

Tür um Tür
- Ein verrücktes Haus -

Ruhr-Universität Bochum
- Germanistisches Institut -

Hausarbeit zum Proseminar: Schreiben im Umgang mit Literatur und Medien WS 05/06
Dozentin: Susanne Knoche
Eine digitale Produktion von: Ute Fischer

Tür um Tür

- Ein verrücktes Haus -

Einleitung

([Hier geht es zur „Bedienungsanleitung“](#) und [hier direkt zur Geschichte.](#))

Den Schreibanlass dieser produktiven Geschichte im Stil einer Hyperfiktion bot Lewis Carrolls „Alice im Wunderland“. Da „Alice im Wunderland“ aus mehreren in sich mehr oder minder geschlossenen Geschichten besteht, die sich aber zusammengenommen zu einem Ganzen fügen, eignete sich die Geschichte ideal als Grundlage, um auch experimentellen Schreibspielen innerhalb des produktiven Textes Raum zu bieten. Die Figuren innerhalb der Narration selbst sind reich an Skurrilem und doch logisch in ihrer eigenen Art. Ein weiterer Punkt, weswegen „Alice im Wunderland“ so geeignet für ein solches Hyperfiktions-Projekt (in diesem Fall „Tür um Tür“) war.

Seit der Erfindung des World wide web (kurz: www) im Jahre 1993 erfuhr es eine rasante Verbreitung, weswegen viele Leser heutzutage bereits an Hypertexte, wie sie z.B. „google“ und „Wikipedia.de“ bieten, gewöhnt sind. Hypertexte zeichnen sich insbesondere dadurch aus, dass sie – im Gegensatz zu gedruckten Werken – zunächst den Computer als Schreib- und Lesewerkzeug benötigen. Zudem werden Hypertexte nicht zwangsläufig linear gelesen.¹ Doch werden Hyperfiktionen linear verfasst? Nein, der Autor einer Hyperfiktion muss eine Art Lageplan, durchaus vergleichbar mit einer Landkarte, entwerfen und wird von der nicht-linearen Struktur seines eigenen Werkes genötigt im Verlauf des Schreibprozesses immer wieder innerhalb der Geschichte zu springen.² Der Begriff „Hyperfiktion“, sowie die Definition von „Hypertext“ sind derzeit nicht präzise festgelegt, weswegen eine Einreihung des vorliegenden Werkes „Tür um Tür“ in ein bestimmtes Genre nicht eindeutig geschehen kann.³ Vielleicht passt die Beschreibung, es handle sich bei „Tür um Tür“ um eine „phantastische Erzählung in Hypertext-Format“ noch am ehesten.

Zwar ist „Tür um Tür“ nicht als linearer Text zu bezeichnen, dennoch zeichnet sich dieses Werk durch einen – gewissermaßen – linearen Erzählstrang aus. Der Rezipient, der zugleich auch Protagonist des Werkes ist, wird anhand des Textes durch die Erzählung geführt, wobei er gelegentlich wählen kann, welchen weiteren Verlauf die Handlung nimmt. Da er sich mitunter für eine Möglichkeit entscheiden muss, bietet die Geschichte alternative Handlungsabläufe. „Tür um Tür“ ist daher stark angelehnt an Rollenspiel-Bücher, deren Erfindung auf Ian Livingstones und Steve Jacksons 1981 veröffentlichtes Werk mit dem Titel „The Warlock of Firetop Mountain“ zurückzuführen ist.

Die Wahl der Perspektive gestaltete sich bei dem vorliegenden Werk als diffizil. In den Rollenspiel-Büchern wird ausnahmslos die Perspektive der zweiten Person verwendet, wobei dies gewisse Probleme mit sich bringt. Wenn der Rezipient als „Du“ betitelt wird und er im Verlauf der Geschichte dergestalt vom Text „gezwungen“ wird, innerhalb der Geschichte etwas zu tun, das er als reale Person nicht will, bzw. nie tun würde, dann führt dies zu einer unerwünschten Distanzierung des Lesers, wo doch eigentlich Identifikation erreicht werden will. In einigen interaktiven Texten (beispielsweise „Hilfe!“ von Susanne Berkenheger⁴) wurde der Protagonist in

¹ Vgl.: <http://www.netzliteratur.net/wirth/wirth99.htm>

² Vgl: Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur, hrsg. von Beat Suter und Michael Böhler, Stroemfeld / Nexus, Basel u. Frankfurt a.M. 1999, S. 29 - 42.

³ Vgl: <http://www.hyperfiction.ch/diss/abstract.html>

⁴ <http://berkenheger.netzliteratur.net/ouargla/L15/1hilfe.htm> (gekürzte Online-Version)

die Perspektive der dritten Person versetzt um etwaige Schwierigkeiten, welche sich aus der Perspektive der zweiten Person heraus ergeben haben, zu vermeiden. Diese Leserfigur wurde mit einem Namen versehen, allerdings führte dies dazu, dass sich der Rezipient mitunter nicht mehr bewusst war, dass er die Person der Geschichte zu steuern hatte.⁵

Um diesen Schwierigkeiten entgegenzuwirken, lautete das Ziel eine Art Symbiose beider Formen zu finden. „Tür um Tür“ ist zwar in der zweiten Person verfasst, doch dominieren Beobachtungssequenzen mit möglichst wenig, bzw. neutraler Handlung um eine widerwillige Distanzierung des Lesers zu vermeiden.

Zwar gibt es bereits das Hyper-Textverarbeitungs- und Leseprogramm Storyspace⁶, doch ist jenes kostenpflichtig und stand daher für die Produktion von „Tür um Tür“ nicht zur Verfügung. Microsoft Word (hier: Version 2003, SSL) hingegen ist für viele Rezipienten verfügbar und bietet diverse Tools, die zum Erstellen einer Erzählung im Hypertext-Format geeignet sind. Bei den beiden in „Tür um Tür“ verwendeten Tools handelt es sich ausnahmslos um *Textmarken* und *Hyperlinks*, welche automatisch mit der Zusatzfunktion *Quickinfo* versehen sind. Jene Quickinfos wurden daher bewusst in das Werk integriert. Die Hyperlinks werden (vom Programm vorgegeben) durch Unterstreichungen kenntlich gemacht, weswegen es sinnvoll erschien auf jenes stilistische Mittel zum Zweck der besseren Unterscheidung gänzlich zu verzichten.

„Tür um Tür“ ist als rein digitale Version konzipiert, weswegen es zu Veränderungen hinsichtlich des Schriftbildes führen kann, falls die entsprechenden, verwendeten Schrifttypen (*Garamond* und *Monotype Corsiva*) nicht verfügbar sind.

Da nicht jeder Leser zwingend mit der Leseart von Hyperfiktionen, bzw. Rollenspiel-Büchern vertraut ist und die Hyperlinks von Microsoft Word eine bestimmte Tastenkombination vorgegeben haben, war es ratsam eine kurze, einführende Bedienungsanleitung dem Text voranzustellen.

Bedienungsanleitung :

Willkommen in einer experimentellen und zuweilen auch absurd erscheinenden Welt. Die folgende Geschichte mit dem Titel „Tür um Tür“ ist wie ein Haus angelegt, dessen Zimmer in verschiedener Reihenfolge durchwandert werden können. Du, lieber Leser, bist ein Teil dieser Geschichte, denn Du entscheidest unter anderem in welchen Raum Du als nächstes gehen wirst. Doch sei nicht verwundert, dass z.B. eine Tür mit der Aufschrift „Arbeitszimmer“ nicht in ein eben solches Zimmer führen wird, denn dieses Haus ist kein normales. Es ist ein wenig verrückt. Ein paar der Wesen, denen Du begegnest, werden Dir nützliche, wenn auch rätselhafte Hinweise geben, damit Du den Ausgang finden kannst, denn dort verbirgt sich das Ende der Geschichte. Alles, was unterstrichen ist im Text (d.h. jeder Hyperlink), führt Dich zu einem weiteren Textteil. Wenn Du den Cursor (auch Mauszeiger genannt) über einen dieser Links bewegst, dann findest Du dort stets die Anweisung wie Du diesem Link folgen kannst (Strg-Taste gedrückt halten und mit der Mauszeiger den Link anklicken). Die Geschichte ist so angelegt, dass Du nicht von einer Seite zur anderen Seite „scrollen“ musst/sollst; jedes Zimmer, bzw. jeder Textteil hat seine eigene Seite, die wiederum durch Hyperlinks erreicht wird. Es ist zwar möglich, die Geschichte linear (wie ein herkömmliches Buch) zu lesen, doch sollst eigentlich Du, lieber Leser, die Kohärenz (d. h. die logischen Verknüpfungen) des Textes durch Deine Entscheidungen innerhalb der Geschichte herbeiführen.

So, Du kannst nun ein letztes Mal zur nächsten Seite „scrollen“ (blättern) um zur Vorgeschichte von „Tür um Tür“ zu gelangen (Achtung; zuvor folgt eine *leere* Seite!) oder Du folgst einfach diesem [Link](#). (Ach ja, sei doch so nett und schalte die Rechtschreibfunktion aus, dann liest es sich angenehmer; Danke.)

⁵ Vgl.: <http://berkenheger.netzliteratur.net/ouargla/home/interview2.htm>

⁶ <http://www.eastgate.com/storyspace/index.html> (Herstellerseite)

Tür um Tür

- Ein verrücktes Haus -

Vorgeschichte

*Weit, weit fort
Nicht an jenem, nicht an diesem Ort
Im Mondschein*

*Totenstille unberührt
Hat mich wohl verführt
Hier Gast zu sein*

*Beide Seiten, stiller Tanz
Kaltes Feuer, Lichterglanz
Scheinbar - wahr*

*Kein Sinn lebt hier (...und doch)
Kein Leben lebt
Die Welt - so wenn sie ist - ist umgedreht*

Hallo, darf ich Dich Dir vorstellen? Nun, eigentlich bist Du Du, aber eben nicht ganz. Oder doch. Aber eben nicht hier. Hier bist Du ein anderes Du, eins dass diese Geschichte durchwandert. Oder dieses skurrile Haus vor dem Du grade stehst. (Wie man es nimmt, es bleibt das Gleiche.) Warum Du hier bist? Na, das solltest *Du* doch am besten wissen! Wie Du hier wieder raus kommst? Tja, da gibt es nur zwei Möglichkeiten. Erstens; Du könntest aufhören zu lesen, die Geschichte einfach beenden, jederzeit, [jetzt](#). Nein? Lieber die andere Möglichkeit? Dazu müsstest Du allerdings das Haus und somit auch die Geschichte durchwandern bis Du zum Ende kommst. Du wirst das Ende gewiss erkennen, *wenn* Du es siehst, aber Vorsicht, es ist auch ein Anfang. Und anfangen solltest Du, sonst nimmt/gibt es ja kein Ende. Geh doch einfach zu Beginn, also als Anfang, durch diese [Eingangstür](#).

Flur

Kaum durch die Eingangstür getreten stellst Du fest, dass Du Dich in einem länglichen Flur befindest. Der Fußboden, auf dem Du stehst, ist mit rotem Teppich bedeckt, die Wände des Flurs hingegen sind mit einer recht kitschigen Kaninchentapete versehen. Rechts und links von Dir befinden sich verschiedenfarbige Türen, die netterweise jemand beschriftet hat. Sonst siehst Du nichts, warum also nicht durch eine der Türen gehen? Nur zu, such Dir eine aus:

- Arbeitszimmer -

- Küche -

- Wohnzimmer -

- Keller -

- Kinderzimmer -

- Musikzimmer -

Flur

Du befindest Dich wieder im Flur. Der mit dem Teppich. Und der Kaninchentapete. Und den beschrifteten Türen. Welche wählst Du nun?

- -

- Arbeitszimmer -

- Küche -

- Wohnzimmer -

- Keller -

- Kinderzimmer -

- Musikzimmer -

- -

Das ist doch kein Zimmer, denkst Du Dir, während Du die Tür hinter Dir schließt, das ist ein Saal! Vor Dir ausgebreitet liegt eine Theatertribüne samt Zuschauersaal, doch halt! Du scheinst nicht allein zu sein. Ein unscheinbarer Mann im grauen Anzug kommt einen Holzstuhl tragend auf die Bühne. Er stellt den Stuhl unter einem Baum auf, steigt darauf und versucht ein Seil an einem der knorrigen, blattlosen Äste zu befestigen. Interessiert begibst Du Dich aus dem Zuschauerraum zur Bühne und bemerkst nicht ohne Erstaunen, dass die Bäume, das Gras und ja, sogar der Nebel *echt* zu sein scheinen. Der graue Mann hingegen hantiert noch immer mit seinem Seil an dem Ast herum; er nimmt offensichtlich keine Notiz von Dir. Endlich gelingt es ihm das Seil zu befestigen, erschrocken siehst Du, dass es sich dabei um einen Galgenstrick handelt, in dessen Schlinge der Mann nun seinen Kopf legt.

„Halt!“ , rufst Du entsetzt.

Er hält tatsächlich inne, wendet er sich Dir zu und blickt Dich mit müden Augen an.

„Das können Sie doch nicht tun!“ , rufst Du aus, nachdem er lediglich schweigt, aber keine Anstalten macht, von seinem Stuhl herabzusteigen, geschweige denn seinen Kopf wieder aus der Schlinge zu nehmen. Sein trüber Blick wird für einen Augenblick klar als er mit matten und doch leidenschaftlichen Worten zu sprechen beginnt: „Hast Du etwas, für das es sich zu leben, ja zu sterben lohnt?“

„**Ja!**“ , rufst Du laut aus.

„Ich nicht.“ , antwortet er lakonisch und kippt mit seinen Füßen den hölzernen Stuhl um.

Schaudernd wendest Du Dich ab und das Getöse des auf den Boden aufkommenden Stuhles hallt im großen Theatersaal unnatürlich laut wider. Die ganze Welt scheint sich gleichzeitig mit Deinen Eingeweiden zusammen zu ziehen.

Es herrscht Totenstille.

„Pst.“ , ertönt auf einmal ein dünnes Stimmchen. Du blickst Dich um, wobei Du vermeidest auch nur ansatzweise in Richtung Bühne zu sehen, kannst aber niemanden entdecken. „Pssst.“ , dringt das Stimmchen nun eindringlicher zu Dir vor. Im Schatten eines Vorhangs, neben einer Seitentür verborgen, erblickst Du einen blond gelockten, kleinen Jungen in roter Pagenuniform. Immer noch von dem Schauspiel auf der Bühne aufgewühlt nährst Du Dich ihm. „Ich will Dir ein Geheimnis verraten.“ , flüstert er Dir zu. Um ihn besser hören zu können, beugst Du Dich behutsam und neugierig zu ihm herab. „Das Wesentliche ist für die Augen unsichtbar...“ , sagt er beschwörend. „Wie bitte?“ , fragst Du verwirrt. Statt einer Antwort kichert er nur und weist auf die Tür, auf welcher in leuchtend grünen Buchstaben „EXIT“ steht. Während Du hindurch gehst (nur fort von diesem skurrilen Ort!), hörst Du den Jungen mit dem Engels Gesicht noch kichernd flüstern: „Ja, DIESEER Ausgang ist sichtbar...“

Auf einer knarrenden Holzterppe begibst Du Dich in den Keller hinab. Unten angekommen empfängt Dich von feuchtem Modergeruch geschwängerte Dunkelheit. Zunächst zögerlich tastest Du Dich mit den Händen an der klammen Steinwand entlang um nicht gegen potenzielle Hindernisse zu stoßen. Bereits nach wenigen Metern siehst den flackernden Schein einer Kerze. Du stellst allerdings fest, dass Du die Sicherheit der Wand verlassen müsstest um dort hin zu gelangen. Willst Du daher nun [mutig darauf zugehen](#) oder Dich lieber [weiter vorsichtig an der Wand entlang tasten](#)?

Mit festen Schritten und dennoch mulmigen Gefühl naherst Du Dich dem Licht. Im Schein der Kerze angekommen, machst Du dort lediglich einen einarmigen Messingleuchter auf dem nackten Fuboden aus. Suchend lasst Du Deinen Blick schweifen, wahrend Du um den Leuchter herumwanderst. Aus den Augenwinkeln bemerkst Du auf dem Boden Deinen gespenstig verzerrten Schatten, doch ansonsten erspahst Dein Auge nicht das Geringste. „Mist, hier ist Nichts und Niemand“, murmelst Du leise fluchend vor Dich hin und willst Dich bereits in Richtung Ausgang begeben. Der Ausgang? *O nein!* Auerhalb des Kerzenschimmers herrscht eine beinahe schon greifbare Schwarze, kein einziger Lichtstrahl ist darin zu erkennen, welcher Dir den Weg heraus aus dieser Finsternis weisen konnte. Wenn Du einfach aufs Geratewohl in die Dunkelheit gehen wurddest, konntest Du womoglich in ein tiefes Loch fallen, welches Dir in dieser Dusternis sicher verborgen bliebe.

Eine unerwartete Stimme fast unter Dir bemerkt langsam und sehr gedehnt: „...Dooooocchh... uberrascht blickst Du nach unten; zu Deinen Fussen ist eine Nachtschnecke (oder hie es Nacktschnecke?). „Seeiiii wiiiiillkoommmeeenn“, sagt die Schnecke sehr, sehr langsam.

„Was mache ich hier eigentlich?“, fragst Du laut, allerdings eher Dich selbst als die Schnecke unter Dir. Ich rede ja schon mit einer Schnecke! Werde ich allmahlich verruckt? *Bin* ich es schon? Liegt es gar am Haus? Ein Haus, das Verruckte macht?

„Duuuh biissst hiiiiier ... uuummm mmeeeeinn ... Raatsseeeeeel zuuuuu ... looseeen.“, uert die Schnecke und reit Dich somit aus Deinen grublerischen Gedanken. Nun, eigentlich ist *reien* keine sehr treffende Beschreibung, denn vielmehr *schleppt* sie Dich aus Deinen uberlegungen. Langsam, *sehr* langsam. „Welches Ratsel?“, erwidert Du verblufft. Mit einer leichten und doch hochst behabigen Fuhlerbewegung deutet sie auf drei am Boden liegenden Spielkarten. In schnorkeliger Schrift ist auf ihnen „*Globus*“, „*Erde*“ und „*Keks*“ zu lesen. Sonderbar, ratselst Du, vermutest nun aber, es konne sich bei diesen drei Karten um die moglichen Losungen des Schneckenratsels handeln. „Beeeeeideesss ... haaat deen gleeeeichhheeen ... Naaaameeen, ... iiiisst aaaaaabeeer jeeeweeeeeiiilsss ... eeeetwaaaass aanndeereeeees.“ O je, geht es durch Deine Gedanken, ich hoffe, es ist ein recht kurzes Ratsel... Nach einer kleinen Pause des Verschnaufens hebt die Schnecke erneut zum Sprechen an: „Daaaass eeerstee kaaaaann... schwaaaaarzzz oooooodeerr... braaaaauunn seeeeiin... “ Abermals halt die Schnecke inne. „Daaas zweeeeitee... iiiist eeeeeiinee... Kuuuugeeeeel.“

Eine Weile wartest Du ab, ob sie nicht womoglich fortfahrt, doch scheint die Schnecke ebenfalls auf etwas zu warten. (Du bist Dir zwar nicht sicher, wie eine *wartende* Schnecke eigentlich aussieht, aber Du glaubt, *wenn* eine Schnecke wartend aussieht, dann diese.)

Wenn Du glaubst, die Losung des Ratsels der Schnecke jetzt zu kennen und Du willst endlich eine der Karten aufnehmen um damit die Antwort kund zu tun, dann wahle hiermit eine der drei:

[Globus](#)

[Erde](#)

[Keks](#)

Oder willst Du lieber [warten](#), ob die Schnecke nicht doch noch fortfahrt mit ihrem Ratsel?

Seufzend beschließt Du zu warten. Hier, im dunklen Keller, umgeben von Dunkelheit und in der eher fragwürdigen Gesellschaft einer sprechenden Schnecke (sehr, *sehr* langsam sprechenden Schnecke, ergänzt Du Dich selbst) beginnt sich die Zeit offenbar ebenso wie Du zu langweilen. Vorerst dümpelt sie eigentlich eher so vor sich hin, doch dann verfliegt sie für einige Minuten bis sie schließlich nur so dahin rast. Ein paar Kapriolen schlagend wird sie wieder etwas langsamer und zieht sich eine Zeit lang in die Länge. Sie dehnt und rafft sich daraufhin drei, vier Mal und beschließt nun anscheinend eine Weile still zu stehen. Du nutzt daher diese Stille um noch einmal über das Rätsel der Schnecke nachzudenken. Das erste kann braun oder weiß sein.... Nein, hatte sie nicht vielmehr schwarz gesagt? Das zweite ist eine Kugel... Was könnte das nur sein? Wenn Du nun doch eine Idee hast, was die Lösung des Rätsels sein könnte, dann wähle eine der drei Karten:

Globus

Erde

Keks

Wenn Du die Antwort aber nicht weißt, dann bleibt Dir nichts anderes übrig als zu weiterhin warten, ob die Schnecke nicht doch noch mit ihrem Rätsel fortfährt.

Nach einer schier endlosen Weile, Du hattest die Hoffnung schon beinahe aufgegeben, beginnt die Schnecke tatsächlich abermals zu sprechen: „Daaaaas eeersste... iiiisst... krüüüüümeeeeeliig...“, fährt die Schnecke mit ihrem Rätsel fort und pausiert kurz (zumindest für ihre Verhältnisse...), „daaaaasss zwweeeiiteeee... dreeeehht siiiiichh uuuuum... diiiiiee eeiiiiieeeneeee... Aaaaachsee.“ Die Schnecke sieht jetzt reichlich erschöpft aus, wirkt aber zufrieden. Mit einem Schneckenlächeln scheint sie eben einzunicken. Na, denkst Du schmunzelnd, dann gibt es ja doch etwas, worin die Schnecke recht fix ist...

Da die Schnecke eingeschlafen ist, erhoffst Du Dir von ihr keine weiteren Informationen mehr und konzentrierst Dich wieder auf die vor Dir auf dem Boden liegenden Karten. Irgendetwas muss jetzt doch passieren, vermutest Du und entscheidest Dich für eine der drei Karten:

Globus

Erde

Keks

(Selbst wenn Du die Antwort noch immer nicht weißt, bleibt Dir an dieser Stelle keine andere Wahl mehr als eine der Karten auszuwählen.)

Du nimmst die Karte mit der Aufschrift „*Globus*“ auf, doch nichts geschieht. Ein wenig enttäuscht legst Du die Karte wieder zu den anderen. Voll Hohn scheinen die die Karten anzugrinsen. Na, das wäre doch gelacht, wenn ich die Lösung jetzt nicht richtig ist, denn immerhin sind nur noch zwei Antworten möglich, da liegt die Chance, die richtige zu ergreifen ja bei fünfzig Prozent (*mindestens!*). Also welche der beiden Karten wählst Du als Antwort?

Erde

oder

Keks ?

Wieder falsch! So kann es nicht weitergehen, rügst Du Dich selbst. Geht es auch nicht, denn Dir bleibt nur eine einzige Karte als Antwortmöglichkeit übrig und genau jene solltest Du jetzt auch endlich aufnehmen:

Erde

Du nimmst die Karte mit der Aufschrift „*Globus*“ auf, doch nichts geschieht. Ein wenig enttäuscht legst Du die Karte wieder zu den anderen. Voll Hohn scheinen die die Karten anzugrinsen. Da Du nun zwei der möglichen Lösungen ausprobiert hast, bleibt Dir nur noch übrig die dritte Karte auszuprobieren:

Erde

Des Rätsels Lösung lautet „*Keks*“, befindest Du und ergreifst siegesbewusst die Karte. Was ist das für ein Geräusch? Es scheint von der Schnecke zu stammen. Moment mal! , denkst Du, *kichert* die Schnecke etwa? Resignierend legst Du die Karte zurück auf ihren Platz. Offensichtlich war dies nicht die richtige Antwort. Aber nur eine mögliche Karte als Antwort auf das Schneckenrätsel verbleibt, also *muss* diese Karte ja die richtige Antwort sein:

Erde

Das kann nur die „*Erde*“ sein! , urteilst Du selbstbewusst. Kaum hast Du aber die Karte in die Hand genommen, beginnst Du zu *schrumpfen*!

„Hey,

so war das aber

nicht gedacht!“

Die Schnecke hingegen

öffnet ihre Augen und lacht.

„Aber sicher doch!

Pass auf, sonst fällst Du noch

in das [Loch](#)!“

Bevor Du Dich noch recht besinnen kannst, fällst Du einen dunklen Schacht herab! Du willst Dir grade noch schnell Gedanken machen, was wohl passieren wird, wenn Du unten – wo auch immer – aufkommst, da landest Du plötzlich in einem weichen Heuhaufen. Etwas durcheinander rappelst Du Dich auf, klopfst Dir etwas Heu von Deiner Kleidung und siehst Dich um. Du befindest Dich in einer Art Höhle, an dessen Wände Fackeln angebracht sind. Der Boden ist hingegen mit dunklem Wasser bedeckt, welches Dir fast in die Schuhe zu schwappen droht, weswegen Du Dich nur langsam zu bewegen wagst. Dem Heuhaufen, auf welchem Du gelandet bist, gegenüber befindet sich eine Pforte, doch dessen Klinke ist für Dich derzeit schier unerreichbar hoch angebracht, weswegen Du zunächst keine Mühe daran verschwenden willst sie zu erreichen. In der Mitte der eher kleinen Höhle steht ein Lesepult mit einem großen Buch. Langsam trittst Du näher an das Buch heran. Da es so groß und schwer ist, hast Du – dank Deiner momentanen eher geringen Größe - einige Schwierigkeiten, den Deckel des lederen gebundenen Buches zu heben. Die Seiten sind ja alle leer, stellst Du erstaunt fest. Doch halt, was ist das? Genau in der Mitte des fast gänzlich leeren Buches findest Du einige wenige Zeilen:

„Mir graut es vor nichts,

sagte der Zwerg.

Ich fürchte mich vor allem,

sprach der Riese.“

Ah, atmest Du erleichtert auf, als Du erfreut feststellst, dass Du auf wundersame Weise Deine ursprüngliche Größe wiedererlangt hast. Nun besitzt Du auch wieder die nötige Statur um an die Klinke der Pforte zu gelangen. Ist das verrückt hier, befindest Du noch und willst erst später (falls jemals und überhaupt) über dieses Abenteuer nachgrübeln. Doch jetzt, in diesem Augenblick, willst Du eigentlich nur noch raus hier und gehst durch die hölzerne [Pforte](#).

Des Rätsels Lösung lautet „*Keks*“, befindest Du und ergreifst siegesbewusst die Karte. Was ist das für ein Geräusch? Es scheint von der Schnecke zu stammen. Moment mal! , denkst Du, *kichert* die Schnecke etwa? Resignierend legst Du die Karte zurück auf ihren Platz. Offensichtlich war dies nicht die richtige Antwort. Aber nur zwei Möglichkeiten verbleiben, also stehen die Chancen gut jetzt die richtige Karte auszusuchen:

Globus

Erde

Immer an der rechten Wandseite entlang tastest Du Dich durch den Keller. (Du erinnerst Dich, dass Dir jemand erzählt hatte, diese Technik würde bei den meisten Labyrinthen funktionieren...) Gelegentlich verlierst Du den Kerzenschein aus den Augen, weil sich offenbar eine Wand davor geschoben hat. Ist dieser Keller tatsächlich ein Labyrinth? Dass es hier aber auch so dunkel sein muss! , ärgerst Du Dich im Stillen. Möchtest Du [weiter an der Wand entlang gehen](#) in der Hoffnung vielleicht doch noch ein Ziel, welches auch immer, auf diese Art und Weise zu finden oder willst Du Dich lieber doch [Richtung Kerzenschein](#) aufmachen?

Du tastest Dich also weiter an der klammen Wand entlang. Der Boden knirscht gelegentlich unter Deinen Füßen; er fühlt sich sandig an. Immer an der Wand entlang. Ihh! Was ist das?! Angeekelt streifst Du das Spinnennetz von Deiner Hand. Brr, das war nicht grade angenehm. Tapfer tastest Du Dich weiter längs der Wand. Immer an der Wand entlang. Bah! , was ist das auf einmal so weich und feucht unter Deiner Hand? Igittigitt! Du hoffst, dass es sich nur um Moos handelt. (Glücklicher Weise fällt Dir nichts ein, um was es sich *sonst* handeln könnte...) Weiterhin bewegst Du Dich an der Wand entlang. Immer an der Wand entlang. (Na, wird es schon langweilig?) Die Minuten vergehen und noch immer gehst Du an der Wand entlang. Entnervt denkst Du Dir, dass Du irgendwann eine eingehende Unterhaltung mit demjenigen führen möchtest, der behauptet hatte, es sei sinnvoll immer an der Wand entlang zu gehen. Möglichst *ohne* Zeugen! Immer an der Wand entlang. Aber gut, Du hast noch einmal die Wahl: Möchtest Du immer noch [an der Wand entlang](#) gehen oder lieber endlich zum [Kerzenschein](#), welcher, während Du immer an der Wand entlang gehst, anscheinend stets die gleiche Entfernung zu Dir zu haben scheint?

Also gut, Du willst es ja nicht anders; [hier](#) geht es weiter.

Du betrittst eine offensichtlich normale Küche. Herd, Kühlschrank, Spüle, Schränke, alles was in eine Dir gewohnte Küche gehört scheint vorhanden. Durch die Fenster dringt helles Tageslicht und Du erhascht einen Blick auf einen gepflegten Garten und einen angrenzenden Wald. Der Koch allerdings mutet seltsam an. Er steht am Herd und schnipselt Karotten in einen großen Topf. Von hinten siehst Du ein Ringelschwänzchen, welches aus einer dafür vermutlich vorgesehenen Lücke im Stoff seiner Hose lugt. Vorsichtig wagst Du Dich näher.

„Guten Tag“, beginnst Du höflich.

„Oh, Hallo.“, antwortet das Schwein. „Bleibst Du zum Essen?“

„Äh, was gibt es denn?“, erkundigst Du Dich.

„Schweinebraten vermutlich.“

„Wie bitte? *Schweinebraten*?“, willst Du Dich vergewissern.

„Natürlich!“, erwidert das Schwein. „Was glaubst Du wohl, warum ich sonst hier bin?“

„Zum Kochen?“, wagst Du eine vorsichtige These.

„Na also, Du sagst es ja selbst!“, entgegnet das Schwein und schnippelt vergnügt weiter Gemüse in den Kochtopf. „Wenn Du willst, dann geh doch schon mal in das Esszimmer, da kannst Du Dir mit den anderen die Zeit bis zum Essen vertreiben.“

Verdattert (bist Du hiermit zum Essen eingeladen?) fragst Du: „Welche anderen? Welches Esszimmer?“

„Na, das dort.“ Du blickst in die von der Schweinepfote angewiesene Richtung. Komisch, denkst Du, die [Tür](#) ist mir doch vorhin nicht aufgefallen...

Du siehst eine lange, gedeckte Tafel in diesem saalähnlichen Raum, den Du soeben betreten hast. An ihr sitzen mehrere, sehr seltsam anzusehende Gestalten, allerdings nicht unmittelbar nebeneinander; stets sind mehrere Stühle am Tisch frei. Entscheide, mit wem Du es wagen willst ein Gespräch anzufangen; der riesigen [Grille](#) mit Zylinder auf dem Kopf, der [Maus](#), die unentwegt (und ziellos?) über den Tisch rennt und dabei einen unglaublichen Slalomakt um die herumstehenden Geschirrtile bewältigen muss, einem auf einen der edlen Stühle befestigten [Spiegel](#), aus welchem ein Gesicht hervorschaut, einem [schwarzen Kater](#) oder lieber der [dunklen Gestalt mit schwarzen Robe](#)? Wenn Du aber mit keinem der Gäste sprechen willst, so kannst Du auch durch die [Tür](#) am Ende des Saales gehen.

Wieder stehst Du vor der gedeckten Tafel. Mit welcher Gestalt willst Du nun reden? Mit der riesigen [Grille](#) mit Zylinder auf dem Kopf, mit der [Maus](#), die unentwegt über den Tisch rennt, mit dem auf einen der edlen Stühle befestigten [Spiegel](#), dem [schwarzen Kater](#) oder lieber mit der [dunklen Gestalt](#) in der schwarzen Robe? Wenn Du aber mit keinem weiteren Gast sprechen willst, so kannst Du auch durch die [Tür](#) am Ende des Saales gehen.

„Hast Du Willi gesehen?“, fragt Dich die Grille, noch bevor Du Dich neben sie an die Tafel gesetzt hast. „Welchen Willi?“, erkundigst Du Dich. „Ach, schon gut. - Möchtest Du vielleicht etwas essen?“, fragt Dich die Grille mit einem leicht schiefem Lächeln, anstatt auf Deine Frage zu antworten und deutet auf eine Suppenterrine vor euch. Eigentlich bist Du nicht abgeneigt etwas zu essen, *andererseits* erinnerst Du Dich an das Gespräch mit dem Schwein in der Küche und bist Dir daher nicht grade sicher, ob Du hier wirklich etwas (oder *jemanden*) essen möchtest. „Isst *Du* denn nichts?“, fragst Du daher ausweichend. „Ach nein, ich habe immer so ein Problem mit den Augen...“ Augen? Du hoffst, dass es sich dabei um *Fettaugen* in der Suppe handelt, bist aber nicht im Mindesten versucht den Deckel zu heben und einen Blick in die Terrine zu riskieren. Man muss ja nicht alles wissen, bestimmst Du daher immer noch leicht angewidert und stehst auf, während die Grille leise Unverständliches vor sich hin murmelt. Möchtest Du jetzt [mit einem der anderen Gäste sprechen](#) oder lieber die [Tür](#) benutzen?

„Halt, warte doch mal!“, rufst Du der hektischen Maus zu, „Warum rennst Du denn so?“ „Ich kann nicht anders!“, fiept die Maus ohne ihren Schwindel erregenden Lauf um das Geschirr zu unterbrechen. „Warum kannst Du nicht anders?“, hebst Du erneut an. „Ich bin eine Wüstenrennmaus!“, erwidert sie schlicht. „Musst Du denn unbedingt *so schnell* rennen?“, versuchst Du abermals ein Gespräch mit ihr zu beginnen. „Wenn ich Dir zu schnell bin, dann rede doch mit der Nachtschnecke im Keller!“, ruft sie Dir hektisch zu. „Heißt es richtig nicht eigentlich *Nacktschnecke*?“, gibst Du zu Bedenken. „Kann nicht reden, muss rennen!“ Was für eine merkwürdige Natur, die es so einrichtet, dass eine Wüstenrennmaus, ständig rennen muss. Ob wohl ein Siebenschläfer sieben Mal schläft? Und wenn dem so ist, schläft er dann sieben Mal am Tag oder sieben Mal im Jahr?, sinnierst Du vor Dich hin. Der Kuckuck hat es da leichter; vermutlich hat er seinen Namen so oft gerufen, bis alle Welt wusste, dass er ein Kuckuck ist. Wie mag wohl ein Känguru zu seinem Namen gekommen sein? Wieso haben manche Tiere überhaupt erst so wunderliche Namen? Bevor Du Dich ganz in Deinen Gedanken verlieren kannst, stellst Du fest, dass Dir die Maus genauso viel Beachtung schenkt wie Du ihr. Na, dann rede ich halt mit [jemand anderem der Gäste](#) - oder gehe ich doch lieber durch die [Tür](#) am Ende des Saales?

„Mit Dir red’ ich nicht!“, klirrt der Spiegel unhöflich, „Geh fort von mir, Du ungehobelter Klotz. Verschwinde! Schuh, schuhuh, hau ab! Du zerbrichst mich womöglich noch!“ „Aber nein!“, versuchst Du den bebenden Spiegel zu beruhigen. „Ich bin ganz vorsichtig, versprochen!“ „Versprochen, zerbrochen!“, heult der Spiegel laut auf, so dass die anderen am Tische bereits mit hochgezogenen Augenbrauen herüberblicken (zumindest diejenigen, die welche *besitzen*). Um nicht noch mehr Aufmerksamkeit zu erregen, lässt Du einen Platz zwischen Dir und dem Spiegel frei und setzt Dich stumm an die Tafel. Während Du schweigsam Deine Hände betrachtest, scheint sich der Spiegel ein wenig zu beruhigen. Dann spricht er Dich unvermittelt an: „Was willst Du überhaupt?“ „Ich suche den Ausgang aus diesem Haus.“ „Nichts leichter als das!“, lacht der Spiegel belustigt. „Alles ist gespiegelt; also auch der Eingang.“ „Ich verstehe nicht recht...“, gibst Du zu Bedenken. „Na und?“ entgegnet der Spiegel plötzlich wieder erbost. „Finde es halt heraus! – Und nun geh endlich, bevor ich Dich mit meinem Glas schneide!“, droht er Dir. Du bezweifelst dies allerdings stark, denn der Spiegel müsste tatsächlich erst zerbrechen, bevor es Scherben gäbe, mit denen er Dich schneiden könnte. Da der Spiegel aber so erregt ist, willst Du es lieber nicht darauf ankommen lassen und erhebst Dich wieder von Deinem Stuhl. Möchtest Du nun [mit jemand anderen sprechen](#) oder willst Du stattdessen zur [Tür](#) hinausgehen?

Behutsam setzt Du Dich auf einen der freien, samtbezogenen Stühle neben Kater an den Tisch. „Entschuldigen Sie, gnädiger Herr, könnten Sie mir wohl weiterhelfen? Ich suche seit geraumer den Ausgang, wissen Sie zufällig, wo er zu finden ist?“ Irgendwann und irgendwie musst Du ja schließlich mal erfahren, wohin diese ganze Geschichte führt. „Miau“, maunzt der Kater bedächtig. Sofort schimpfst Du Dich gedanklich einen Trottel, wie konntest Du nur vermuten, dass ein Kater sprechen kann! Nur weil es sprechende und kochende Schweine gibt, so muss doch nicht alles hier der Sprache mächtig sein! Es muss an diesem Haus liegen, vermutest Du etwas bedrückt. Grade als Du Dich wieder erheben willst, beginnt der Kater von neuem: „Ich meine natürlich ‚Miau‘ im existenziellen Sinne.“ (Nicht gerade eine Aussage, welche Dir weiter helfen könnte...) „Sieh, ich bin ein schwarzer Kater und das ist gut so, denn so kann man mich gut sehen. Aber stelle Dir eine weiße Katze vor...“, lächelt er geheimnisvoll, „...was wäre dann?“ „Nun, erfahrungsgemäß kann ich auch weiße Katzen gut sehen.“, antwortest Du bestimmt. „Jaaa, aber was wäre“, fährt der Kater fort, „wenn es eine weiße Katze in einer weißen Schneelandschaft wäre?“ „Äh...“, ist alles, was Du herausbringst. „Na siehst Du! Genauso ist es mit dem Ende, Du siehst es einfach nicht, es versteckt sich vor Dir.“ „Warum?“ „Woher soll *ich* das wissen?“ Mit dieser Aussage hält der Kater das Gespräch offenkundig für beendet, denn wie zum Zeichen dafür leckt er sich soeben schnurrend die Tatzen. Möchtest Du jetzt [mit einem der anderen Wesen sprechen](#) oder glaubst Du genug (oder eben nicht) erfahren zu haben und willst die Tafel und somit auch das Speisezimmer durch die [Tür](#) verlassen?

Als Du Dich auf einem Stuhl seitens der dunklen Gestalt in der schwarzen Robe niederlässt fröstelst Du merklich. Ist es auf einmal kälter im Saal geworden? Zieht es hier etwa? Nein, bemerkst Du als Du Dich umblickst, die hohen Fenster des Speisesaales sind alle geschlossen. Die dunkle Gestalt wendet sich Dir zu, doch gelingt es Dir nicht ihr direkt ins Gesicht zu sehen, es ist so, als würden Deine Augen geradezu zwanghaft versuchen an jener Gestalt *vorbei zu sehen*. Sie beginnen vor Anstrengung zu tränen und blinzeln hastig Du Deinen Blick auf den leeren Porzellanteller vor Dir. „GUTEN TAG.“, beginnt die Gestalt neben Dir mit einer festen und freundlichen Stimme zu Dir zu sprechen (... *andererseits*, befindest Du, klingt die Stimme nicht nur kräftig und nett, *sondern auch* wie gehaucht, ähnlich wie Blätterrauschen auf einem nächtlichen Friedhof, wo sonst nur Grabesstille herrscht. – Doch ein kleines Stimmchen in Deinem Kopf widerspricht dem vehement, nein, die Stimme IST freundlich und nett. Basta! Also lässt Du den Gedanken über die Stimme – nicht ungern – fürs Erste fallen.) „Äh, Hallo!“, erwidert Du also schüchtern, „Warten Sie schon lange hier?“ – „WIE MAN ES NIMMT, BESTIMMT SCHON EINE KLEINE EWIGKEIT.“ Seitlich schielst Du in Richtung der Gestalt, doch statt die Gestalt direkt anzusehen (was ist nur mit Deinen Augen los?), blickst Du auf knöcherne Hände, die eine Sanduhr halten. „Oh, was ist das?“, fragst Du um die Konversation wieder in Gang zu bringen. „ACH, GUT, DASS DU MICH DARAN ERINNERST.“, entgegnet die Kapuzengestalt und dreht die Sanduhr schwungvoll um. „DIESE MACHT MIR DERZEIT DIE MEISTEN UMSTÄNDE, WESWEGEN ICH SIE STÄNDIG BEI MIR TRAGE.“, verrät Dir die...äh, der?... na ja, halt das Wesen neben Dir. Du schiebst Dich ein wenig näher heran, um den in eine Messingplatte eingravierten Namen auf der Sanduhr entziffern zu können. ‚Werner Wunderlich‘ steht dort. „Wer ist das?“, fragst Du die dunkle Gestalt. „WARST DU SCHON IM ARBEITSZIMMER? DORT HÄLT ER SICH MEISTENS AUF.“ Die ständige Gänsehaut auf Deinen Armen macht Dir jetzt langsam aber sicher zu schaffen; Du zitterst bereits eine Weile. Du stutzt kurz, als Du feststellst, dass Dein Atem kleine Wölkchen bildet. Ist es hier denn wirklich so kalt? Ich sollte mir ein wenig die Beine vertreten, dann wird mir sicher wieder wärmer, hoffst Du inständig. Höflich verabschiedest Du Dich noch von der dunklen Gestalt und hast nun die Wahl, ob Du das Speisezimmer durch die [Tür](#) am Ende des Saales verlassen möchtest oder ob Du [mit einem der anderen Gäste sprechen](#) willst.

Den Raum, welchen Du nun betrittst, hat etwas von einer Bibliothek, doch statt Büchern stehen in diesen Regalen unzählige [Sanduhren](#), manche groß, manche klein, in den unterschiedlichsten und abenteuerlichsten Ausführungen. Willst Du sie Dir erst [ansehen](#), oder willst Du direkt zu den [drei auf dem Fußboden sitzenden Personen](#) in der Ecke der Sanduhrenbibliothek gehen?

Du naherst Dich den Regalen. Auf den Sanduhren scheinen allesamt Plaketten mit Namen angebracht zu sein. Du liest Namen wie „Heinz Muller“, „Margarete Tausendschon“, „Erwin Wunderlich“ und „Siegfried Schwein“. In der letztgenannten Sanduhr allerdings befindet sich bedenklich wenig Sand... Weiter am Regal entlanggehend entdeckst Du mitunter auch arg befremdliche Namen. „Erde“, steht auf einer riesigen Messingplakette einer gigantischen Sanduhr. „Eintagsfliege Nr. 5402308945634175180878“ steht im Gegensatz dazu auf einem winzigen Schild einer winzigen Sanduhr, das so klein ist, dass Du die Buchstaben grade nur mit der danebenliegenden Lupe entziffern konntest. Was sind das nur fur seltsame Sanduhren, grubelst Du vor Dich hin. „Hey, Du da, komm doch ruber zu uns!“ erschallt eine freundliche Stimme aus der Ecke, wo offensichtlich frohlich und laut gescherzt und gelacht wird. Warum nicht, denkst Du und begibst Dich [zu der illustren Runde](#).

Als Du näher trittst stellst Du fest, dass die drei Männer in grauen Anzügen nicht direkt auf dem Boden, sondern in einem in den steinernen Fußboden eingelassenen Sandkasten sitzen. Sie sind alle kahlköpfig und paffen unablässig dicke, gerollte Zigarren, mit welchen sie von Zeit zu Zeit Kringel in die Luft blasen. „Hallo!“, begrüßt Dich einer der drei Männer mit geradezu überschwänglicher Fröhlichkeit, „Setze Dich zu uns – und wenn Du magst, dann gehe uns ein wenig zur Hand und plaudere mit uns!“ Von diesen freundlichen Worten ermuntert setzt Du Dich tatsächlich zu ihnen auf den Rand des steinernen Sandkastens und fragst interessiert: „Was macht Ihr denn hier?“ „Wir befüllen die leeren Sanduhren und räumen sie anschließend in die Regale ein. Mach doch einfach mit!“ Warum nicht, denkst Du, wenn ich doch so freundlich aufgefordert werde! Du ergreifst also eine der leeren Sanduhr von einem der neben dem Sandkasten befindlichen Stapel und füllst sie mit einem kleinen grünen Plastikscheufelchen mit Sand. Sorgfältig verschließt Du den Deckel und stellst sie auf den Karren, auf welchen bereits einige gefüllte Sanduhren darauf warten, in die Regale einsortiert zu werden. Doch **halt!** Du entdeckst voller Schrecken eine Sanduhr, auf dessen Messingschild DEIN Name prangt. Entsetzt nimmst Du sie behutsam mit zitternden Händen vom Karren. „A...aber“, stotterst Du verwirrt, „da steht ja MEIN Name auf dieser Sanduhr!“ „Zeig mal her.“, fordert Dich einer der grauen Herren auf. „Ja, tatsächlich, es ist ganz offensichtlich Deine eigene Sanduhr.“, bestätigt er schmunzelnd als er sie in Augenschein genommen hat. Bestürzt betrachtest Du die Sanduhr genauer. Das Glas Deiner Sanduhr ist beinahe undurchsichtig und nur mit Mühe und zusammengekniffenen Augen gelingt es Dir, durch das schwärzliche Glas in sie hinein zu blicken. Doch alles was Du siehst ist wirbelnder Sand (wie bei einer Schneekugel, die man kräftig durchgeschüttelt hat). Sand, der sich einfach nicht zu legen scheinen will. „Was bedeutet das?“, rufst Du aufspringend aus. (Vorsicht! – Die Sanduhr!) Der graue Mann, der zu Deiner Rechten sitzt – sie sehen sich verblüffend ähnlich, wie eineiige Zwillinge (beziehungsweise wie eineiige Drillinge) – antwortet mit schlagartig ernster Stimme und Miene: „Das bedeutet, dass Du noch **zehn** zu leben hast!“ „Zehn *was?*“, röchelst Du mit vor Entsetzen aufgerissenen Augen, „Jahre? Monate?“ Der graue Mann entgegnet mit gesetzter, unheilsvoller Stimme: „...9...8...7...“, doch dann platzt es schallend lachend aus ihm heraus und er schlägt sich grölend auf die Schenkel. Sofort stimmen die anderen beiden der grauen Männer in sein Gelächter ein. Sich eine Träne (so sehr lachte er!) aus dem Auge wischend, beginnt er Dich zu beruhigen: „Entschuldige, *den* Witz *konnte* ich mir einfach nicht verkneifen!“ und reicht Dir als Friedensangebot seine Hand dar. Du bist zwar noch immer leicht verärgert (dass er Dir auch einen solchen Schrecken einjagen musste!), aber Deine Erleichterung und die offene Freundlichkeit der drei lässt den Ärger rasch wieder abklingen und schlägt ein. „Nein, mal im Ernst, “ beginnt der graue Herr zu Deiner Linken, „es ist unmöglich seine eigene Sanduhr abzulesen. – Aber hier habe ich noch eine, die Dich vielleicht interessieren könnte.“ Er reicht Dir die vermutlich merkwürdigste Sanduhr, die Du Dir vorzustellen gewagt hättest. Auch auf ihr ist ein Messingschild angebracht, auf welchem in geschwungener Schrift nur drei Worte stehen:

„[Tür um Tür](#)“

Du betrittst einen abgedunkelten, kleinen Raum. Schwere Vorhänge verhindern, dass Licht von außerhalb ins Zimmer dringt. Genau genommen lässt sich bei diesem Dämmerlicht nicht einmal sagen, ob es draußen grade Tag oder Nacht ist. In einer Ecke steht ein flimmernder Fernseher, davor steht ein altes, abgewetztes, braunes Sofa. Auf diesem Sofa scheinen zwei Wesen zu sitzen, nur bezweifelst Du, dass sie menschlich sind. Alles, was Du von ihnen sehen kannst, sind ihre Hinterköpfe; der eine ist bläulich und kahl, aber eher eierförmig, oben leicht spitz zulaufend, der andere ist zwar von der Form her einem Menschenkopf ähnlicher, aber Du argwöhnst, dass menschliche Haut eher selten bis nie dunkelgrün ist und erst recht sollte sich darauf keine glänzend schleimige Schicht *Irgendwas* befinden. Du möchtest zwar einen Blick auf den Fernseher werfen, doch dazu müsstest Du näher heran gehen, ja sogar vor – oder zumindest neben – das Sofa und jene Kreaturen treten. Die Aufmerksamkeit der Wesen auf Dich zu ziehen, hältst Du aber für keine sehr gute Idee. Also betrachtest Du zunächst einmal die merkwürdigen Hinterköpfe und überlegst dabei Dein weiteres Vorgehen. Das Ding mit der bläulichenblassen Haut scheint zu schlafen, zumindest gibt es Geräusche von sich, die Dich an ein schlafendes Kleinkind erinnern, wobei Du zu entsinnen versuchst, *was* für Geräusche ein schlafendes Kleinkind von sich gibt. Da ruft das dunkelgrüne Schleimetwas auf einmal aus: „Hey, sieh mal! Wach auf! Grad geht einer ins Wasser.“ Das blassblauhäutige Geschöpf antwortet verschlafen: „Ach je, ein altmodischer Romantiker, was? Vor ’ner halben Stunde war’s ein Zug.“ „Völlig out!“, ereifert sich der Dunkelgrüne, „Macht doch jeder. - Außerdem denkt kein Schwein an die Spätfolgen, unverantwortlich, so was!“ Nun wirkt auch das bläuliche Wesen etwas munterer: „Da, die nächste: Tabletten. Find ich gut; das sieht wenigstens friedlich aus.“ Mit leicht sarkastischen Unterton entgegnet der andere: „Bei dem vor ungefähr zehn Minuten war das nicht der Fall, des Seilers Tochter entstellt doch meistens grässlich.“ „Ach, wurde eigentlich der Tagesrekord durchgegeben?“, fragt der Blassblaue. „Jep, 40.“, erhält er als Antwort vom Schleimigen. „Sekte oder Unfall?“, will der Eierköpfige genauer wissen. „Krieg“, lautet die kurze Antwort vom Grünen. „Welcher?“ „Woher soll ich das denn wissen? Bei der glatten Zahl wurde vermutlich eh nur geschätzt.“ Nach kurzem Schweigen ertönt vom blassblauen Kopf die Frage: „Welchen Sender sehen wir uns da eigentlich grade an?“ Der dunkelgrüne tastet, scheinbar ohne den Blick vom Fernseher zu wenden, mit einer schleimigen Pranke nach etwas auf dem kleinen Beistelltisch, welcher sich neben seiner Seite des Sofas befindet. Aber dort liegt nichts. Das was er sucht, muss heruntergefallen sein. Wenn das Wesen anfängt danach zu suchen, wird es sich *höchst* wahrscheinlich umdrehen müssen... und dann auch *Dich* sehen. Nein, das wäre eine Bekanntschaft, auf die Du wahrhaftig verzichten möchtest, urteilst du und entschwindest schnellstmöglich und möglichst leise wieder durch die [Tür](#).

Als Du durch die Tür trittst, findest Du Dich in einem kleinen, weißen, rechteckigen Zimmer wieder. „Ah“, spricht Dich ein ungefähr eichhörnchengroßes Wesen mit spitzen Ohren und schillernden Flügeln lächelnd an, „Du hast mich endlich gefunden!“ Du kannst Dich allerdings nicht entsinnen *jemanden gesucht* zu haben, fragst aber, statt auf diesen Umstand einzugehen, nicht unfreundlich: „Wer bist denn Du?“ Das geflügelte Wesen antwortet mit scheinbar stolzeschwellter Brust und aufgeregt flatternden Flügeln: „Ich bin eine *Hilfe*!“ Hast Du Dich gerade verhört? Bestimmt. „Du bist eine Elfe?“, willst Du Dich daher vergewissern. „Nein, ich bin eine *Hilfe*. Ich habe bereits recht lange auf Dich gewartet.“ Wie bitte?, denkst Du überrascht, ich finde da eine *Hilfe*, die wie eine *Elfe* aussieht, die meint, ich hätte sie gefunden, obwohl ich mir jedoch sicher bin, sie nicht gesucht zu haben und jetzt behauptet sie auch noch, sie hätte auf mich warten müssen! „Wie lange hast Du denn auf mich gewartet?“, fragst Du. „Seit Du *hier* bist. – Aber lassen wir das, hast Du bereits herausgefunden, wo sich der Ausgang aus diesem Haus befindet? Denn wenn ja, dann wird es langsam Zeit dieses Haus endlich zu verlassen.“
Wähle, welche der folgenden beiden Antworten Du nun der *Hilfe* gibst:

[„Ja, ich kenne den Ausgang der Geschichte bereits und sehe mich nur noch ein Weilchen hier im Haus um.“](#)

[„Nein, noch weiß ich nicht, wo sich der Ausgang befindet.“](#)

„Oh,“ entgegnet die Hilfe, wobei es ihr nicht gelingt einen leicht enttäuschten Unterton in ihrer Stimme zu verbergen, „Na, dann bin ich hier ja überflüssig. – Ich hoffe, das Haus und diese Geschichte haben Dir gefallen.“ Sie lächelt ein wenig verlegen und winkt Dir zum Abschied, während sie zusehends immer mehr verblasst, bis sie schließlich ganz verschwunden ist. An einer der weißen Wände hingegen materialisiert sich eine ebenfalls weiße [Tür](#). Da dieses Zimmer ansonsten leer ist, gehst Du einfach [hindurch](#).

„Ach, das macht gar nichts, immerhin bin ich ja eine *Hilfe!*“ sagt die *Hilfe* und hebt dank ihrem schnellen Flügelschlag sogar ein ganz kleines bisschen vom weißen Boden ab. „Vielleicht hast Du die Wesen, die Dir auf Deiner Suche nach dem Ausgang helfen können, ja noch gar nicht getroffen? Hast Du schon mit dem Spiegel und dem Kater im Speisezimmer hinter der Küche gesprochen? Hat Dir der Junge im Arbeitszimmer schon etwas über den Ausgang verraten? – Falls Du noch mit einem dieser Wesen reden willst, dann gehe durch jene Tür dort zurück in den Hauptflur.“ Die Hilfe zeigt auf die Wand rechts von Dir, wo sich tatsächlich ein Umriss einer Tür abzubilden beginnt, bis letztendlich eine *richtige Tür* zu sehen ist. „Oder hast Du schon mit allen im Haus gesprochen (oder hoffst/glaubst es zumindest)? Und Du weißt immer noch nicht weiter?“

„Nein? Du zerbrichst Dir immer noch den Kopf, wo sich der Ausgang befindet? Dann will ich Dir zunächst zusammenfassen, welche Hinweise Dir helfen können, den Ausgang und somit auch das Ende der Geschichte zu finden.“, fährt die *Hilfe* in freundlichem Plauderton fort. „Nun, das Ende ist unsichtbar, genauer gesagt *weiß*.. Und alle Räume sind quasi gespiegelt, deswegen liegt gegenüber dem Eingang, na? Ja, genau, der Ausgang!“ Die *Hilfe* lacht. „Wenn man es weiß, dann ist es recht einfach, auch wenn sich der Ausgang noch so gut vor Dir zu verstecken versucht. – Willst Du ihn jetzt suchen gehen? Mit meiner Hilfe müsstest Du ihn ja auf dem **Flur** finden. Lebe wohl“ Sie zwinkert Dir zu und verblasst zusehends bis sie völlig verschwunden ist. Zu Deiner Rechten siehst Du eine weiße [Tür](#).

Ende

(Das vermutlich langweiligste...)

Die Geschichte ist hiermit *eigentlich* beendet. Wenn Du aber doch noch die *eigentliche* Geschichte und somit auch das Haus durchwandern willst, dann [kehre zurück zum Anfang](#).

Ende

Herzlichen Glückwunsch! Du hast es geschafft das Ende zu finden! Doch hast Du sicher nicht alles entdecken können, was in diesem verrückten Haus alles zu erfahren und zu erleben ist. Ganz sicher sogar nicht, denn es ist unmöglich. Wenn Du willst, dann kannst Du [hier](#) noch einmal von vorne beginnen.

Literaturverweise innerhalb der Geschichte (in alphabetischer Reihenfolge):

- Adams, Douglas: Das Restaurant am Ende des Universums
- Bonsels, Waldemar: Biene Maja
- Carroll, Lewis: Alice im Wunderland
- Davis, Jim: Garfield
- Ende, Michael: Momo
- Franquin, Andre: Spirou
- Goethe, Johann Wolfgang von: Faust
- Goscinny, René: Asterix erobert Rom
- Lightman, Alan: Und immer wieder die Zeit – Einstein's Dreams
- Pratchett, Terry: Gevatter Tod
- Ullmann, Maic: Der Besucher (<http://besucher.dreiundvierziger.de/>)
- Saint-Exupéry, Antoine de: Der kleine Prinz