald, ihrer früheren Heimat, wieder gemütlich gemacht und die Siedlung Bauming zu einem touristischen Erlebniszentrum entwi-

ckelt, in dem es „offizielle Pilzsammelplätze“ gibt, selbst die Ameisenstraßen verkehrsberuhigt sind und eine Truppe von Bären immerfort singend als Brandwächter durch den Wald streift. In dieser Kulisse beginnt *Ensel und Krete*.

Ja doch: hier wird ein Märchen neu erzählt. *Ensel und Krete verlieben sich im Wald...* Das kleine Geschwisterpaar aus Fhernhachingen, das dem Buch seinen Namen gibt, irrt im Wald herum, begegnet einem Stollentroll, einem lebenden Meteor und einer sprechenden Orchidee. Ein Laubwolf will sie fressen, und Sternenstauner – die ältesten Lebewesen Zamoniens – möchten sie gerne opfern, um endlich wieder ihre Ruhe im Wald zu haben.

Doch wie auch immer sich Ensel und Krete auf ihrer Flucht von hier nach dort wenden, immer scheinen sie nur tiefer in den Wald hinein zu geraten, bis sie schließlich auf eine Lichtung treffen, in deren Mitte ein Haus steht... Wie es aber zum Zusammentreffen mit der in diesem Märchen natürlich obligatorischen Hexe kommt, und welche Rolle dabei ein Topf mit Knödeln in sämiger Soße spielt, das soll hier ebensowenig verraten werden wie, was sonst noch alles passiert. Es genügt zu sagen, dass vielleicht nicht alles das ist, als was es erscheint.

Die radikale Umerzählung des Märchens verdanken wir, so will es die Fiktion, nicht Walter Moers selbst, sondern dem zamonischen Großschriftsteller Hildegunst von Mythenmetz, einem aufrecht gehenden Dinosaurier, der schon zu seinen Lebzeiten zum Klassiker wurde – nicht unbedingt ein Vorzug, aber so ist das, „wenn man als Schriftsteller einer Daseinsform angehört, die mit etwas Glück tausend Jahre alt werden kann“. In *Ensel und Krete* arbeitet er weiter an seinem Ruhm und erfindet die „Mythenmetzsche Abschweifung“, mit der sich der Dichter gnadenlos und seitenlang in die Handlung einmischt und zum Besten gibt, was immer ihm durch den Sinn geht. Von Auslassungen über die (seiner Meinung nach) profofaschistoide Gesellschaftsordnung Baumings bis hin zur Hetzrede gegen seinen Erzfeind, einen Literaturkritiker, ist alles dabei.

So wird aus Moers' Roman eine Märchenparodie, die für das Märchen das ist, was *Die Brautprinzessin* von William Goldman für den Abenteuerroman war: eine äußerst liebevolle, ironisch gebrochene Neuerzählung, eine vor An-

spielungen (von *Blade Runner* über Flann O'Brien bis *Tristram Shandy*) und Phantasie strotzende und verspielte, ach was, irrwitzige Modernisierung.

Ensel und Krete werden hier keineswegs von ihren Eltern ausgesetzt, sondern sind schlichtweg gelangweilt von der Ferienpark-Atmosphäre in Bauming und laufen aus purer Abenteuerlust in den Wald. Die Hexe wiederum ist beileibe keine alte Frau mit Warze. Mythenmetz nutzt eine seiner Abschweifungen, um uns frühzeitig darauf vorzubereiten und überhaupt „etwas Aufklärungsarbeit zum Thema Hexen zu leisten“, gebe es doch lauter unverantwortbare Vorurteile: „Ihr gelegentlich exzentrisches Auftreten, ihre Vorliebe für bizarre Kleidung und Hutmode sowie die verhängnisvolle Neigung der zamonischen Bevölkerung zur Verallgemeinerung haben dazu geführt, dass all diese Daseinsformen [...] in eine einzige große Schublade geworfen wurden, auf der steht: Hexen. Beziehungsweise: Vorsicht, Hexen!“

So märchenhaft das auch immer noch sein mag, über den Stoff für ein Kindermärchen geht es weit hinaus. Das wird spätestens dann deutlich, wenn der „Herausgeber“ und „Übersetzer“ Walter Moers im Anhang – im Anschluss an eine Seite mit einem Portrait des Dichters „als junger Mann“ – eine „halbe Biographie des Hildegunst von Mythenmetz“ ausbreitet. Und da geht es dann dem Literaturbetrieb an den Kragen.

Mythenmetz, so erfahren wir, durchlebte in der ersten Hälfte seines Künstlerlebens alle Höhen und Tiefen. Er setzte sich dem Gespött der Leute aus, als er Stimmen aus einem Lüftungsschacht für göttliche literarische Eingebungen hielt und veröffentlich-

te. Er erreichte mit einem Werk eine Startauflage, so hoch wie die „Zahl der tatsächlich in Zamonien existierenden Lebewesen – das war die natürliche Grenze für Auflagen“. Im jugendlichen Stürmen und Drängen schlägt er Theisen an die Tür der Universitätsbibliothek, später will er „dem Roman seine Romanhaftigkeit nehmen“, unter anderem indem er einen zerschissenen Regenschirm zu seinem neuen Roman erklärt.

Kurz gesagt: er macht alles, schreibt alles und durchlebt alles, was man an Künstler-Stereotypen so kennt. Moers hat sich ausführlich an der Literatur abgearbeitet und den Selbstdarstellungen ihrer Akteure. Mythenmetz' Beschreibung seines Arbeitsplatzes etwa, die in der ersten Mythenmetzschen Abschweifung über zehn Seiten einnimmt, entspricht in seiner Struktur genau einer entsprechenden Darstellung von Arno Schmidt, auch wenn der vermutlich das Nachschlagewerk *Botanica Zamoniensis* nicht besaß.

Moers folgt in seinem zweiten Roman einer etwas traditionelleren Erzählweise als im *Käptn Blaubär*. War dieser noch sehr episodenhaft, so wird nun der Spannungsbogen weiter geschlagen. Auch wenn Ensel und Krete nacheinander von Gefahr zu Gefahr wandern, so ist doch die Rückkehr nach Bauming das, was sie weitertreibt. Blaubär hingegen wanderte mehr oder minder ziellos durch Zamonien und gab einfach „dem Schicksal eine Chance“ (zumindest bis die Liebe zuschlug, aber das ist eine andere Geschichte).

Geblieben ist jedoch Moers' weit ausgreifender Schreibstil. Er neigt zuweilen zu Aufzählungen, die jedoch immer durch Witz und neue Ideen aufgefangen werden. Die Autorenfiktion und die durchaus penetranten Abschweifungen – die natürlich immer an den aufregendsten Stellen unterbrechen – erlauben ihm aber auch, sich nach Herzenslust auszutoben.

Und dann die Sprache! Nicht nur, dass sie schön flüssig ist und treffend bei allen Gelegenheiten. Nicht nur, dass uns am Ende eines Satzes öfter ein Wort überrascht, das wir dort nicht gerade erwartet hätten. Mit atemberaubender Treffsicherheit veranstaltet Moers vor allem Wortspiele, die nicht nur als Selbstzweck auf dem Papier gelandet sind oder halt ein bisschen Witz in die Erzählung bringen sollen. Bei ihm treten sie sehr schnell in eine Position, in der sie die Welt von Zamonien einfach *beschreiben*. Dass der Rettungssaurier aus *Käptn Blaubär*, der aus Gründen der Berufsehre immer erst im letztmöglichen Moment auftaucht, ausgerechnet Deus X. Machina heißt, ist nur das herausragendste Beispiel (seine Freunde nennen ihn „Mac“).

Ebenso konsequent springen halt im Großen Wald neben Ensel und Krete kleine Einhörchen von Ast zu Ast (eines blinzelt auch auf einer der vielen Zeichnungen allerliebste aus dichtem Laub heraus), und unter Fledertratten kann sich auch sofort jeder etwas vorstellen, der einmal ein paar Tiernamen kennengelernt hat: Mit wenigen Buchstabenverdrehern hat Moers schon wieder Dinge zusammenfabuliert, von denen wir nie zu träumen hoffen konnten.

Dieser Lügenbaron, nein: Lügengladiator, ach was: Lügenkönig Walter Moers wirft mit seinem Witz und vor allem seiner Phantasie so um sich, als hätte er noch eine zweite im Keller, und eine dritte, und eine vierte. Hoffen wir's! Wann kommt der nächste Roman aus Zamonien?

ROCHUS WOLFF