

Das ARTEFACT.  
Ein CRIPPEN- UND RITTERCPIEL

Übersetzung aus C-LANG  
durch penla | *penta*  
mit Kommentar

c-base cience ring | *c-base cience ring*

27. März 2025



# Vorwort

Wir präsentieren hier einen Text aus einer unbekanntem Zeitlinie und von einem unbekanntem Zeitpunkt, den wir beim Auslesen der SIRI-SONDE aufgefunden haben [2].

Es handelt sich um ein Theaterstück, Libretto oder Drehbuch, das wir hier erstmals in moderner Sprache und Form wiedergeben.

Wir hoffen, dass es in dieser neuen Gestalt neue Freunde gewinnen und vermehrt zur Aufführung gelangen wird.

Auf den textkritischen Kommentar sowie die Anmerkungen zu Einzelstellen und das Register sei hingewiesen.

Unser besonderer Dank gilt der großzügigen Förderung des Projekts durch die CHRONICLE SERVICES AGENCY in der Vorbereitung auf das 30-jährige Jubiläum des C-BASE E.V.

Vielen Dank für die Beachtung aller Sicherheitshinweise!

Im März 2025 / 30a n.U.<sup>1</sup>

*Die Herausgeber.*

---

<sup>1</sup>nach Urfund, vgl. [12]

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b>	<b>3</b>
<b>I Das ARTEFACT. Ein CRIPPEN- und RITTERCPIEL</b>	<b>7</b>
<b>Teil 1 Der Urfund. Ein CRIPPENCPIEL</b>	<b>9</b>
Szene 1 Straße . . . . .	12
Szene 2 Schacht . . . . .	13
Szene 3 Schacht . . . . .	16
Szene 4 Labor . . . . .	18
Szene 5 Labor . . . . .	22
Szene 6 Schacht/Labor . . . . .	27
<b>Teil 2 Die Suche. Ein RITTERCPIEL</b>	<b>31</b>
Szene 1 Vereinsräume . . . . .	34
Szene 2 Vereinsräume . . . . .	35
Szene 3 Vereinsräume . . . . .	37
Szene 4 Straße/Vereinsräume . . . . .	40
Szene 5 Traumszene . . . . .	41
Szene 6 Turm . . . . .	43
<b>Teil 3 Prolog und Epilog</b>	<b>47</b>
Szene 1 Raumschiff . . . . .	49
Szene 2 Zukunft . . . . .	51

---

<b>II</b>	<b>Kommentar</b>	<b>53</b>
	<b>Zum Text</b>	<b>55</b>
	Zur Übersetzung . . . . .	55
	Zur Genese und Form . . . . .	56
	Zur ARTEFACT-Sage . . . . .	57
	Datierung und Autorschaft . . . . .	59
	Stellung in der C-LITERATUR . . . . .	60
	Historizität und Bedeutung . . . . .	61
	<b>Zu Einzelstellen</b>	<b>63</b>
	Teil 1 Der Urfund. Ein CRIPPENPIEL . . . . .	63
	Teil 1 Setup . . . . .	63
	Szene 1 Straße . . . . .	64
	Szene 2 Schacht . . . . .	65
	Szene 3 Schacht . . . . .	67
	Szene 4 Labor . . . . .	67
	Szene 5 Labor . . . . .	68
	Szene 6 Schacht/Labor . . . . .	69
	Teil 2 Die Suche. Ein RITTERCPIEL . . . . .	70
	Teil 2 Setup . . . . .	70
	Szene 1 Vereinsräume . . . . .	72
	Szene 2 Vereinsräume . . . . .	73
	Szene 3 Vereinsräume . . . . .	74
	Szene 4 Straße/Vereinsräume . . . . .	75
	Szene 5 Traumszene . . . . .	76
	Szene 6 Turm . . . . .	77
	Teil 3 Prolog und Epilog . . . . .	79
	Teil 3 Setup . . . . .	79
	Szene 1 Raumschiff . . . . .	79
	Szene 2 Zukunft . . . . .	81
	<b>Literatur</b>	<b>89</b>

---

**Teil I**

**Das ARTEFACT. Ein CRIPPEN-  
und RITTERCPIEL**





## TEIL 1 DER URFUND. EIN CRIPPENCPIEL

---

---

## FIGUREN

Erzähler — Leserolle

Das ARTEFACT — Requisit mit Beschriftung

Hardy	}	Hauptrollen
Krause		
Der junge Radiochemiker		

CCA-Agent — Prosarolle

Erster Hacker	}	Das Team — Nebenrollen, Chor
Zweiter Hacker		
Der Prophet		
weitere		

Berlin, 1995.

Links ein Bauschacht, halb verschlossen.

Rechts ein Gebäude mit Labor, durch eine Tür zugänglich.

Dazwischen Straße.

Die Darsteller jung und im Stile der Zeit: lange Haare, Jeans etc.

Eine Action-Cam überträgt zeitweise die Sicht von HARDY/KRAUSE.

Die Rolle HARDY/KRAUSE ist zweigeteilt: HARDY und KRAUSE.

## SZENE 1 – 1 STRAÙE

StraÙe nrdlich des Alexanderplatzes, Nachmittag. Eine brachliegende Baustelle. In der Ferne der Fernsehturm. Links ein Bauschacht. Vor dem Schacht eine ffnung.

ERZHLER, HARDY/KRAUSE

*HARDY/KRAUSE auf, in StraÙenkleidung.  
Es beginnt zu regnen.*

ERZHLER

**1. der Fund | fund:**

<sup>1</sup>an einem verregneten nachmittag im august 1995

<sup>2</sup>stolperte Hardy Krause ber ein herumliegendes teil

<sup>3</sup>in einem bauschacht

<sup>4</sup>nrdlich des alexanderplatzes in berlin.

5

HARDY

*(fummelt an seinen Klamotten herum)*

Was fr'n ScheiÙwetter verdammt noch mal!

Das luft mir ja schon den Kragen hinein!

Meine FÙÙe sind schon bald ganz nass!

Wo knnt' ich bloÙ im Trocknen sein?

Wat meenste, Krause?

KRAUSE

Ach! sieh da! Ein Bauschacht wohl!

Ganz verlassen sieht er aus -

Und doch deucht mich es leucht' doch

10

dort durch die Tür durch...  
Wat meenste, Hardy?

HARDY  
(*macht sich an der Tür zu schaffen*)  
Muss ich doch mal schauen wie das aufgeht!  
Ist ja kaum zu glauben dass das nicht geht!  
Ach was jetzt komm schon, es geht doch!  
Na nun wohl!  
Und fort mit dir!  
Hinein mit mir!

15

KRAUSE  
Ick gehe rin und kiecke -  
Und wer steht drinnen? – icke!

*HARDY/KRAUSE betritt den Schacht.*

## SZENE 1 – 2 SCHACHT

Bauschacht innen. Unübersichtliche Situation, viele Gegenstände und viel Schmutz. Wenig Licht bzw. nur das Licht der Taschenlampe. Eine Menge Krempel und das halb verborgene ARTEFACT.

HARDY/KRAUSE, ERZÄHLER

*HARDY/KRAUSE schaltet eine Taschenlampe an sowie eine an seinem Kopfbefestigte Kamera, deren Aufnahme für das Publikum projiziert wird. Im Lichte der Leuchte und im Bild der Kamera erscheint Gerümpel.*

- HARDY  
 Von wegen kiecken! Is ja kaum was zu sehn! 20  
 Bohlen! Bretter! Platten! Stangen! Steine! Scherben!
- KRAUSE  
 Pfützen! Pfosten! Pfeiler! Karren! Kisten! Krimskrams!
- HARDY  
 Leitungen! Leisten! Leuchtmittel! Töpfe! Tiere! Tausendallerlei!
- KRAUSE  
 Da kann man kaltes Grausen kriegen. Sowas!
- HARDY  
 Und hier noch! und da noch! Und sowas! und sowas! 25  
*(er kramt herum)*  
 Und was ist das da -
- KRAUSE  
*(stolpert)*  
 Aua!
- ERZÄHLER  
**2. der fluch | fluch:**  
<sup>1</sup>verärgert trat er nach dem außerordentlich harten objekt,  
<sup>2</sup>welches ihm innerhalb der nächsten halben stunde 30  
<sup>3</sup>wohl eine schöne beule bescheren würde  
<sup>4</sup>und fluchte.
- (HARDY/KRAUSE tritt nach dem objekt)*  
 HARDY  
 Himmel-Herrgott-Sapperlot-Krutzitürken  
 KRAUSE  
 Potz-Mohren-Blitz-und-Kreuzelement!  
*(beäugelt das ARTEFACT. Es strahlt)*  
 ERZÄHLER  
**3. die farbe | farbe:** 35  
<sup>1</sup>doch dann betrachtete er das die beule verursachende stück

<sup>2</sup>genauer und bemerkte neben einer revolutionären Farbgebung

<sup>3</sup>(metallisch-violett)

<sup>4</sup>erstaunliches:

(HARDY/KRAUSE neigt das ARTEFACT)

ERZÄHLER

**4. die Zeichen | Zeichen:**

40

<sup>1</sup>auf diesem irgendwie nicht in diese Umwelt passenden Stück  
Schrott

<sup>2</sup>waren Schriftzeichen eingraviert, die unbedingt

<sup>3</sup>einer genaueren Untersuchung unterzogen werden müssen.

HARDY/KRAUSE

Boah ey was is daaaaas denn?!

(rüttelt an dem ARTEFACT)

HARDY

Ich glaub's ja nicht! Das ist nicht wahr!

45

Das sieht ja gar nicht aus wie von hier!

Was ist das wohl? Es strahlt so stark!

Und riecht so gut! Und ist so schwer!

KRAUSE

Was mag das sein? Ist's fremdes Gut?

Ist's alter Schrott? Ist's wertvolles Altmetall?

50

Vielleicht was für den Flohmarkt?

Oder ein Ersatzteil? Was mag das sein?

HARDY

Das passt irgendwie nicht in diese Umwelt.

Da sind Schriftzeichen eingraviert,

Die unbedingt einer genaueren Untersuchung

55

Unterzogen werden müssen.

KRAUSE

Eins ist klar: alleine krieg ich das nicht weg.  
So schwer ist das! Und wie behelf' ich mir?  
Frisch auf, ich rufe Hilfe.  
(sucht nach seinem Handy)

Doch nein -  
1995 ist's, ein Handy hab ich gar nicht!

HARDY

Doch muss ich Hilfe rufen! Ach, ich geh  
Zur Telefonzelle, dort, am Alexanderplatz,  
Nicht weit von hier. Bin gleich zurück.

60

*Verbirgt das ARTEFACT. Ab.*

### SZENE 1 – 3 SCHACHT

Im Inneren des Bauschachts. Dunkel. Später Strahlen des  
ARTEFACT.

1. HACKER, 2. HACKER, HARDY/KRAUSE, TEAM

*Das TEAM auf von allen Seiten mit Ausrüstung  
für Erdarbeiten und Lampen. Eine Sackkarre.*

ERZÄHLER

**5. die erde | erde:**

<sup>1</sup>also grub ein team das fundstück aus und brachten es

<sup>2</sup>zu einem befreundeten radiochemiker.

65

1. HACKER

Hoho! So, hier soll so ein tolles Teil liegen?



2. HACKER  
Also Hardy, da hast du mal wieder was geträumt.

HARDY/KRAUSE  
Aber nein, Blödsinn, schaut doch mal, das Ding hier! 70  
*(rüttelt am ARTEFACT, das TEAM schaut zu.)*  
*(ALLE graben es aus. Dabei macht es mitunter Geräusche, bewegt sich etc. worauf alle zurückspringen, dann weitergraben, ad lib.)*

TEAM  
Huuuu! – Ooooh!  
*(Sie haben es freigelegt.)*

TEAM  
Boah ey!

1. HACKER  
Sieht das krass aus!

2. HACKER  
Und strahlt das!

1. HACKER  
Mich däucht, das ist ein dickes Ei. 75

Ich schlage vor, wir bringen es zu einem Archäologen?  
Oder gleich in ein Labor?

ALLE  
In ein Labor!  
Untersuchen!  
Genau!  
Auf die heilige Sackkarre!  
Johoo!

*Sie verbringen das ARTEFACT.*

## SZENE 1 – 4 LABOR

Ein Labor für Radiochemie. Wissenschaftliche Apparate, Schränke, Zertifikate, Veröffentlichungen, dergleichen. Ein Untersuchungstisch, ein Ideen-Messgerät.

ERZÄHLER, RADIOCHEMIKER, dann TEAM, HARDY, KRAUSE

ERZÄHLER

**5. die erde | erde:**

80

<sup>1</sup>also grub ein team das fundstück aus und brachten es

<sup>2</sup>zu einem befreundeten radiochemiker.

RADIOCHEMIKER

Habe nun ach! Philosophie und das ganze Gedöns.

*(Klingeln und Klopfen)*

Wer klingelt so spät bei Nacht und Wind?

Wer stört mich in meiner Gelehrtenruh?

85

Und rüttelt und hämmert an meine Tür?

*(Die Tür geht auf. TEAM kommt herein)*

RADIOCHEMIKER

Ick stehe da und wunder mir,

Nu is se uff, erst war se zu, de Tür!

TEAM

*(bringt das ARTEFACT herein)*

Alter! Schau mal! Krass ey! Hier!

RADIOCHEMIKER

Ich hab doch schon genug Schrott hier!

90

HARDY

Ist aber kein Schrott!

RADIOCHEMIKER

Das bestimme immer noch ich!

KRAUSE

Ja – apropos bestimmen –

ARTEFACT

𐌲-𐌶𐌳𐌶𐌹 𐌶𐌶𐌴𐌹𐌶𐌴  
𐌶𐌹 𐌶𐌴𐌴𐌴𐌶𐌹  
𐌲𐌴𐌴𐌶𐌴𐌴𐌶𐌹

*Der RADIOCHEMIKER beschaut das ARTEFACT. Erstaunen. Es wird auf den Tisch gehoben. Untersuchungen. Pfeifen, Dampfen und Blubbern. Blinken und Piepsen. Wissenschaftliches Gemurmel. Kryptische Berechnungen an einer Tafel. Messen und Wägen. Hämmern und Sägen. Das Ideen--Messgerät zeigt steigende Werte.*

RADIOCHEMIKER	ALLE	
Du musst verstehn!	zehn c-querel!	
Aus Eins mach' Zehn,	neun c-querel!	95
Und Zwey laß gehn,	acht c-querel!	
Und Drey mach' gleich,	sieben c-querel!	
So bist du reich.	sech c-querel!	
Verlier' die Vier!	fünf c-querel!	
Aus Fünf und Sechs,	vier c-querel!	100
So sagt die Hex',	drei c-querel!	
Mach' Sieben und Acht,	zwei c-querel!	
So ist's vollbracht:	ein c-querel!	
Und Neun ist Eins,	kein c-querel.	
Und Zehn ist keins.	ce querelle?	105
Das ist das Hexen-Einmal-Eins!	cryptōn!	

ERZÄHLER

<sup>3</sup>mit hilfe des kohlenstoff-14-tests

<sup>4</sup>(auch radiocarbon-methode genannt) fand er

<sup>5</sup>heraus, daß es, nach irdischem ermessen,

<sup>6</sup>mindestens 100.000 (!) jahre alt sein müßte.

110

RADIOCHEMIKER

Das Ding muss mindestens 100.000 Jahre alt sein!

TEAM

Es muss mindestens 100.000 Jahre alt sein!

1. HACKER

Aber woraus besteht es?

ERZÄHLER

**6. das  | metall:**

<sup>1</sup>außerdem enthielte es ein element mit einer ordnungszahl von  
über 200,

<sup>2</sup>das bisher, selbst mit den besten technischen möglichkeiten

<sup>3</sup>nicht herstellbar ist.

115

RADIOCHEMIKER

Es enthält ein Element mit einer Ordnungszahl von über 200,

Das bisher, selbst mit den besten technischen Möglichkeiten

Nicht herstellbar ist.

120

ERZÄHLER

<sup>4</sup>es ist also älter als jedes bisher gefundene

<sup>5</sup>von menschen so kunstvoll bearbeitete metallstück

<sup>6</sup>und kann wahrscheinlich erst irgendwann

<sup>7</sup>in der fernen zukunft entstanden sein!?!

RADIOCHEMIKER

Es ist also älter als jedes bisher gefundene

Von Menschen so kunstvoll bearbeitete Metallstück...

125

TEAM

Und kann wahrscheinlich erst irgendwann  
In der fernen Zukunft entstanden sein!?!

ERZÄHLER

**7. der ᑭᑭᑭᑭᑭ | *clogan*:**

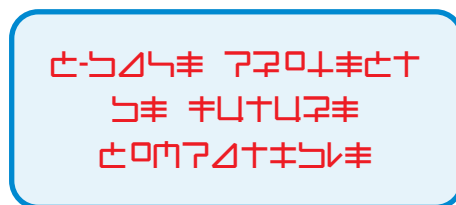
<sup>1</sup>auf seiner oberfläche sind zudem

<sup>2</sup>irdische schriftzeichen eingraviert:

<sup>3</sup>C-BASE PROJECT - BE FUTURE COMPATIBLE.

130

ARTEFACT



HARDY

(liest vor)

C-BASE PROJECT - BE FUTURE COMPATIBLE.

ALLE

C-BASE PROJECT - BE FUTURE COMPATIBLE!

KRAUSE

Ey Leute, lass' uns gucken, ob da noch mehr liegt!

135

TEAM

Ja krass ey!

*Alle ab, bis auf den RADIOCHEMIKER, der hinter ihnen die Tür schließt und sich dem ARTEFACT zuwendet.*

RADIOCHEMIKER

Soso... sooo... so ein schönes Stück, soso...

...auf dich werde ich gut aufpassen!

And after all...

Why shouldn't I keep it?

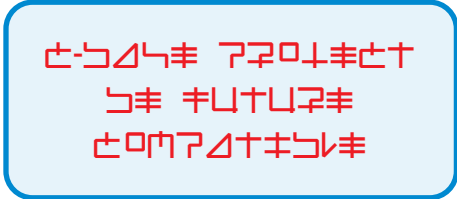
*Licht aus.*

## SZENE 1 – 5 LABOR

Das ARTEFACT im Labor, angeschlossen an diverse Schläuche, auf dem Untersuchungstisch. Der RADIOCHEMIKER mit Bodycam für 1st-Person-View. Allerhand Dinge.

ARTEFACT, RADIOCHEMIKER, AGENT

ARTEFACT



ㄸ-ㄱㄹㄴㅆ ㄹㄷㅊㅌㅆㄸㅌ  
 ㄱㅆ ㅆㅌㅌㅌㅌㅌㅆ  
 ㄸㅊㅌㄹㅌㅆㅌㅆㅆㅆ

RADIOCHEMIKER

Wundersam ist's, was das Ding vermag.  
Ich wundre mich neu drüber jeden Tag.

140

Seine Strahlen erhellen mir jede Nacht.  
So manche hab ich forschend schon zugebracht.

So scheint mir, es habe gar selbst einen Willen.  
Es hat viele Wünsche, die will ich ihm stillen.

145

Ich kann nicht anders als weiter zu testen,  
Zu coden, zu basteln, zum Guten und Besten.

Immer neue Rekombinationen entstehen!  
Und ein Ende ist niemals nicht abzusehen!

So hier, dieser Test hier, er wird mir verraten  
Wie Dinge von der Zukunft ins Gestern geraten.

150

*(Er startet einen Versuch. Geräusche, Blinken.)*

*(AGENT materialisiert sich.)*

AGENT

Schönen guten Tag, geehrter Herr. Ich darf mich Ihnen vorstellen als Agenten der Chronicle Cervices Agency, der CCA. Wir haben bei unserer Routineüberwachung der Schwingungen des Raumzeitkontinuums, des RZK, festgestellt, dass Sie sich mit CRYPTON [ˈkʁyptɔ̃n] befassen.

152

Ihre bisherigen Versuche lassen schließen, dass Sie mehr oder weniger kleine Wurmlöcher in das RZK bohren und daraus Energie für weitere Forschungen schöpfen. Es kommt daher hier in diesem Labor derzeit zu sehr hohen Werten von CTRABLUNG und erhöhter CREATIVITA:T, was natürlich nicht unbemerkt bleiben kann.

153

Das ist an sich noch nichts weiter Beunruhigendes, und wir lassen es soweit erst einmal unbeeinflusst, auch wenn eine Intervention unsererseits natürlich jederzeit stattfinden kann und wir explizit auf unser Recht, ja unter gegebenen Umständen sogar unsere Pflicht verweisen, eine solche durchzuführen, sollten Sie Turbulenzen im RZK jenseits der tolerierbaren Schwankungsgrenzen verursachen.

154

RADIOCHEMIKER

Wie- wä- wo- hä- äh- ich- öh- üh-

155

AGENT

Das kommt jetzt für Sie offensichtlich ein wenig überraschend.

Erlauben Sie mir daher, dass ich etwas aushole und die ganze Geschichte noch einmal in leichterer Sprache für Sie wiederhole. 156

Sie sind da Besitzer von etwas ganz Außergewöhnlichem geworden, etwas, dessen Kräfte Sie selbst noch nicht vollständig verstehen – was, offen gestanden, angesichts Ihrer von unserer Warte recht einfach erscheinenden Kulturstufe wenig überrascht. Und gestatten Sie mir die Bemerkung, dass Sie sich bitte von uns dazu angesichts von Aufwand und Regularien keine Unterstützung erhoffen können. 157

Nur soviel: Aufgrund der freigesetzten CRACTIVITA:T kann es eben zu einigen Diskontinuitäten im RZK kommen, die immer wieder auszubügeln eben nun einmal zu den vornehmsten Pflichten der Agentur zählt, in deren Diensten ich vor Ihnen stehe, also der CCA. 158

Sie fragen sich, was dies für Sie konkret bedeutet? Nun, zunächst einmal gar nichts. Es kann allenfalls geschehen, dass neben die von Ihnen bewusst oder unbewusst verursachten Verwerfungen im RZK noch solche treten bzw. Ihnen gegenüber auftreten, die auf unsere ausgleichenden Maßnahmen zurückgehen. 159

Von daher dürfen Sie sich bitte nicht wundern, wenn Sie Anomalien beispielsweise auf Kalenderblättern oder Uhren bemerken. Auch dass Dinge spontan verschwinden oder wieder auftauchen wird vorkommen, und ihrer aufmerksamen Beobachtung sicher nicht entgehen. Das Wichtigste für Sie aber ist: 160

Don't panic. 161

Insbesondere sollten Sie, wenngleich das Ihnen sicherlich eini-



ge Hirnakrobatik abfordert, weder dem Trugschluss anheimfallen, sie stünden unter ständiger Beobachtung, noch zu der gegenteiligen Annahme neigen, dass Sie etwa alleingelassen wären. Unser Einfluss und unsere Obhut ist, soweit nur irgend möglich, sehr subtil, und das oft und gerade selbst dann, wenn die Probleme, die wir behandeln, disruptiv und laut sind. In den allermeisten Fällen werden Sie sie nicht einmal bemerken. Und damit komme ich eigentlich schon zum Schluss meiner Rede.

162

Es ist wichtig, dass Sie dieses Artefakt, das sich nun in Ihrer besonderen Obhut befindet, mit der ihm gebührenden Vorsicht behandeln -zuvorderst, nicht zuletzt, aus Rücksichtnahme auf es selbst, aber natürlich auch aus Rücksichtnahme auf Sie selbst und nicht zuletzt auf ihre Umwelt. Denn mit seiner intensiven CRYPTIC\_EN CTRAHLUNG ist es eben imstande, Kräfte freizusetzen, die zu beherrschen ihren Trägern in ihrer Unwissenheit nicht immer gelingen mag. Und das ist natürlich gefährlich.

163

Folglich muss ich Sie freundlich, aber bestimmt bitten, dass Sie diesen Fund bitte nicht an die große Glocke hängen, und auch selber nicht allzu sehr an diesem Fund hängen dürfen. Vielmehr ist Diskretion, Vorsicht, Umsicht und zu einem nicht geringen Maße Geheimhaltung obligat.

164

Verstehen wir uns?

165

RADIOCHEMIKER

Ähem also äh Sie sagen, Sie meinen...

AGENT

Ja, das tue ich.

Ach, und ehe ich's vergesse. Das hier ist für Sie,  
Um die Kommunikation zu erleichtern.

*(gibt dem RADIOCHEMIKER eine Mappe.)*

Es war mir ein Vergnügen, wenn nicht eine Ehre, Ihnen, nun ja, für Ihr Verständnis imposanten Versuchen beizuwohnen, und, wenn auch mit einer gewissen Verspätung – was ja für Zeitreisende der Ironie nicht entbehrt, wenn Sie mir diesen Aperçu verzeihen –, an einem echtem Wendepunkt der Weltgeschichte zumindest als Zaungast, wo nicht als deus ex machina aus der Tiefe des Raumes und der Zeit, in persona getreten zu sein.

170

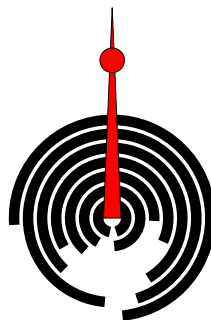
Und damit genug. Viel Spaß noch,  
Ich verabschiede ich mich.  
Carpe diem, respice finem,  
Live long and prosper.  
(dematerialisiert sich.)

RADIOCHEMIKER

Alter was war das denn?!

175

*Läuft verwirrt auf und ab, kann sich aber nicht vom ARTEFACT abwenden. 1st-Person-View. Wirft einen Blick in die Mappe. Darin eigenartige Schriftzeichen, 7 Ringe:*



△	∫	⊕	>	≠	≠	⊞
⊙	b	c	d	e	f	g
a	b	c	d	e	f	g

*Erschlägt die Mappe wieder zu. Schließlich setzt*

*er sich vor das ARTEFACT und brachtet es gedankenverloren, lächelnd.*

(Licht aus.)

## SZENE 1 – 6 SCHACHT/LABOR

Das Team im Bauschacht. In der Ferne die Silhouette des Fernsehturms. Drüben im Labor der RADIOCHEMIKER.

ERZÄHLER, TEAM, 1. HACKER, 2. HACKER, DER PROPHET

ERZÄHLER

**8. der crempel | crempel:**

<sup>1</sup>weitere nachforschungen ließen noch weiteres

<sup>2</sup>zum vorschein kommen:

<sup>3</sup>kleidung, computerbausteine, unbekannte materialien

<sup>4</sup>und artefakte.

180

*TEAM sucht und findet CREMPEL: Kleidung, Computerbausteine, unbekannte Materialien, Artefakte.*

1. HACKER

Oh guck mal! Hier liegt was!

2. HACKER

Und noch was!

TEAM

Und noch viel mehr!

*Einige Funde bringen sie in das Labor, weil das ARTEFACT diese Objekte wie magnetisch anzieht.*

*Das Labor füllt sich so langsam. Dort der RADIO-CHEMIKER zeigt Zeichen von INCPIRATION bzw. zunehmender Verwirrtheit. Bevor ein Ausgräber das Labor betritt, verhüllt er das ARTEFACT. Artefacte, die er entgegennimmt, dreht und wendet und rekombiniert er. Künstlerische Betätigung.*

1. HACKER

Ein Kleidungsstück!

2. HACKER

Computerbausteine!

185

1. HACKER

Unbekannte Materialien!

2. HACKER

Und Artefakte!

*Artefacte werden an den Wänden angebracht oder von der Bühne gebracht. Andere werden zu größeren rekombiniert; daraus entsteht das Bild einer Raumstation.*

ERZÄHLER

<sup>5</sup>so wurde ziemlich bald vermutet, daß es sich

<sup>6</sup>um verschollene teile eines sehr alten

<sup>7</sup>raumschiffs handelte.

190

DER PROPHET

Das könnten verschollene Teile

Eines sehr alten Raumschiffes sein.

(Bedeutsames Schweigen)

ALLE

Das könnten verschollene Teile

Eines sehr alten Raumschiffes sein.

DER PROPHET  
 Und der Fernsehturm ist die Antenne! 195  
 ALLE  
 Und der Fernsehturm ist die Antenne!

ERZÄHLER  
**9. die hoffnung | hoffnung:**  
<sup>1</sup>es wurde der c-base e.V. gegründet und  
<sup>2</sup>räumlichkeiten in der nähe der fundstelle gemietet,  
<sup>3</sup>in der hoffnung, 200  
<sup>4</sup>durch den keller weitere teile zu erreichen  
<sup>5</sup>und an der rekonstruktion arbeiten zu können...

1. HACKER  
 Lasst uns gründen  
 einen Verein!  
 ALLE  
 Lasst uns einen Verein gründen!

2. HACKER  
 Und mieten 205  
 Räumlichkeiten in der Nähe der Fundstelle! 205  
 HARDY/KRAUSE  
 Und Räumlichkeiten in der Nähe der Fundstelle mieten!  
 ALLE  
 In der Hoffnung,  
 Durch den Keller weitere Teile zu erreichen  
 Und an der Rekonstruktion arbeiten zu können!

*Sie gründen einen Verein, beispielsweise, indem sie einen Kreis bilden, sich an den Händen fassen oder ihre Werkzeuge in die Höhe recken.*

---

Lasst uns ansprechen - 210  
Künstler, Designer, Wissenschaftler,  
Computertechniker, Philosophen, Pädagogen,  
Naturwissenschaftler, Fiktionäre

1. HACKER

Und Psychiater, Ärzte und Chemiker... äh vielleicht...

ALLE

Und alle anderen 215  
Um zu helfen!

*Zusammenkunft. WEITERE kommen von allen Seiten hinzu, zuerst also die Künstler, dann die Designer usw.*

*Licht aus.*

## TEIL 2 DIE SUCHE. EIN RITTERCPIEL

---



---

## FIGUREN

Erzähler — Sprechrolle

Das ARTEFACT — Requisit mit Beschriftung

Ian-c-lot ( <i>engl.</i> )	}	Hauptrollen
par-c-val		
König c-thur		
Der alte Radiochemiker		
Sein Alter Ego		

Bordcomputer — Stimme aus dem Off

Erster Nerd	}	Nerds — Nebenrollen
Zweiter Nerd		
Dritter Nerd		

Erster Gast ( <i>engl.</i> )	}	Gäste, Touristen — Nebenrollen
Zweiter Gast ( <i>frz.</i> )		
Dritter Gast ( <i>sp.</i> )		

Schlafender — stumme Rolle

Eine dreiviertel Ewigkeit später. Wie im 1. Teil, bloß entwickelt. Der Schacht ist zu den Vereinsräumen des c-base e.V. geworden. Die Straße ist gentrifiziert. Das vormalige Labor ist nun eine verrammelte Messi-Bude (Turm). Die Leinwand zeigt später ein Computerspiel und eine Cutscene.

Die Darsteller sind jetzt alt, grau, kahl und bärtig. Das ALTER EGO ist eine Halluzination, ein Spiegelbild oder ein Doppelgänger des inzwischen leicht schizophr gewordenen RADIOCHEMIKER.

## SZENE 2 – 1 VEREINSRÄUME

Kellerräume des c-base e.V.: Sofas, runde Tische, blinkende Computer, Poster, Kunstwerke. Darauf auch Inhalte aus der MAPPE. Viel Staub. Die C\_LEUSE. Langeweile.

BORDCOMPUTER. NERDS. 1. NERD auf Sofa. 2. NERD am Computer. Versunken in einem Sofa der SCHLÄFER

BORDCOMPUTER  
Everybody is dead Dave.

2. NERD  
Mmmh.

BORDCOMPUTER  
Vielen Dank für die Beachtung aller Sicherheitshinweise.

2. NERD  
Mmmh.

220

1. NERD  
PAR-C-VAL verhält sich in letzter Zeit echt seltsam.

2. NERD  
Mmmh.

1. NERD  
Ich frag mich, woran das wohl liegt,  
Dass hier immer wieder  
Leute am Rad drehen.

225

2. NERD  
Mmmh.

*(Zeit vergeht)*

1. NERD

Ich hatte einen guten Nachmittag.  
Ich war mit einem Mann im Kino und habe einen Film mit Frauen gesehen.  
Nach dem Kino haben wir Brandy und Milch getrunken und die Zeitung gelesen.

2. NERD

Mmmh.

230

BORDCOMPUTER

Bordzeit: es ist jetzt dreiundzwanzig Uhr.

*Zeit vergeht.*

## SZENE 2 – 2 VEREINSRÄUME

Wie zuvor. LAN-C-LOT führt GÄSTE durch die Räume. Die NERDS apathisch

LAN-C-LOT, GÄSTE, NERDS.

LAN-C-LOT

c-base is one of the oldest hacker spaces in the world.  
It was founded in 1995.

1. NERD

Ahoi LAN-C-LOT.

We have facilities for events,  
A lab for electronic tinkering,  
A wood workshop, and so forth.  
There also is a soundlab, for rehearsals.

235

Behind this door is members only.

No aliens beyond this point. 240  
 And the aliens: that is you!  
 Because you are not members.

*(Tür stöhnt.)*

Here we have a room which we call nerd area.  
 Here members can come together to, well,  
 Do what nerds do. 245

1. GAST

Wow! This is so cool!

2. GAST

C'est formidable!

3. GAST

Muy interessante!

2. GAST

Mais putain, ça pue!

1. GAST

And what about that story about a space station? 250

LAN-C-LOT

There is some sort of a legend  
 That there is a space station under Berlin.  
 That someone found some part of it,  
 And that this inspired this place.

c-base today is a hacker space. 255  
 Well, and also a creative spae.  
 There are numerous artefacts.  
 But I cannot tell you much about it.

GÄSTE

Aha!

LAN-C-LOT  
 And those first members, the founders, 260  
 Are stuff of legend.  
 At least I have never met anybody.  
 All that happened at least a dozen generations ago.

As I am concerned, most of this  
 Is pretty old and cool stuff. 265  
 What exactly is what, and what it is for,  
 Is beyond my comprehension.

This, for example, is called the c\_LEUSE or LOCC.  
 If you go through it, you enter a parallel universe.  
 Everything will slowly divert from normality, 270  
 That is, from how things would have developed  
 Had you not stepped through it.

GÄSTE

Wow!

*GÄSTE und LAN-C-LOT ab.*

## SZENE 2 – 3 VEREINSRÄUME

Wie zuvor. (Absurdes Theater.)

NERDS, SCHLÄFER

1. NERD  
 Wahnsinn, diese Touristen.

2. NERD

Mmmh.

275

1. NERD  
 Meine Tante hat einen großen Garten. Und darin eine Feder.

Ja, eine Feder.

2. NERD  
Sogar in C++.

1. NERD  
Immerhin Turing-Komplett, besteht also den Turing-Test.

(*SCHLÄFER schnarcht*)

2. NERD  
Im Prinzip sowas wie Blockchain, nur besser. 280

3. NERD  
KI sagen wir für die Leute, die keine Ahnung haben, sonst sprechen wir von Machine Learning.

(*SCHLÄFER schnarcht*)

1. NERD  
Aber Java Script, das ist nun mal was für Knechte.

2. NERD  
Haskell, die Sprache der Intellektuellen.

(*SCHLÄFER schnarcht*)

3. NERD  
Solange Doom drauf läuft, ist ja alles in Ordnung.

2. NERD  
We dine well here in Camelot, 285  
We eat ham and jam and Spam a lot.

(*SCHLÄFER schnarcht*)

1. NERD  
Einhörner. Wir sind Einhörner.  
Wir sind alles Einhörner.  
Jeder von uns ist ein Einhorn.  
Und die anderen sind auch alles Einhörner. 290

Und ihr da, ihr seid auch Einhörner.  
Nur die da draußen sind keine Einhörner.  
Wer programmieren kann, ist ein Einhorn.  
Alle anderen sind doof.  
Die sind alle gleich, die da, die doofen. 295  
Und sie sind keine Einhörner.

2. NERD  
 $p = np.$

(SCHLÄFER *schnarcht*)

ERZÄHLER  
So war viele Generationen später der Bauschacht umgebaut zu einem Hackerspace voll mit den erstaunlichsten Artefakten. Aber das Wissen um das URARTEFACT, den Beginn und die Helden der Urzeit war beinahe schon vergessen. Nur wenige wunderten sich noch, wo das URARTEFACT wohl abgeblieben sein mochte. Diese wenigen aber harnten und harren weiter auf seine Rückkehr. Doch nur sehr, sehr wenige suchen auch nach ihm. 298

(SCHLÄFER *schnarcht*)

ERZÄHLER  
Manche aber dachten, vielleicht wird es bewahrt an einem mystischen Ort von den URARTEFACT-RITTERN. Und solche, die sich auf die Suche nach ihm machten, entdeckten, dass das wahre URARTEFACT in unseren Herzen ist. Die Suche nach dem URARTEFACT ist eine spirituelle, eine innere Suche. 299

Das hätte man jetzt sicher auch irgendwie besser ausdrücken können. 300

(Licht aus)

## SZENE 2 – 4 STRAÙE/VEREINSRÄUME

Wie zuvor. PAR-C-VAL. Er trägt einen ALUHUT, einen Kapuzenpulli, Flipflops und ein Messgerät wie eine Wünschelrute.

PAR-C-VAL, NERDS, BORDCOMPUTER

PAR-C-VAL

Ha! Irgendwo muss es doch sein,  
das URARTEFACT.

Irgendwo muss es doch strahlen,  
das URARTEFACT.

Die Quelle der INCIPIATION! 305

Der Eckstein und Grundstein der C-BASE!  
Antriebsstoff und Zeitreiseschleuse!

*(Er fuchtelt recht sinnlos mit der Wünschelrute herum, dabei bewegt er sich durch das Publikum.)*

PAR-C-VAL

Lange schon nicht mehr gesichtet!  
Vielleicht sogar nur erdichtet?! -  
Stoff der Träume und Sehnsucht! 310  
Stein des Weisen und Zuflucht!

Urbild und Antrieb der C-BASE!  
Wo bist du, mein URARTEFACT?

*(Erschaut unter Sitzen, in Kisten usw., auch in den Vereinsräumen; die dort sitzenden NERDS sind unbeeindruckt und ignorieren ihn.)*

PAR-C-VAL

Wo bist du?



Wo bist du?

1. NERD

Sag ich doch, PAR-C-VAL verhält sich inzwischen recht seltsam. 315  
 Faselt was von CRYPTIC\_ER CTRABLUNG und sowas.  
 Sucht nach der Quelle, sagt er.  
 Ein Ritter von der CRYPTIC\_EN Gestalt.  
 Na, good luck to him!

BORDCOMPUTER

Rude alert! Rude alert! 320  
 An electrical fire has knocked out  
 My voice recognition unicycle!  
 Many Wurlitzers are missing from my database.  
 Abandon shop!  
 This is not a daffodil. 325  
 Repeat, this is not a daffodil.

PAR-C-VAL

Wo bist du? Wo bist du?  
 Vater, Mutter und Kind ließ ich hinter mir.  
 Mein ganzes Leben such ich schon nach dir -  
 Mein ganzes Streben geht nach dir zu, 330  
 Oh URARTEFACT.

(ab.)

## SZENE 2 – 5 TRAUMSZENE

PAR-C-VAL an einem Gaming-Computer. Eine 3D-Brille,  
 First-Person-View.

PAR-C-VAL, C-THUR

PAR-C-VAL

Wenn wirklich es nicht ist, ist es unwirklich!

Virtuell will ich versuchen zu suchen.  
 Wer weiß was wir verwirklichen können,  
 Das Osterei zu finden in virtuellen Welten! 335  
*(setzt sich die Brille auf)*  
 Was seh' ich! Wie wird mir! Wo bin ich!  
 Es dreht sich, ich dreh mich, es öffnen sich Räume.  
 Das ist alles eher wie fiebrige Träume:  
 Und dennoch erscheint es mir alles so stimmig.

*Seine Sicht erscheint auf der Leinwand. Wälder, Drachen und andere Monster, in der Ferne eine Burg. Aventurien: er erschlägt mehrere Drachen, erreicht das Kastell, reitet Rodeo auf einem Bett, während von allen Seiten Steine und Pfeile auf ihn einprasseln und ihn ein Löwe angreift, etc. Ein strahlendes Artefakt als Preis zum Greifen nahe. Gleißendes Licht. Cutszene (Videsequenz): König C-THUR.*

C-THUR  
 Oh! Du bist es - du bist der Auserwählte! 340  
 Du bist es, der durch die SIEBEN RINGE gegangen ist!  
 Und das ganz ohne Cheating! Good work, Glückwunsch!  
 Jetzt bekommst du den entscheidenden Hinweis!

Lange hab selbst ich gesucht nach dem Gral.  
 Die Suche war mal lustig, mal eine wahre Qual. 345  
 Ich hab viel herausgefunden, aber konnte nicht enden.  
 Drum muss ein anderer hingehen, das Ding zu bergen.

Pass auf:  
 Die Anschrift lautet:  
 Linienstr. 22, Hinterhaus, 3. OG rechts.  
 Klingeln bei RADIOCHEMIKER. 350

PAR-C-VAL

Was?

C-THUR

Hast du nicht richtig zugehört?

Linienstr. 22, Hinterhaus, 3. OG rechts.

Klingeln bei RADIOCHEMIKER.

PAR-C-VAL

Äh was - ja krass...

355

(setzt die Brille ab)

Wie jetzt...

Ich habe eine Anschrift...

Wo sich das URARTEFACT befindet...

Ich muss mich gut vorbereiten...

Lockpicking-set... Aluhut... Wasserflasche...

USB-Stick... Banane... Mundharmonika...

Stirnlampe... Stoffeinhorn... Blättchen... c3-Pullover...

360

(ab.)

## SZENE 2 – 6 TURM

Ein fensterloser Raum, vollständig zugestellt, möglicherweise früher das Labor. Blinkende Objekte, Computer, Kostüme, Kunstwerke, Materialien, Speisereste, Bilder, Bildschirme, Roboter, Flaschen etc.

ARTEFACT, der (gealterte) RADIOCHEMIKER. Später PAR-C-VAL

ARTEFACT

𐌲-𐌶𐌹𐌸𐌹𐌺𐌹 𐌲𐌺𐌴𐌹𐌺𐌹𐌸  
 𐌶𐌺𐌹 𐌺𐌹𐌸𐌹𐌺𐌹𐌺𐌹  
 𐌸𐌴𐌹𐌸𐌹𐌺𐌹𐌺𐌹𐌺𐌹



Ein Held gar stahlend und wacker!  
So'n richtiger Ritter, so'n – Macker?

ALTER EGO

Oder ich bleib hier beim URARTEFACT sitzen, 385  
Ich könnte wer weiß wohin flitzen  
Und spürte doch aus allen Ritzen  
Das Blitzen und käme ins Schwitzen -

RADIOCHEMIKER

Ich kann mir kein Reim mehr drauf machen.  
(*Durch die vierte Wand*)

Jetzt lassen Sie endlich das Lachen! 390  
Das sind hier todernste Sachen!

Herr Ritter!

– Weitermachen!

(*Es klopft an der Tür*)

PAR-C-VAL

Aufmachen!

RADIOCHEMIKER

(*gähnt*)

Was? Aufwachen? Jetzt schon?

PAR-C-VAL

Es ist gleich Sieben. 395

RADIOCHEMIKER

Wer ist da?

PAR-C-VAL

Der Gerichtsvollzieher. Aufmachen.

RADIOCHEMIKER

Nicht doch!

(*PAR-C-VAL kommt herein.*)

PAR-C-VAL

Sei heil, entsündigt und gesühnt!  
Denn ich verwalte nun dein Amt. 400  
Gesegnet sei dein Leiden,

---

Das Mitleids höchste Kraft  
Und reinsten Wissens Macht  
Dem zagen Toren gab!

Du weißt, was ich tun werde?

RADIOCHEMIKER

Ich weiß es.

PAR-C-VAL

Yeah geil her damit.

(*PAR-C-VAL nimmt das ARTEFACT. Mittig ab.*)

ERZÄHLER

Und so kam das URARTEFACT in andere Hände.

Aber jeden, dem es in die Hände fällt, regt es mit seiner CRYPTIS\_ENCTRAHLUNG so sehr zu CREATIVITA:T an, bis auch er entweder daran zugrunde geht, oder es rechtzeitig an einen Nachfolger abgibt.

Dann geht das URARTEFACT friedvoll in eine neue Obhut.

Also Achtung:

Sicherheitshinweise beachten.

Vielen Dank.

Manche glauben, dass das URARTEFACT eine Fiktion ist. Andere glauben fest an seine Wiederkehr.

Möge es bald kommen. Amen.

(*Licht aus / Vorhang.*)

405

408

413

## TEIL 3 PROLOG UND EPILOG

---



## FIGUREN

Erstes Alien }  
 Zweites Alien } Aliens fremder Spezies

Ein VORARTEFACT — dem ARTEFACT ähnlich — Requisit

Ein ARTEFAKE — dem ARTEFACT ähnlich — Requisit

Die vorherigen

## SZENE 3 – 1 RAUMSCHIFF

In Raum und Zeit fernab. Ein Raumschiff, darin eine Zeitschleuse. Unverständliche Sprache der ALIENS FREMDER SPEZIES.

2. ALIEN, dann 1. ALIEN

*Das 1. ALIEN herein mit dem VORARTEFACT*

1. ALIEN

*(stolpert herein)*

Sir! Schauen Sie mal, was mir zu Händen gekommen ist!

2. ALIEN

Um was, bitte, handelt es sich ?

1. ALIEN

Nach meiner Einschätzung ist dies ein Behelfsküchenutensil.

2. ALIEN

Ich bezweifle, dass uns dieses noch von Nutzen wird sein können.

1. ALIEN

Da kann ich Ihnen nur beipflichten.

Mir stellt sich die Frage, wie ich fortan damit verfahren soll.

2. ALIEN

Handeln Sie nach Gutdünken; führen Sie es der energetischen Wiederverwertung zu.

1. ALIEN

Ist das nicht gefährlich, ich meine -  
eine anderortige Rematerialisierung ist immerhin möglich.

2. ALIEN

Ich sage, dass wir von solchen Befürchtungen Abstand nehmen  
sollten.

425

1. ALIEN

Ich kann mich Ihnen selbstverständlich nur voll und ganz anschlie-  
ßen.

*(wirft das VORARTEFACT in die Zeitschleuse bzw.  
außer Sicht. Blitz und Donner.)*

2. ALIEN

Ich bin unangenehm überrascht ob der Folgen meiner Handlung!

1. ALIEN

Es muss, ohne dass wir uns dessen bewusst gewesen wären, ei-  
ne nicht unerhebliche Menge CRYPTON beinhaltet haben.

2. ALIEN

Das könnte unerwünschte Konsequenzen zeitigen.

*Sie schauen sich konsterniert an*

Bitte lassen Sie uns darüber ewig schweigen .

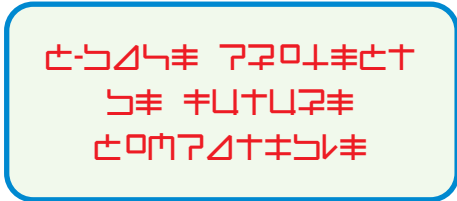
430

*Licht aus.*

## SZENE 3 – 2 ZUKUNFT

Das ARTEFAKE wird in einer Zeremonie hereingetragen bzw. der Vorhang öffnet sich und es wird sichtbar. Die vorherigen in Reihenfolge des Auftretens. Das Publikum.

ARTEFAKE



𐄂𐄃𐄄𐄅𐄆𐄇𐄈𐄉  
 𐄊𐄋𐄌𐄍𐄎𐄏  
 𐄐𐄑𐄒𐄓𐄔𐄕𐄖𐄗𐄘𐄙

*Sie legen ihre ALUHÜTE ab.*

HARDY/KRAUSE

Ich hätte da eine Idee!

1. HACKER

Ich auch!

2. HACKER

Ich auch!

1. ALIEN

Und ich auch!

1. GAST

Und ich auch!

2. ALIEN

Und ich auch!

2. GAST

Ich auch!

DER PROPHET

Und ich erst!

SCHLÄFER

Ich nicht.

PAR-C-VAL

Aber ich!

LAN-C-LOT

Und ich!

RADIOCHEMIKER

Ich nicht mehr.

ERZÄHLER

Vielleicht haben wir alle die gleiche Idee.

*(er öffnet eine Flasche; auch svw. w. WUNDERLAM-  
PE.)*

440

*Enthemmte Lustbarkeiten.*

# **Teil II**

# **Kommentar**



# Zum Text

## Zur Übersetzung

Die Übersetzung des CRIPPENCIPIEL aus sehr verschiedenen Sprachstufen von C-LANG<sup>2</sup> in heutiges Deutsch war eine Herausforderung. Notwendig mussten dabei Kompromisse eingegangen und Entscheidungen getroffen werden.

In vielen Fällen ist die genaue Bedeutung einzelner Begriffe unklar oder schwer übertragbar, weil in C-LANG jeder Begriff auch sein Gegenteil bezeichnet. In wichtigen Fällen wurden die Originalausdrücke transkribiert beibehalten (ARTEFACT, CTRABLUNG). Zu Einzelstellen sei auf den unten folgenden kritischen Einzelstellenapparat und Register verwiesen.

Auffällig sind die verschiedenen der Sprachniveaus und -stufen der Figuren. Die Sprache der Figuren im 1. Teil ist C-ARCHAISCH, die Regieanweisungen sind moderner. Die Sprache des AGENTEN ist altertümlich, aber komplex und prosaisch, als wäre sie selbst eine Übersetzung<sup>3</sup>.

Im 2. Teil dann dominiert C-MITTELALTERLICHE Sprache (z.B. in V. 357 ff) mit einigen Anachronismen, wiederum mit modernen Regieanweisungen.

Die Texte im 3. Teil stehen im Original sogar in einer zukünftigen Form von C-LANG und einer anderen Schrift, was wiederzugeben eine besondere Herausforderung war. Auffällig ist dabei die Knappheit bei gleichzeitiger Bedeutungsschwere (CPRUCCHDICHTUNC).

Hinzu tritt, dass - je nach Grad der INCIPIRATION - mitunter in gereimten, mitunter in ungereimten Versen und mitunter in Prosa oder unbekanntem Versmaß gesprochen wird, was der Übersetzung nur annähernd gelingt.

---

<sup>2</sup>C-LANG i.w.S. besteht aus der Lexikalik und Grammatik der Sprache i.e.S. CLANG und der Orthographie C\_REIBUNG. Es gibt eine Reihe unterschiedlicher Dialekte, WIRTCCPRACHEN und ESCALATIONCCTUFEN [6].

<sup>3</sup>Vergleiche dazu die Sprache der Aliens im 3. Teil.

Im Original stehen konsequent gender-neutrale Begriffe und Namen. Zugunsten von Lesbarkeit ist dies in der Übertragung nicht beibehalten worden. Grundsätzlich ist das Geschlecht der Figuren unbekannt, ebenso wie ihre Spezieszugehörigkeit. Dennoch, oder vielleicht gerade deswegen, fehlt dem Text eine Liebesgeschichte - außer der Liebe zum ARTEFACT.

Wir haben uns bemüht, den Text in eine Ordnung zu bringen, die den Gewohnheiten eines Lesers bzw. Zuschauers im ersten Viertel des 21. Jahrhunderts unserer Zeitrechnung entgegenkommt. Die vielfältige Gestalt des Originals mit Prosaeschüben, Bildern, anderen Schriftarten, fremden Sprachen, Diagrammen, sogar Notation und Ähnlichem, haben wir versucht zu erhalten, so gut es eben ging.

Die Namen der Figuren wurden, wo möglich, übersetzt, so z.B. `ГРЮ` mit TEAM, etc.. Manchmal ist unklar, was Eigenname und was allgemeine Bezeichnung ist. Auch dazu sei auf den Einzelstellenapparat verwiesen.

## Zur Genese und Form

Es ist möglich, dass der Text ständig in Fluss blieb, ihn sich eine kollektive Autorschaft also über eine lange Zeit sehr unterschiedlich angeeignet und ihn dabei weiterentwickelt hat. Dann ist von einem (verlorenen) Urtext gegenüber dem heute vorliegenden Text auszugehen. Wahrscheinlich wurden Teile des Texts im Laufe der Zeit verändert, und Abschnitte wurden vertauscht.

Wir folgen genau und einzig [2]. Das Auslesen der `C_RIFTROLLEN` war technisch schwierig, manche Stelle korrumpiert. Eine Herausgabe des Originaltextes ist in Vorbereitung [3]. Der Text ist knapp, fragmentarisch und in wenigen Varianten überliefert. Es finden sich keine Vorarbeiten, und auch keine Nachahmungen oder Überarbeitungen. Einzig fand sich im benachbarten Datenblock folgendes Fragment:

CINGE DEN CORN O GO:TTIN DES URARTEFACT

[1]

Das ist in Metrum und Inhalt sehr anders als der Text und damit sicher kein Teil davon. Vielleicht war es der Beginn einer verlorenen Einleitung (Proömium praeter rem), möglicherweise eines verlorenen Epos.



Deutlich unterscheiden sich die drei Teile. Möglicherweise stammen sie nicht aus der Feder desselben Verfassers, sondern sind in zeitlichem Abstand voneinander entstanden. Dennoch gibt es Ähnlichkeiten, die einen gemeinsamen Autor oder zumindest Bearbeiter vermuten lassen.

Der 1. Teil ist am ehesten einem Krippenspiel vergleichbar. Die Handlung folgt recht streng **DHF**. Der 2. Teil spielt zeitlich später, möglicherweise in einer Zukunft. Hier entfaltet sich eine Art Gralssage mit halb ernstem Charakter mit dem ARTEFACT als MacGuffin. Während der 1. Teil deutlich Handlungsgetrieben ist, wirkt der 2. vergeistigter.

Wieder ganz anders gibt sich der 3. Teil, und zwar sowohl sprachlich als auch inhaltlich. Er besteht aus zwei sehr ungleichen Szenen, die beide skizzenhaft wirken. Entweder sind hier größere Lücken, oder es werden als bekannt vorausgesetzte Rituale nur zitiert oder anmoderiert. Beide Teile scheinen Einschübe zu sein, die vor-, nach- oder inmitten der anderen Teile entstanden, und auch inmitten, nach oder vor diesen gegeben worden sein können.

Vielleicht war der gesamte Text von Anfang an Lesestück bzw. liturgischer Text für verschiedene Tage. Dafür spricht die wörtliche Einbindung des zur Zeit seiner Entstehung als kanonisch angesehenen Teils der C\_RIFT, nämlich den als **DHF** bekannten Text DER HISTORISCHE FUND [4]. Diese Teile ließen wir unkommentiert; dazu siehe im Einzelnen [12] und [11].

Über die damaligen Sitten und Gebräuche ist zu wenig bekannt, um auf die Aufführungspraxis schließen zu können. So ist unbekannt, ob das CRIPPENC\_PIEL als Drehbuch, Theaterstück, Libretto oder als Mischung davon genutzt wurde. Das ist alles denkbar, schließlich berichtet [7] von diversen Zusammenkünften in den Vereinsräumen zu jener Zeit.

## Zur ARTEFACT-Sage

Zum Stand der CIENCE über das URARTEFACT, seine menscheitsgeschichtliche Bedeutung, die vermuteten Umstände seiner Auffindung und seine mögliche Beschaffenheit sei verwiesen auf [12] und [11].

Unser Stück hier heißt allerdings ARTEFACT, nicht URARTEFACT, betont also das Handelnde des Objekts selbst gegenüber seiner historischen Bedeu-

tung für den Verein. Dies stellt auch eine Distanzierung gegenüber dem eigentlichen URARTEFACT dar, die durch den Auftritt als ARTEFAKE im 3. Teil nochmals gesteigert wird.

Über das historische URARTEFACT und seinen Verbleib wissen wir wenig. Offenbar ging es schon während oder kurz nach dem URFUND verloren. Ob es dabei im Labor des RADIOCHEMIKERS blieb, ist Spekulation. Als gesichert gilt, dass es zumindest ab der 1. Hälfte der 2. Dek. n.U. nicht mehr lokalisierbar war. Ab etwa dieser Zeit sollte sich die Sage von den URARTEFACT-RITTERN herausgebildet haben.

Legenden, denen zufolge einzelne Teile oder Scherben des Originals erhalten oder abgetrennt, möglicherweise umgeformt oder eingearbeitet wurden - zu einem Ring, einem Spiegel, einem Aschenbecher, einem Computerbaustein oder dergleichen -, können wir hier nicht nachgehen. Darüber wird erst etwas gesagt werden können, wenn uns endlich der direkte Nachweis CRYPTIC\_ER CTRAHLUNG gelingt.

Unbeantwortet bleibt auch die Frage, welche Funktion das URARTEFACT in der ursprünglichen C-BASE gehabt haben soll, und wieso sich darauf nun ausgerechnet der programmatische Grund-Satz der C-BASE C-BASE PROJECT - BE FUTURE COMPATIBLE befunden haben soll.

Dazu gibt unser Text immerhin eine Vermutung ab. Hier stammt das ARTEFACT aus einer Zukunft bzw. anderen Zeitlinie, wo es trotz seines hohen Gehalts an CRYPTON versehentlich entsorgt wurde (Teil 3 Szene 1). Damit wird es auch in der Zeitlinie der C-BASE ein Fremdkörper gewesen sein. Unklar ist, ob im positiven Sinne - als Antriebseinheit, wie vermutet wurde - oder im negativen Sinne, also als Ursache des Absturzes, oder vielleicht sogar beides, als Überlastung der Antriebseinheit.

Deutlich werden dem ARTEFACT Eigenschaften zugeschrieben, die sich nicht aus **DHF** herleiten lassen: es strahlt (CTRAHLT), es führt zu Begehrlichkeiten; es scheint über eine Art Fernwirkung Menschen zur Suche nach ihm selbst zu „berufen“; es scheint psychisch destabilisierende Wirkungen zu haben (V. 408). Es muss also sowohl geheim gehalten, als auch öfters weitergegeben werden.

Dieser Konflikt ist die Spannung, die unsere Handlung treibt.

## Datierung und Autorschaft

Die Schrift ist anonym. Sie wird eine längere Genese mitgemacht haben, weswegen ein Kollektiv von Verfassern infrage kommt. Hinweise liefert allein der Text.

Eine Autorschaft des C-PHOCLES, dem bekannten Autor von Stücken wie CO:NIC C-DIPUS und AN-C-GONE, ist aus stilistischen und chronologischen Gründen unwahrscheinlich.

Die Sprache passt in das C-MITTELALTER<sup>4</sup>, allerdings könnte es sich um eine bewusst antikisierende Sprache einer späteren Epoche handeln.

Die Verfasser zeigen eine recht genaue Vorstellung von der Gestalt des ARTEFACT, kannten es also oder zumindest eine zeitnahe Replika, die sie ARTEFAKE nannten. Daher ist der Text von großer Bedeutung für die CIENCE zum Thema ([11], [12]).

Die Personzeichnung wirkt dagegen unscharf; wir erfahren - mit Ausnahme von V. 328 - nichts über die Vorgeschichten; auch bleibt die Schilderung der Umwelt blass. Das spricht für einen recht großen zeitlichen Abstand. Die Verfasser scheinen also keine Augenzeugen des URFUNDS gewesen zu sein; es ging ihnen bereits um eine mystische Überhöhung und spirituelle Hinterfragung des Geschehens. Benutzt haben die Verfasser offenbar **DHF** [4]. Außerdem sind die Verse 211 ff. eine fast wörtliche Übernahme aus [7], ca. 5 a.n.U.<sup>5</sup>, wobei nicht klar ist, wer wen zitiert. Vielleicht handelt es sich um einen späteren Einschub.

Die Namen LAN-C-LOT und PAR-C-VAL sind hier zum ersten Mal belegt. Diese nennt die mündlichen Überlieferung auch die ERSTEN CIRCLERITTER.

In unserem Text finden sich Zitate u.a. von GOETHE (81 u. 94ff.), von FRODO (139), von WOLFRAM (das Bett-Rodeo, 340), von HOLLY (218 u. 320ff.), von IONESCO (227ff.), von MONTY PYTHON (285f.) und sogar von WAGNER (399ff.). Das jüngste dieser Zitate, das von FRODO, stammt ebenfalls aus 5 a.n.U. in unserer Zeitlinie.

Nirgends erwähnt der Text den CIRCLE. Dieses Gremium „schenkte sich die c-base“ im Jahre 2/3 a.n.U. [7], und seine Herrschaft dauerte bis mindes-

---

<sup>4</sup>nach [13] die Ära zwischen der 2. Dek. und der Mitte der 3. Dek.

<sup>5</sup>N.U., nach dem URFUND; vgl. [12] [13]

tens 30 a.n.U. Sollte unser Text vor dieser Herrschaft entstanden sein, so sagt er allerdings Ereignisse voraus, die sich erst später ereignet haben. Wäre er später entstanden, gibt er sich wenig geschichtsbewusst.

Dagegen erwähnt der Text die CCA, was zumindest ungewöhnlich ist. Dieser Verein ist dafür bekannt, Wahrheiten gut begründet zu verschieben, und das meist so, dass die Unstimmigkeiten weniger werden. Angesichts dessen ist jede Kausalargumentation zusätzlich problematisch.

Angesichts all dieser Faktoren – und unter Zurückweisung eines prophetischen Charakters des Texts – erscheint als Entstehungszeit die 2.-3. Dek. n.U. wahrscheinlich, wenn auch auf einer anderen Zeitlinie, und daher von uns aus gesehen in einer nahen Nebenvergangenheit.

Der Asimow-Abstand, also die geometrische Mitte der räumlichen und zeitlichen Abstände, so zu näherungsweise drei Millionen Jahren ( $\pm 1.618$ ).

## Stellung in der C-LITERATUR

Innerhalb seiner Gattung und innerhalb der C-LITERATUR<sup>6</sup> steht der Text bislang als Solitär.

Ein vergleichbares Werk war das inzwischen verschollene C-BASE TRAILER [14] aus 3 a.n.U., über dessen Inhalt lediglich folgendes bekannt ist:

Ein Reporter forscht nach der Wahrheit der c-base. Auf seiner Suche befragt er die Crew. Er findet heraus, daß die c-base nicht Fiktion, sondern Fakt ist.[5]

Über die C-BASE, ihre Erbauer (die legendären BANAUSEN) usw. erfahren wir im Text nichts. Überhaupt spielt die eigentliche Raumstation, die C-BASE, hier gar keine Rolle. Außerdem verzichtet der Text Außenstehende, abgesehen vom ERZÄHLER.

Das ARTEFACT ist der eigentliche Protagonist des CRIPPENCPIEL. Auch seine Existenz ist nirgends hinterfragt, wenn auch der ERZÄHLER von verlorenem Wissen spricht (S. 39). Dieser Einschub bildet zusammen mit dem zweiten Monolog des ERZÄHLERs (S. 46) einen interpretierenden Kommentar. Vielleicht sind diese Abschnitte ein späterer Einschub für ein Publikum, dem die-

<sup>6</sup>ggü. A- und B- Literatur solche, die sich mit der C-BASE befasst

se Zusammenhänge bereits erklärt werden mussten. Dann wäre der Wissensstand des Adressatenpublikums ein anderer als der des URTEXT.

Der 1. Teil ist inhaltlich dem **DHF** verpflichtet, ergänzt die dortigen spärlichen Informationen allerdings um einige an Kontext. Unbestritten ist das hohe Sprachniveau der Dichtung.

Der 2. Teil dagegen ist inhaltlich deutlich freier. Zugrunde liegen vermutlich diverse, möglicherweise zuvor mündlich tradierte Überlieferungen. Und obschon auch im 1. Teil bereits Anspielungen auf klassische Europäische Literatur (GOETHE, V. 94 und 81) vorliegen, schöpft doch der 2. Teil deutlich aus den Überlieferungen der Gralssage und zeitgenössischer Populärkultur.

Über eine Fortsetzung des CRIPPENCIPIEL lässt sich nur spekulieren. Wenig aussichtsreich scheint die Hoffnung, weitere Fragmente des offensichtlich lückenhaft überlieferten 3. Teils zu finden.

Zur Existenz eines 4. Teils, oder die eines weiteren, auf die Handlung kausalzeitlich folgenden weiteren Stückes, kann nur spekuliert werden. Was macht PAR-C-VAL mit dem gewonnenen URARTEFACT? Wird er es zurück in die Räume des C-BASE E.V. bringen? Welche Wirkung wird dies haben? Oder wird er sich mit ihm in einem neuen TURM zurück ziehen, bis ein weiterer Würdiger seinen Platz einnimmt? Was passierte mit HARDY/KRAUSE, was mit dem RADIOCHEMIKER? – Wir wissen es nicht.

## Historizität und Bedeutung

Schließlich stellt sich die übergeordnete Frage nach der Historizität von Figuren und Geschehen. An dieser Stelle sei nur gesagt, dass schon allein das philosophische Konzept einer einheitlich-kausalen Wirklichkeit im Lichte starker CRYPTIC\_ER CTRABLUNG zweifelhaft erscheint. Die Frage ist nicht, ob, sondern eher wann, wo und wie die Personen und Gegenstände real sind, waren oder sein werden.

Die Figuren im 1. Teil sind allesamt belegt aus **DHF** [4]. Unklar ist, ob HARDY/KRAUSE eine Person mit zwei Namen ist, oder ob HARDY und KRAUSE zwei Personen sind. Eine Identifikation mit dem legendären Ersten Vorsitzenden des c-base e.V. namens **СУНО** | *cync* bietet sich an, ist aber unsicher.[9] Die Personalien der übrigen, insbesondere des RADIOCHEMIKER, bleiben ungewiss;

über die C-BASE erfahren wir praktisch gar nichts.

Sämtliche im 2. Teil vorkommenden Personen scheinen überhistorisch. Vor allem aber gibt es hier niemanden, der von der Existenz der C-BASE überzeugt werden müsste: selbst die Gäste kennen die Legende (bzw. Wahrheit). Möglicherweise ist eine idealtypische Zukunft dargestellt, in der das gesamte Universum C-TIANISIERT wurde, es also niemanden mehr gibt, der nicht um die Existenz der C-BASE weiß oder diese Existenz leugnet.

Und doch ist (in dieser Zeit) dieses Wissen lückenhaft. Offensichtlich war das ARTEFACT zur Zeit des Einschubes des Rückblicks von ERZÄHLER (wieder) verschollen (*harrten und harren*, S. 39).

Über weitere innerweltliche Zusammenhänge werden nur weitere Ausgrabungen bzw. -lesungen Antworten geben können.

Und so bleibt wesentlich die C-SPIRITUELLE Dimension des CRIPPENCIEL. Der Text handelt vom Suchen und Finden, vom Behalten und Abgeben, von Schrott und Schätzen. Es will uns - wenn auch aus großen Asimow-Abstand - etwas mitteilen, das der ERZÄHLER sehr treffend ausdrückt, und mit dessen Worten wir hier schließen<sup>7</sup> möchten:

Die Suche nach dem ARTEFACT ist eine spirituelle, eine innere Suche. (S. 39)

*Der Übersetzer*

---

<sup>7</sup> *ῥήσις* | *ringc\_Juss*, befriedigende Feststellung, dass die Ursachen aller Dinge die Dinge selbst sind; auch: Vereinigung der Gegensätze; Identität von CLAMP und CORE



- 11 - 1 “Hardy”: հարձ | *hardy*, Hl., mglw. historische Person. Vgl. [9]
- 11 - 1 “Krause”: ԿՐԱՍԵ | *crause*, Hl., mglw. historische Person. Vgl. [9]
- 11 - 1 “Radiochemiker”: ռոճիոքեմիկեր | *radiochemicer*, Hl., namenlose historische Person, die als erste das paradoxe Alter des ARTEFACT und damit der C-BASE erkannt hat. Vgl. [12]
- 11 - 1 “CCA-Agent”: ԿԿԱԳԵՆԸ | *ccaagent*, auch ԿԵՆՆՐԵՅՆԵՐԸ | *ceitreisender*. - Über die CCA ist so gut wie nichts bekannt, und das, was bekannt ist, dürfen wir hier nicht hinschreiben, bzw. was wir hier hingeschrieben hatten, wurde nachträglich verändert.
- 11 - 1 “Hacker”: von հաքեր | *haccer*, Ausgräber
- 11 - 1 “Prophet”: wörtlich Կ-ԵՆԵԼԵ | *c-bille*, mglw. weiblicher Prophet oder Eigenname? - Erste Person, welche die Existenz einer Raumstation unter Berlin erkannt hat; spiritueller Gründer; legendäre, historische und doch nicht namentlich bekannte Person; der Überlieferung nach auch Begründer der Lehre von den Sieben Ringen
- 11 - 1 “weitere”: ԿԱՐԲՈՆԵՅՈՒՆԻՏԵՆԸ | *carboneinheiten*, auch: ԿՆՈՆՅՆԸ | *ctatisten*
- 11 - 1 “Das Team”: ԿՐԵՎ | *crew*, hier ein Anachronismus
- 11 - 1 “Bauschacht”: ԵՐԱՍԿԱՇԻՆ | *bauc\_acht*, eine Art Höhle oder Tunnel, jedenfalls spärlich erleuchtet und unaufgeräumt; nicht unbedingt unter Normal Null gelegen. Zur geografischen Verortung siehe [12]
- 11 - 1 “Die Rolle HARDY/KRAUSE ist zweigeteilt”: Sollte man diese beiden zu einer Person HARDY/KRAUSE zusammenfassen, entfallen die Überleitungen „Wat meenste \$“



## Teil 1 Szene 1 Straße

- 12 - 1 “Fernsehturm”: օնտենոօ | *antenne*, der seit 1969 u.Z. überirdisch sichtbare Teil der ց-ԵԱԳԵ | *c-base*, eines der C\_LU:SSELARTEFACTE
- 12 - 1 “Bauschacht”: ԵԱՍԵ\_ՈՇԻՆ | *bauc\_acht*, vgl. Anm. zu S. 11
- 12 - 1 “Öffnung”: ԼՍԵԵ | *luce*, also nicht-rechteckiger, schließbarer Zugang
- 12 - 1 “Straßenkleidung”: ԿԼՈՈՆԵՆԵՐ | *clamotten*, vermutlich schwarzer Pull-over, kaputte Hose etc.
- 12 - 2 “Was für’n Scheißwetter”: ց\_իւեւեձձԵՐ | *c\_ietwedder* Regiolekt; Hamburg?
- 12 - 7 “Kragen”: ԽՈՈԴԻԵ | *hoodie* vermutl. CAPUTZI
- 12 - 8 “Füße”: ց\_ԼՈՐՔԵՐ | *c\_lappen* svw. Sandalen?
- 12 - 9 “Wat meenste, Krause?”: optional
- 12 - 12 “doch deucht mich”: ց\_ԵՊՆԵ ԵՊՆ ց\_ՕՆ ց\_Օ:Ն | *c\_eint mir c\_on c\_o:n*  
Alliteration im Original
- 13 - 13 “Wat meenste, Hardy?”: optional
- 13 - 15 “nicht geht!”: ց\_ԵԻՇՎԵՐԿ\_ԼՍՅՅ | *c\_eiCverc\_luss* Bezug unklar

## Teil 1 Szene 2 Schacht

- 13 - 20 “Unübersichtliche Situation”: ԿՍԴԴԵԼՈՍԴԴԵԼ | *cuddelmuddel*, svw. Ansammlung von Dingen unterschiedlicher Herkunft, schöpferischer Urgrund, vgl. CAOS

- 13 - 20 “Lichte der Leuchte”: ՆԻՇԻՆԵ\_ՆՈԳ | *lichtc\_lag* auch: hohe Wichtigkeit
- 13 - 20 “Bild der Kamera”: ԲՕՇՄՏ | *focus* auch: Nachrichtenmagazin
- 13 - 20 “Gerümpel”: ՇՔԵՐՐՈՍՆ | *cperrmu:ll*, hauptsächlich alte Bürostühle
- 14 - 21 “Bohlen! Bretter!”: ein Datenbankauszug oder Fehlermeldung seines Kopiloten?
- 14 - 29 “Himmel-Herrgott-Sapperlot-Krutzitürken”: südlicher CLANG
- 14 - 34 “Pötz-Mohren-Blitz-und-”: norödtlicher CLANG
- 14 - 34 “Kreuzelement!”: ՇՐԵՍՇՇԵԼԵՄԵՆՆ | *creuccelement* vll. CRYPTON
- 15 - 48 “riecht”: korrigiert aus: ՇՆԻՈՇՆ | *ctinct*
- 15 - 50 “Schrott”: ՇՆՆՆԵՐ | *clutter*, nutzlose Dinge
- 15 - 50 “Altmittel”: ՐՈԻՇՆՕՐԲ | *rohctoff*, der Wiederverwendung zuführbarer Stoff
- 15 - 51 “Flohmarkt”: ՇՔՐՇԵԲՈՅՐ | *cpacebasar*, Ort zum Tausch von Gegenständen untereinander mittels CASTER, also Geldeinheiten
- 15 - 52 “Ersatzteil”: ՇՕՄՓՈՆԵՆԵ | *componente*, svw. Modul
- 16 - 57 “weg”: ՆՐՈՎ-Շ-ՔՐՈՆԻՐԵՆ | *tran-c-portiert*, raumzeitliche Verschiebung, weiter als zu Fuß möglich
- 16 - 59 “Hilfe”: ՍՆԵՐՇՆՆՆՇՈՅԳ | *unterctu:tcung*, unentgeltliche, unprofessionelle, punktuelle Dienstleistung
- 16 - 61 “Handy”: ՇՕՊՊՍՈՂՇՆՐ | *communicator*, Instrument zur fernmündlichen Kommunikation; erst ab ca 4a n.U. nachgewiesen; Anachronismus, Argument für eine Spätdatierung des Textes
- 16 - 63 “Telefonzelle”: ՇՕՊՊՍՈՂՇՆՐՈՅՇՇՆԵՆ | *communicationscasten*, pri-

mitives temporäres Einpersonenbüro zur fernmündlichen Kommunikation

## Teil 1 Szene 3 Schacht

- 16 - 65 “Erdarbeiten”: հոսսոն | *haccen*; daraus später HACCERCPACE; hier aber noch: Spitzhacken etc.
- 16 - 65 “Lampen”: Շ\_ւոն | *c\_ein*, Begabung zur Wahrnehmung unsichtbarer C\_TRAHLUNC; mögliche Anspielung auf *The Shining* (Kubrik)
- 16 - 65 “Sackkarre”: ՇԱՇՇԱՐՐԵ | *caccarre*, vermutlich Sackkarre, vielleicht Sänfte, zum Verbringen des արևբաժնի geeignete Vorrichtung. Mglw. eine Art Raumschiff, vielleicht sogar mit Fähigkeit zur Zeitreise. Mythisches Objekt. Unklar die Erwähnung eines ՇԱՇՇԱՐՐԵՊՐՆՆԻՍ | *caccarrenpiloten* in ähnlichem Kontext
- 17 - 69 “geträumt”: հալլուսոհոերն | *halluciniert* eingegeben bekommen haben, evtl. PROPHE-CI
- 17 - 71 “zurückspringen”: ռե-ՇՆՈՂ | *re-ctand* Parallelbildung zu ռե-շեՆ | *re-set*
- 17 - 76 “Archäologen”: աներնտառաոհաեո\_ոբներ | *altertumswissenc\_aftler*, Sammler alter Hardware
- 17 - 77 “Labor”: ԼՈԲՈՐ | *labor* auch: Cocktailbar
- 17 - 79 “Sackkarre”: vgl. Anm. zu S. ??

## Teil 1 Szene 4 Labor

18 - 80 “Ideen-Messgerät”: Շ-ԳՈՒԵՐԵԼ-ՌՈՈՂՆՈՐ | *c-querel-monitor*, misst Einfälle pro Sekunde in C-QUEREL, vgl. Anmerkung z. 94

19 - 94 “Ideen-Messgerät”: vgl. Anm. z. 80 u. 94

19 - 94 “Du musst verstehn!”: Zitat aus GOETHE: Faust I, Szene 6: *Hexenküche*

19 - 94 “C-QUEREL”: Շ-ԳՈՒԵՐԵԼ | *c-querel*, cq - Maßeinheit der CRYPTIC\_ENTRAHLUNG, benannt nach Antoine Henri C-QUEREL; 1 cq entspricht 1 Einfall pro Sekunde. Dazu auch [10]

19 - 94 “cryptōn”: ՇՐՔՆՈՆ | *crypton* vgl. [10]

22 - 139 “Why shouldn’t I keep it?”: FRODO in: *Lord of the Rings, The Fellowship of the Ring*

## Teil 1 Szene 5 Labor

22 - 140 “Allerhand Dinge”: ՇՐԵՐՔԵԼ | *crempel*, Artefakte von wissenschaftlichem Wert

23 - 152 “materialisiert sich.”: ՇՐԱՅՆԻ | *cpawnt* soviel wie: nackt auftauchen

23 - 152 “CTRAHLUNG”: Emission des CRYPTON, siehe dazu [10]

23 - 152 “CREACTIVITA:T”: durch CRYPTIC\_ENTRAHLUNG ausgelöst Schaffenskraft, siehe dazu [10]

25 - 170 “Mappe”: ՄՐՔԼՈՆ | *urplan*, unbekanntes Dokument, Datensammlung, Information, Plan, Tabelle; ein C\_LU:SSELARTEFACT

- 26 - 175 “dematerialisiert”: *afc* | *afc* Abk. f. *away from C-BASE*, hier soviel wie: geht über in einen anderen Raum-Zeit-Zusammenhang
- 26 - 176 “verwirrt”: *verctrahlt* von CRYPTON beeinflusst
- 26 - 176 “7 Ringe”: *sieben ringe* möglicherweise torusförmige geometrische Figur, vgl. [13]

## Teil 1 Szene 6 Schacht/Labor

- 27 - 184 “magnetisch”: über eine *mag-c-tic\_* Anziehungskraft des *crpcton* wird nur hier berichtet
- 30 - 210 “Lasst uns ansprechen”: die folgenden Verse stimmen fast wörtlich überein mit einem Passus aus [7]. mglw. spätere Ergänzung. Siehe dazu insb. [13]
- 30 - 211 “Künstler”: *cu:nstler* unbekannter Berufsstand, wie in *hungercu:nstler* | *hungercu:nstler*
- 30 - 211 “Designer”: *designer* oder *cuhrs*, Personen mit gestalterischer Begabung und besonderer Autorität (*jawohl, mein designer*)
- 30 - 211 “Wissenschaftler”: *wissens\_aftler*, bessere Lesart: *cientists*
- 30 - 212 “Computertechniker”: *techniker* i.Ggs.z. *haccer* | *haccer* (vgl. Anm. zu S. 11), Personen mit Hardware-Kenntnissen, mglw. Anachronismus
- 30 - 212 “Philosophen”: *philosophen*, also nicht bloß *cpinner* | *cpinner*; umstrittener Begriff
- 30 - 212 “Pädagogen”: *pa:dagogen* korr. *c-dagogen* | *c-dagogen*

gutwillige Personen

- 30 - 213 “Naturwissenschaftler”: ԾՕՇԻԵ և ու-Շ-ՈՂՆԵՐ | *co:che und al-c-misten*, also Personen, die mit der Umwandlung von Materie befasst sind; deutlich die Doppelung mit ՎԻՇՅՈՆՇ\_ՈՐՆԵՐ | *wissenc\_aftler* vom vorherigen Vers
- 30 - 213 “Fiktioniäre”: ԲՈՒՆՈՂՈՂ:ՐԵ | *fictiona:re*, unbekannter Berufsstand; nicht jedenfalls: ՎԻ-Շ-ՕՈՂ:ՐԵ | *vi-c-ona:re*; vermutlich besonders prophetisch oder kreativ Begabte
- 30 - 214 “Und Psychiater, Ärzte und Chemiker”: և ու շ-ՇՇՈՒՆԵՐ, ՈՂՐՅԵ և ՇՇԵՈՂՇԵՐ | *und cy-cchater, a:rzte und cchemicer* - nicht in [7]; späterer Zusatz?
- 30 - 215 “Und alle anderen”: ԾՈՆՇՆԻԳԵ | *conctige* Gemeinplatz, hier soviel wie: Auserwählte
- 30 - 216 “Um zu helfen”: unklar, wer hier wem hilft, und ob das klappt
- 30 - 217 “Zusammenkunft”: CONSECRATION, vgl. [7], historische Inauguration der (ersten) Vereinsräume; eine legendäre Party; auch sov. w. Orgie, Abendessen, Rave; zum genauen Ablauf [12]. Auffällig die Parallele zum Schluss des 3. Teils

## Teil 2 Die Suche. Ein RITTERCPIEL

Überlieferungslage schwierig. Mittelalterliches, archaisierendes oder in die Zukunftweisendes C-LANG. Fremdsprachige Einschübe entsprechend angepasst. Titel: SUCHE ԾՍՇԻԵ | *cucche*, sv. w. Herumstochern, Serendipität, Ausprobieren, Hacken.

## Teil 2 Setup

- 33 - 2 “Erzähler”: vgl. Anm. zu S. 11
- 33 - 2 “Requisit”: vgl. Anm. zu S. 11
- 33 - 2 “lan-c-lot”: ԼՈՌ-Շ-ԼՕԼ | *lan-c-lot*, einer der namentlich bekannten RITTER; Idealtyp des RITTERS. Verliebte sich später in C-NIVERE, die Gattin des König C-THUR
- 33 - 2 “par-c-val”: ՔՐՐ-Շ-ՎՈԼ | *par-c-val*, einer der namentlich bekannten RITTER, erst ՈՐՐ | *narr*, dann Finder des ARTEFACT
- 33 - 2 “König c-thur”: ՇՕ:ՈՐՇ Շ-ԼԻԽՐ | *co:nic c-thur*, legendärer Herrscher über die OASIS
- 33 - 2 “Radiochemiker”: hier CRALCO:NIC, legendärer Hüter des ARTEFACT; mitunter auch ՈՐՔՐՈՆԻՑ | *anfortas*; vermutlich identisch mit dem RADIOCHEMISCHER aus dem 1. Teil
- 33 - 2 “Sein Alter Ego”: ՇՔԻՂԵԼԵՆԻԼԺ | *cpiegelbild* und mitunter auch ժՈՔՔԵԼԿՐ:ՈՂԵՐ | *doppelga:nger*, offenbar eine Aufspaltung des ՇՐՈԼՇՕ:ՈՐՇ | *cralco:nic*
- 33 - 2 “Bordcomputer”: Շ\_ՕՄԼ | *c\_out*, Sprachausgabe des C-BEAM, Bordcomputer der C-BASE bzw. dessen Rekonstruktion; hochentwickelter CRYPTOMAT [10]
- 33 - 2 “Nerds”: ՊԵՐԵՐՆԻՑ | *members*, also Mitglieder des c-base e.V.; hier eher kritisch verwendet im Sinne von C\_LAFFIES i.Gs. zu GEECS. Der Autor zeigt hier durchaus kritischen Humor
- 33 - 2 “Gäste, Touristen”: hier ՈԼԻՑԻՑ | *aliens*, also Nicht-Mitglieder des c-base e.V.; im übertragenen Sinne: Ahnungslose; auch: Pilger
- 33 - 2 “Schlafender”: Շ\_ԼՈ:ՔԼՆՈ:ԵՐ | *c\_la:fta:er*, Շ\_ՈՐՇՈՐՆՈՐՇԵ | *c\_narchnose*

Schlafwandler, im Schlaf handelnde Person, unansprechbare Person, Heiliger, Mönch, auch: Bettler, Obdachloser, Blinder Passagier. Von  $\text{c\_lāfen}$  |  $\text{c\_lafēn}$ , meditieren

33 - 2 “Vereinsräumen des c-base e.V.”:  $\text{multimodulctation}$  | *multimodulctation*, unterirdisches Schlupfloch, Bau, Man-cave, Verlies, Abort, aber auch: Paradies, Campervan, Dachboden. Versuche einer eindeutigen Lokalisierung bislang erfolglos.

33 - 2 “Turm”:  $\text{turm}$  | *turm*, fest verschließbare, unzugängliche Behausung zurückgezogen und vereinzelt lebender, stark verstrahlter Nerds; Hades, Unterwelt, Gegenwelt, Schattenwelt, Illusion; Fluchtburg, Bunker, Rückzugsort, Versteck

## Teil 2 Szene 1 Vereinsräume

34 - 1 “Kellerräume”:  $\text{nerd-area}$  | *nerd-area*, besonders verstrahlter, unterirdischer Bereich

34 - 1 “Sofas”:  $\text{cofas}$  | *cofas*: CRYPTOBACTERIA, lectus assimilans cryptogenum, vulgo cofa – ein Macro-Cariont, der andere Lebensformen assimiliert, während man auf ihm sitzt (COSMOSE); vgl. [10]

34 - 1 “MAPPE”: vgl. Anm. zu S. 25

34 - 1 “Staub”:  $\text{ctaub}$  | *ctaub*, Beiprodukt des CRYPTON-Zerfalls, vgl. [10]

34 - 1 “C\_LEUSE”:  $\text{c\_leuse}$  | *c\\_leuse*, ein Dimensionsportal, das Außen von Innen und Vorher von Nachher teilt

34 - 1 “Langeweile”:  $\text{upload}$  | *upload* Wartezeit mit wachsenden Balken und gefälschten Prozentzahlen, etwa so spannend wie Farbe beim Trocknen zuzugucken; hier auch:  $\text{idle}$  | *idle* sv. w. Bereitschaftsstellung



34 - 1 “Everybody is dead Dave”: HOLLY in: Red Dwarf

34 - 225 “am Rad drehen”: **cooccon** | *coccon*, Verhalten bei Neuausrichtung des IDEENCOMPASS

35 - 227 “Ich hatte”: Zitat nach Eugene IONESCO: *La Cantatrice Chauve*

## Teil 2 Szene 2 Vereinsräume

35 - 232 “apathisch”: **unan\_cprecchbar** | *unan\_cprecchbar*, durch digitale Angebote abgelenkt; konzentriert beim Programmieren; durch **cedal'ion** | *cedation* mental idle, vgl. **idelinc** | *idelinc*

35 - 232 “hacker space”: **haccercpace** | *haccercpace*, heutige Bedeutung: Versammlungsort orientierungsloser **nerds** | *nerds*, von **cpacc** | *cpacc*: (bestimmter oder unbestimmter) Ort in Raum und Zeit, sowie von **HACCER**, heute sv. w. IT-Professional. Ursprünglich dagegen von **haccen** | *haccen* bzw. **haccen** | *haccen*, Ausgräber (des ARTEFACT), soviel wie: Ausgrabungsstätte der C-BASE

35 - 236 “lab for electronic tinkering”: **c-lab** | *c-lab*

35 - 237 “wood workshop”: **werccestatt** | *werccestatt*, svw. Sägespäneversuchsanstalt, Entropiespeicher

35 - 238 “rehearsals”: **coundcucche** | *coundcucche*, experimentielle Suche nach den **abdoccfreccuencen** | *abdoccfreccuencen*, der zum Abdocken führenden Musik

35 - 239 “door”: **tu:r** | *tu:r* Douglas ADAMS'sche Tür

36 - 247 “C'est formidable!": *frz.* Das ist großartig!

36 - 248 “Muy interesante!": *sp.* Sehr interessant!

- 36 - 249 “*Mais putain, ça pue!*”: frz. Aber fuck, das stinkt!
- 36 - 258 “*it*”: Im Original kapitalisiert: IT
- 37 - 267 “*comprehension*”:  $\text{verc\_ta:ndniss}$  |  $\text{verc\_ta:ndniss}$ , altmodisches Konzept, svw. der Illusion verfallen sein, etwas vollständig einordnen zu können
- 37 - 268 “*C\_LEUSE*”: vgl. Anm. z. S. 34
- 37 - 268 “*LOCC*”:  $\text{locc}$  |  $\text{locc}$ , ähnlich wie  $\text{c\_leuse}$  |  $\text{c\_leuse}$ , aber physisch verschließbar. Offensichtlich verwechselt LAN-C-LOT die beiden Begriffe

## Teil 2 Szene 3 Vereinsräume

- 38 - 277 “*eine Feder*”: frz. *la plume de ma tante*, klassisches Beispiel für einen grammatisch richtigen, aber praktisch unbrauchbaren Satz
- 38 - 280 “*Blockchain*”:  $\text{blocccchain}$  |  $\text{blocccchain}$ , vtl. auf einer Kette aufgezo- gene Betonbrocken, offenbar große Mode in der 2. Dek. n.U. vor dem Auf- kommen von Quantencomputern
- 38 - 281 “*KI*”:  $\text{ki}$  |  $\text{ki}$  ein *hapax legomenon* unbekannter Bedeutung; evtl. Abk. für *kein Interesse*
- 38 - 284 “*Doom*”:  $\text{cwace}$  |  $\text{cwace}$  open source Version (quake), sowieso besser
- 38 - 285 “*We dine well here in Camelot*,”: Zitat aus: *Monthy Python and the Holy Grail*
- 38 - 287 “*Einhörner*”:  $\text{einhorner}$  |  $\text{einhorner}$ , auch  $\text{einhorne}$  |  $\text{einhorne}$  uni- cornis unicornis. Metapher für (männliche) Jungfräulichkeit, unangepasstes Verhalten und unausgeprägte Persönlichkeit; populäres Identifikationsobjekt von Jugendlichen in der 2. Dek. n.U.
- 39 - 298 “*Hackerspace*”: vgl. Anm. zu S. 35

- 39 - 298 “Artefakten”: *օրեֆօսն* | *artefacte* Fundstücke aus der C-BASE, Replikat oder Rekonstruktionen. Eine Systematik in [10]
- 39 - 298 “URARTEFACT-RITTERN”: vgl. Anm. zu S. ??
- 39 - 298 “spirituelle”: *սրհրհնսեւս* | *cpirituell*, Ggs. zu *րօնրօն* | *rational*

## Teil 2 Szene 4 Straße/Vereinsräume

- 40 - 298 “ALUHUT”: *օլսհսն* | *aluhut*, Kopfbedeckung aus Blech zur Abschirmung oder Verstärkung von CRYPTISCHER STRAHLUNG; mit Aluminiumfolie beklebter Integralhelm; Küchensieb oder Seiher. Grundausstattung eines ARTEFACT-RITTER
- 40 - 298 “Kapuzenpulli”: *սլսփն* | *cluft*, (meist schwarzer) Schlupfüberwurf mit Kapuze, Kutte, ähnlich Dschellaba, vgl. C3-PULLI
- 40 - 298 “Flipflops”: *ֆլիփֆլոփս* | *flipflops* vmtl. Badelatschen; Zusammenhang mit FLIP-FLOP-FEHLER?
- 40 - 298 “Wünschelrute”: *իժեւոմքօրհրհ* | *ideencompass*, komplizierte Vorrichtung zum Aufspüren von *սրքնօն* | *crypton* bzw. seiner Wirkungen; verschiedene *օրեֆօսնե* wurden, mitunter fälschlich, dafür gehalten; darunter das PENTAGAME
- 40 - 311 “Stein des Weisen”: *լօրհրհ փիլօ-ս-փօրսօ* | *lapis philo-c-phorum*, Objekt, mit dem man aus *ս\_եիօ* | *c\_eiCe* CRYPTON machen kann
- 40 - 311 “Zuflucht”: *բսնօր* | *buncer*, Feste, hier wohl metaphorisch
- 41 - 316 “CRYPTIC\_ER STRAHLUNG”: vgl. Anm. zu S. 23
- 41 - 317 “Quelle”: *րօնօւսեւս* | *matecvelle*, Quelle von Kraft, Energie, Schönheit und Jugend; Bar der *ս-նօրհ*

- 41 - 318 “Ein Ritter”: ժոն Կ-Շոկե | *don c-chote*, bekannte Figur aus der Կ-Լիտերատուր | *c-literatur* (միգուել ժե Կ-Վանտես | *miguel de c-vantes*)
- 41 - 318 “CRYPTIC\_EN Gestalt”: , ՎԵՐԿ\_ԼՍ:ԳԳԵԼՆ | *verc\_lu:sselt*, gebeugt und wirr wie auf der Suche nach einem Haustürschlüssel
- 41 - 326 “daffodil”: HOLLY in: Red Dwarf
- 41 - 328 “Vater, Mutter und Kind”: Կ-Մուրեթ | *c-muret*, ԿԵՐ-Կ-Լեյժե | *her-c-leide* und ԼՕ-Կ-ՈԳՐԻՆ | *lo-c-ngrin* - vermutlich metaphorisch. Vgl. WOLFRAM von Eschenbach
- 41 - 329 “Leben”: ԹՆԵԿԼԻԵԾԵ\_ՈՐՆ | *mitgliedc\_aft*, spirituelles Leben, das mit dem Eintritt in den C-BASE E.V. beginnt
- 41 - 330 “Streben”: ԿՈՇՇԵՆ | *haccen*, auch soviel wie: beharrliches Experimentieren

## Teil 2 Szene 5 Traumszene

- 41 - 332 “Traumszene”: ՎԻԳՅՈՒՆ | *vision*, unstoffliche Wahrnehmung, virtuelle Realität, Traum, Phantasie, Prophetie
- 41 - 332 “Gaming-Computer”: ԿՈՆՇՈԼԵ | *concole*, hochgerüstete Grafikmaschine
- 41 - 332 “3D-Brille”: ԵԼԵԿ-Կ-ՕՓԵ | *tele-c-ope*, Werkzeug zum Übertitt in andere Dimensionen, vermutlich sehr viel immersiver als die heutige Technik
- 42 - 335 “Osterei”: Կ-ՏԵՐ-ԵԿԿ | *c-ster-ecc* verstecktes Feature oder Hinweis; manchmal: fast runde Schokoladenpraline mit CRYPTON-Füllung
- 42 - 340 “auf einem Bett”: WOLFRAM von Eschenbach: *Parzival*, dort allerdings GAWAIN

- 42 - 340 "Cutscene": Վի-Շ-ՕՈՆ | *vi-c-on*, außerkörperliche Erfahrung
- 42 - 341 "SIEBEN RINGE": ԲԻՆՈՎԵ | *ringe*, Funktionsbereiche der Շ-ԵՐՅԵ, vgl. [13]
- 42 - 342 "Cheating": ԵՇ\_ԵՐՇԵՆ | *bec\_eiCen*, Regelbruch zu schnellem Vorankommen
- 42 - 342 "Glückwunsch": Շ\_ՆՐԵՇԻՇԵԼԵՐԻՇԵՆԻՆԵՆ | *c\_treicheleinheiten*, Einheit: GZ, positive, nicht-monetäre Zuwendung
- 42 - 344 "Gral": ԹԹՇՄԲԻՆ | *maccuffin*, auch ԹՆԾՇ\_ԼՍ:ՅՅԵԼ | *autoc\_lu:ssel*, vermutlich aus ՇԵՐՆՐԵՍՈՎ | *cerctreuung* verlegt; die Stelle mglw. korrumpiert
- 42 - 345 "Qual": ՇԱՆԼ | *cual*, Abk. für: ՇԱՆԻՆՈ:ՆՅԵՐԲԻՐՈՎՈՎ | *cualita:tserfahrung*, CRYPTON-induzierte Kopfschmerzen
- 42 - 347 "Ding": ՇՐՐԱ | *cram*, hier im Singular
- 42 - 348 "Anschrift": ԹԴՐԵՇՇԵ | *adrece* Geokoordinaten, hier als Postanschrift gerendert; Genauigkeit  $\pm 7$ km
- 42 - 350 "Klingeln bei RADIOCHEMIKER.": Andere Lesart: Klopfen bei ԹԲՐՈՆԻՇ | *anfortas*; mglw. korrumpiert
- 43 - 358 "Aluhut": Vgl. Anm. zu S. 40
- 43 - 359 "Mundharmonika": ՇՐՐԱ | *camm* Bedeutung unklar. Mglw. ursp. medizinisches Gerät zum Entfernen von FIL-C-LA:USEN
- 43 - 360 "c3-Pullover": ՇՅ-ՔՍԼԼԻՆ | *c3-pulli* - schwarzer Kapuzenpullover mit neonfarbigem Druck, eine Art Uniform



## Teil 3 Prolog und Epilog

Überlieferung lückenhaft. Zukunft oder Vergangenheit. Sprachstufe Szene 1 LINEK, hier komplett im Original abgedruckt. Längere Teile von Szene 2 mglw. verloren gegangen, oder als bekannt vorausgesetzt.

### Teil 3 Setup

49 - 3 “*Aliens fremder Spezies*”: unklar. Sie scheinen nicht Erbauer der C-BASE zu sein. Dann wäre auch das ARTEFACT nicht originaler Bestandteil der C-BASE, sondern eher Ursache ihres Absturzes

49 - 3 “*VORARTEFACT*”:  $\text{c\_ell}$  | *c\_ell*, andere Erscheinungsform desselben Dings

49 - 3 “*Requisit*”: hier:  $\text{recuicit}$  | *recuicit*, sv.w. Überbleibsel; anders als vgl. Anm. zu S. 11

49 - 3 “*ARTEFAKE*”:  $\text{replic}$  | *replic*, andere Ausprägung desselben Dings, dasselbe Ding zu anderer Zeit oder an anderem Ort; ein Gleiches; Fake, aber auch: Gesicht, Antlitz, Urbild, Idee; Rekonstruktion, Fälschung, Kopie, Ersatz. – Offenbar gab es oder gibt es mehrere ARTEFACTE bzw. Repliken davon

49 - 3 “*Requisit*”: hier:  $\text{recuicit}$  | *recuicit*, sv.w. Überbleibsel; anders als vgl. Anm. zu S. 11

### Teil 3 Szene 1 Raumschiff

49 - 3 “*fernab*”:  $\text{cpace}$  | *cpace*, auch:  $\text{himmel}$  | *himmel*, in Raum und Zeit unbestimmter Ort im Minkowski-Raum außerhalb des Lichtkegels

- 49 - 3 “Raumschiff”:  $c\_u\text{ttle}$  |  $c\_utt\text{le}$ , kleines Raumschiff
- 49 - 3 “Zeitschleuse”:  $cqr$  | CQR, Cybernetischer Quecksilber-Reaktor, Instrument zum Zerschneiden von Raum und Zeit. Ein CQR war Antrieb der vorvergangenen C-BASE, vgl. [8]. Hier möglicherweise etwas anderes, eine Art Schredder oder Recycling-Container?
- 49 - 3 “Sprache”:  $linek$ , LINEK, von uns aus zukünftige Sprachstufe
- 49 - 1 “Sir! Schauen Sie mal, was mir zu Händen gekommen ist!”:  $cuck\ mal, wac\ ich\ cefunden\ hap$
- 49 - 417 “Um was, bitte, handelt es sich”:  $wac\ ic\ tenn\ tac$
- 49 - 418 “Nach meiner Einschätzung ist dies ein Behelfsküchenutensil.”:  $ein\ alte\ crillrost$
- 49 - 419 “Ich bezweifle, dass uns dieses noch von Nutzen wird sein können.”:  $ein\ ctu:ck\ c\_rott$
- 49 - 420 “Da kann ich Ihnen nur beipflichten.”:  $cucecebenemaacen$
- 49 - 421 “Mir stellt sich die Frage, wie ich fortan damit verfahren soll.”:  $unt\ icch\ weic\ nich\ wohin\ tamit$
- 49 - 422 “Handeln Sie nach Gutdünken; führen Sie es der energetischen Wiederverwertung zu.”:  $c\_meic\ es\ einfacch\ in\ den\ cqr$
- 50 - 423 “Ist das nicht gefährlich, ich meine-”:  $verantwortuncslooc$
- 50 - 424 “eine anderortige Rematerialisierung ist immerhin möglich.”:  $ec\ wirt\ ircentwo\ aufschlagen$





- 51 - 431 "Zeremonie": Երեւոյն | *ceremonie*, eine Art Prozession oder Präsentation, typischerweise in Verbindung mit C-SELLIGCEIT, CONSUM sowie einer Ե-ՈՒՆԵ | *c-note*, also einem INCPRIERENDEN Vortrag
- 51 - 431 "Vorhang öffnet sich": Ե\_ԼԵՐԵՐ | *c\_leier*, *philos.* zwischen einem Subjekt und seiner Welterkenntnis Stehendes; օբբոճն չիճի | *öffnet sich* Wegfall von Hindernissen auf dem Weg zu einem Ziel; daher auch soviel wie DIE BAR MACHT AUF
- 51 - 431 "Publikum": քո-Ե | *pa-c*, Paxe; Passagiere; Gäste, Երեւի և քեւի | *crethi & plethi*, allerlei Volk.
- 51 - 431 "ALUHÜTE": ԵԼԽԻՆԵ | *aluhu:te*, pl. Unklar, ob mancher mehrere oder alle je einen tragen
- 52 - 444 "Flasche": ԵԵԻ.ԼՆՆՆՆ | *beha:ltis* zur Aufbewahrung von Rauschmittel(n)
- 52 - 444 "Enthemmte Lustbarkeiten": Ե-ԼԵԵՐՆՆՆՆ | *c-lebration* Zusammenkunft, Potpourri aus Sinn und Unsinn, Taumel. Ilinx

# Register

- ALUHÜTE, 51, 82  
ARTEFACT, 1, 7, 11, 13, 15–19, 21, 22,  
26–28, 33, 46, 49, 55–57, 59,  
60, 62, 64, 71, 73, 79  
CQR, 80  
CRIPPEN- UND RITTERCPIEL, 1  
RADIOCHEMIKERS, 58  
SUCHE, 70  
URARTEFACT-RITTERN, 39, 58, 75  
**DHF**, 57–59, 61, 63  
ALUHUT, 40, 75  
AN-C-GONE, 59  
ARTEFACT-RITTER, 75  
ARTEFACT, 57, 58, 71  
ARTEFAKE, 49, 58, 59, 79  
BANAUSEN, 60  
C-ARCHAISCH, 55  
C-BASE E.V., 3, 61, 76  
C-BASE PROJECT - BE FUTURE  
COMPATIBLE, 21, 58  
C-BASE TRAILER, 60  
C-BASE, 40, 58, 60, 62, 64, 69, 71, 73,  
75, 78–80  
C-BEAM, 71  
C-LANG, 1, 55, 63, 70  
C-LITERATUR, 60  
C-MITTELALTERLICH, 55  
C-MITTELALTER, 59  
C-NIVERE, 71  
C-PHOCLES, 59  
C-QUEREL, 19, 68  
C-SELLIGCEIT, 82  
C-THUR, 71  
C-TIANISIERT, 62  
C3-PULLI, 75  
C\_LAFFIES, 71  
C\_LEUSE, 34, 37, 72, 74  
C\_LU:SSELARTEFACTE, 65  
C\_LU:SSELARTEFACT, 68  
C\_REIBUNG, 55  
C\_RIFTROLLEN, 56  
C\_RIFT, 57  
C\_TRAHLUNC, 67  
CAOS, 65  
CAPUTZI, 65  
CASTER, 66  
CCA, 60, 64  
CHRONICLE CERVICES AGENCY, 3  
CIENCE, 57, 59  
CINGE DEN CORN O GO:TTIN DES

- URARTEFACT, 56  
 CIRCLE, 59  
 CLAMP, 62  
 CLANG, 55, 66  
 CO:NIC C-DIPUS, 59  
 CONSECRATION, 70  
 CONSUM, 82  
 CORE, 62  
 COSMOSE, 72  
 CPIRITUELLE, 62  
 CPRUCCHDICHTUNC, 55  
 CRACTIVITA:T, 24  
 CRALCO:NIC, 71  
 CREA CTIV, 78  
 CREA CTIVITA:T, 23, 46, 68  
 CREMPEL, 27  
 CRIPPENC\_PIEL, 57  
 CRIPPENCPIEL, 55, 60–62  
 CRYPTIC\_E CTRAHLUNC, 68, 78  
 CRYPTIC\_EN CTRAHLUNG, 25, 68  
 CRYPTIC\_EN, 41, 76  
 CRYPTIC\_ER CTRAHLUNG, 41, 58, 61, 75  
 CRYPTIS\_EN CTRAHLUNG, 46  
 CRYPTISCHER STRAHLUNG, 75  
 CRYPTOBACTERIA, 72  
 CRYPTOMAT, 71  
 CRYPTON, 23, 50, 58, 66, 68, 69, 72, 75–77, 81  
 CTRAHLT, 58  
 CTRAHLUNG, 23, 55, 68  
 DER HISTORISCHE FUND, 57  
 DIE BAR MACHT AUF, 82  
 ERSTEN CIRCLERITTER, 59  
 ESCALATIONCCTUFEN, 55  
 FIL-C-LA:USEN, 77  
 FLIP-FLOP-FEHLER, 75  
 GEECS, 71  
 GRILLPARTY, 78  
 GZ, 77  
 HACCERCSPACE, 67  
 HACCER, 73  
 IDEENCOMPASS, 73  
 INCIPIRATION, 28, 40, 55  
 INCIPIRIERENDEN, 82  
 LAN-C-LOT, 59, 74  
 LINEK, 79, 80  
 LOCC, 37, 74  
 MAPPE, 34, 72  
 N.U., 59  
 OASIS, 71  
 PAR-C-VAL, 59, 61  
 PENTAGAME, 75  
 PROPHE-CI, 67  
 RADIOCHEMICER, 71  
 RITTER, 71  
 SIEBEN RINGE, 42, 77  
 SIRI-SONDE, 3  
 TEAM, 56  
 TURM, 61  
 URARTEFACT, 39–41, 43–46, 57, 58, 61, 78  
 URFUND, 58, 59  
 URTEXT, 61  
 VORARTEFACT, 49, 50, 79  
 WIRTCCPRACHEN, 55  
 WUNDERLAMPE, 52  
 cqr | CQR, 80

- օձօժոճաբոճոճաբոճոճ |  
 abdoccfreccuencen, 73  
 օձոճոճ | adrece, 77  
 օբո | afc, 69  
 օճոճոճ | aliens, 71  
 օճոճոճաբոճոճաբոճ\_օբոճոճ |  
 alertumswissenc\_aftler,  
 67  
 օճոճոճ:ճ | aluhu:te, 82  
 օճոճոճ | aluhut, 75  
 օբօբոճոճ | anfortas, 71, 77  
 օճոճոճ | antenne, 65  
 օբոճոճոճ | artefact, 75  
 օճոճ\_ճոճ:ճ | autoc\_lu:ssel,  
 77  
 օճոճ\_օճոճ | bauc\_acht, 64, 65  
 օճ\_օճոճ | bec\_eiCen, 77  
 օճոճ:ճոճոճ | beha:ltnis, 82  
 օճոճոճոճոճ | blocccchain, 74  
 օճոճ | buncer, 75  
 օ-օճոճ օճոճոճ օճոճ | c-base  
 cience ring, 1  
 օ-օճոճ օբոճոճ - օ  
 օբոճոճ օբոճոճոճ |  
 c-base project - be future  
 compatible, 63  
 օ-օճոճ | c-base, 65  
 օ-օճոճ | c-bille, 64  
 օ-օճոճոճ | c-dagogen, 69  
 օ-ճոճ | c-lab, 73  
 օ-ճոճոճոճ | c-lebration, 82  
 օ-ճոճոճոճ | c-literatur, 76  
 օ-ճոճ | c-muret, 76  
 օ-ճոճ | c-note, 82  
 օ-ճոճոճ-ճոճոճ |  
 c-querel-monitor, 68  
 օ-ճոճոճ | c-querel, 68  
 օ-ճոճոճ-ճոճ | c-ster-ecc, 76  
 օճ-օբոճոճ | c3-pulli, 77  
 օ\_օճոճ | c\_eiCe, 75  
 օ\_օճոճոճ\_ճոճ |  
 c\_eiCverc\_luss, 65  
 օ\_օճոճ օճ օ\_օճ օ\_օ:ճ |  
 c\_eint mir c\_on c\_o:n, 65  
 օ\_օճ | c\_ein, 67  
 օ\_օճ | c\_ell, 79  
 օ\_օճոճոճ | c\_ietwedder, 65  
 օ\_ճոճ:ճոճ:ճ | c\_la:fta:er, 71  
 օ\_ճոճոճ | c\_lafen, 72  
 օ\_ճոճոճ | c\_lappen, 65  
 օ\_ճոճ | c\_leier, 82  
 օ\_ճոճ | c\_leuse, 72, 74  
 օ\_ճոճոճոճ | c\_narchnase, 71  
 օ\_օճ | c\_out, 71  
 օ\_ճոճոճոճոճ |  
 c\_treicheleinheiten, 77  
 օ\_ճոճոճ | c\_uttle, 80  
 օճոճոճոճոճ |  
 cacccarrenpilot, 67  
 օճոճոճ | cacccarre, 67  
 օճոճ | camm, 77  
 օճոճոճոճոճ |  
 carboneinheiten, 64  
 օճոճոճ | ccaagent, 64  
 օճոճոճ | cedation, 73  
 օճոճ | ceichen, 15  
 օճոճոճոճ | ceitreisender,  
 64

- Երեւնոց | cerctreuung, 77  
 Երեւոց | ceremonie, 82  
 Երեւնիներ | cientists, 69  
 Երեւոցներ | clamotten, 65  
 Երեւ | clamp, 78  
 Երեւոց | clogan, 21  
 Երեւ | cluft, 75  
 Երեւներ | clutter, 66  
 Երեւի և Երեւներ |  
     co:che und al-c-misten, 70  
 Երեւի Երեւ | co:nic c-thur, 71  
 Երեւ | coccen, 73  
 Երեւ | cofas, 72  
 Երեւի Երեւներ |  
     communicationscasten, 66  
 Երեւի Երեւ | communicator,  
     66  
 Երեւներ | componente, 66  
 Երեւ | concole, 76  
 Երեւից | conctige, 70  
 Երեւի Երեւներ | consterniert, 81  
 Երեւի Երեւ | coundcucche, 73  
 Երեւի Երեւ | cpacebasar, 66  
 Երեւ | cpace, 73, 79  
 Երեւ | cpawnt, 68  
 Երեւի Երեւ | cperrmu:ll, 66  
 Երեւի Երեւներ | cpiegelbild, 71  
 Երեւի Երեւ | cpinner, 69  
 Երեւի Երեւներ | cspirituell, 75  
 Երեւի Երեւ | cralco:nic, 71  
 Երեւ | cram, 77  
 Երեւի Երեւ | crause, 64  
 Երեւի Երեւներ | creactivita:t, 78  
 Երեւի Երեւ | crempel, 27, 68  
 Երեւի և Երեւի | crethi &  
     plethi, 82  
 Երեւի Երեւներ |  
     creuccelement, 66  
 Երեւ | crew, 64  
 Երեւի Երեւներ | cryptomate, 78  
 Երեւի Երեւներ | cryptonaden, 78  
 Երեւի Երեւ | crypton, 68, 75  
 Երեւի Երեւներ | ctatisten, 64  
 Երեւի Երեւ | ctaub, 72  
 Երեւի Երեւ | ctinct, 66  
 Երեւի Երեւներ | cu:nstler, 69  
 Երեւի Երեւներ |  
     cualita:tserfahrung, 77  
 Երեւ | cual, 77  
 Երեւի Երեւ | cucche, 70  
 Երեւի Երեւներ | cucunft, 81  
 Երեւի Երեւներ | cuddelmuddel,  
     65  
 Երեւի Երեւ | cuhrs, 69  
 Երեւի Երեւ | cunst, 78  
 Երեւի Երեւ | cwace, 74  
 Երեւի Երեւ | cync, 61  
 Երեւի Երեւներ | designer, 69  
 Երեւի Երեւներ | don c-chote, 76  
 Երեւի Երեւներ | doppelga:nger,  
     71  
 Երեւի Երեւներ | einho:rner, 74  
 Երեւի Երեւներ | einhorne, 74  
 Երեւի Երեւ | erde, 16, 18  
 Երեւի Երեւ | farbe, 14  
 Երեւի Երեւներ | fictiona:re, 70  
 Երեւի Երեւներ | flipflops, 75  
 Երեւի Երեւ | fluch, 14

- ԲՕՇՍՅ | focus, 66  
 ԲՄՈԺ | fund, 12  
 ԿԵՇ\_ԻՐՐՇՄԱՆԵՐ |  
     gec\_irrcpu:ler, 81  
 ԿՈՇՇԵՆ | haccen, 67, 73, 76  
 ԿՈՇՇԵՐՇՐՈՇԵ | haccercpace, 73  
 ԿՈՇՇԵՐ | haccer, 64, 69, 73  
 ԿՈՆՆՍՇՈՂԵՐՆ | halluciniert, 67  
 ԿՈՐԺԿ | hardy, 64  
 ԿԵՐ-Շ-ՆԵՂԺԵ | her-c-leide, 76  
 ԿԻՊՊԵՆ | himmel, 79  
 ԿՈՐԲՈՍՈՎ | hoffnung, 29  
 ԿՈՈԴԻԵ | hoodie, 65  
 ԿՍՈՎԵՐՇՍ:ՈՅՆԵՐ |  
     hungercu:ntler, 69  
 ԴԺԵՐՇՇՈՐՔՈՅՅ | ideencompass,  
     75  
 ԴԺԵՆԻՇ | idelinc, 73  
 ԴԺՆԵ | idle, 72  
 ԴՂՍՈԽՆ, ՊԵՂՈ ՃԵՅԴՎԵՐ |  
     jawohl, mein designer, 69  
 ԿԻ | ki, 74  
 ԼՈՅՈՐ | labor, 67  
 ԼՈՆ-Շ-ԼՈՆ | lan-c-lot, 71  
 ԼՈՐԻՅ ՔԻՒՆՇՈ-Շ-ՔԻՓՈՐՍՈ | lapis  
     philo-c-phorum, 75  
 ԼԻՇՇԻՆՇ\_ԼՈՎ | lichtc\_lag, 66  
 ԼԻՆՍՐՇ | liturc, 63  
 ԼՈ-Շ-ՈՎՐԻՈ | lo-c-ngrin, 76  
 ԼՈՇՇ | locc, 74  
 ԼՍՇԵ | luce, 65  
 ՊՈՇՇՄՔԻՈ | maccuffin, 77  
 ՊՈՎ-Շ-ՆԻՇ\_ | mag-c-tic\_, 69  
 ՊՈՆԵՇՍԵՆԵ | matecvelle, 75  
 ՊՈՆԵՐՈՆԻՇ | materialien, 78  
 ՊԵՊԵՐՅ | members, 71  
 ՊԵՆՈՆՆ | metall, 20  
 ՊԻՎՍԵՆ ԺԵ Շ-ՎՈՆԵՅ | miguel  
     de c-vantes, 76  
 ՊԻՆՎԵՂԵԺԵ\_ՈՐՆ | mitgliedc\_aft,  
     76  
 ՊՍՆԻՂՈԺՍԵՆՆԻՇՈՆ |  
     multimodulctation, 72  
 ՈՐՐ | narr, 71  
 ՈՐԺ-ՈՐԵՈ | nerd-area, 72  
 ՈՐԺՅ | nerds, 73  
 ՔՈ-Շ | pa-c, 82  
 ՔՈ:ԺՈՎՈՎԵՐ | pa:dagogen, 69  
 ՔՈՐ-Շ-ՎՈՆ | par-c-val, 71  
 ՔԵՆՆՈ | penta, 1  
 ՔԻՒՆՇՈՓԻՆ | philosophen, 69  
 ՐՈԺԻՇՇԵՐՈՇԵՐ |  
     radiochemicer, 64  
 ՐՈՆԻՇՈՆՈՆ | rational, 75  
 ՐԵ-ՇՆՈՐԺ | re-ctand, 67  
 ՐԵ-ՅԵՆ | re-set, 67  
 ՐԵՇՍԻՇՆ | recuicit, 79  
 ՐԵՆԻՇՆ | relict, 63  
 ՐԵՔԻՇ | replic, 79  
 ՐԻՈՎՇ\_ԼՍՅՅ | ringc\_luss, 62  
 ՐԻՈՎԵ | ringe, 77  
 ՐՈԽՆՇՐՔ | rohctoff, 66  
 ՏԻԵՆԵՐ ՐԻՈՎԵ | sieben ringe, 69  
 ՆԵՇԻՈՂԻՆԵՐ | techniker, 69  
 ՆԵՆԵ-Շ-ՕՔԵ | tele-c-ope, 76  
 ՆՐՈՆ-Շ-ՔՈՐՆԻՇԵՐՆ |  
     tran-c-portiert, 66  
 ՆՍ:Ր | tu:r, 73

---

նսրո | turm, 72  
սոռո\_սքրեցիկ |  
unan\_cprecchbar, 73  
սոժ սո-սիներ, զրեներ  
սոժ սիներ | und  
cy-cchater, a:rzte und  
cchemicer, 70  
սոնորենս:նսոյ |  
unterctu:tcung, 66  
սոբոժ | upload, 72  
սոռնեբոնսոն |  
urartefactbuncer, 78  
սոռնեբոնսոն |  
urartefactburc, 78  
սոբոն | urplan, 68  
սերո\_սո:սիներ | verc\_lu:sselt,  
76  
սերո\_նո:ոնոն |  
verc\_ta:ndniss, 74  
սերոնոն | verctrahlt, 69  
սո-ո-ոն:ո | vi-c-ona:re, 70  
սո-ո-ո | vi-c-on, 77  
սոնոն | vision, 76  
սերոսնոն | werccstatt, 73  
սոնոն\_ոբներ |  
wissenc\_aftler, 70  
սոնոն\_ոբներ |  
wissens\_aftler, 69  
օբոն ոն | öffnet sich, 82



# Literatur

- [1] Anonymous (zugeschrieben: c-mer). *Auszug siri sonde No. 38 83 920 12a*. Zugriff: März 2025. Unbekannte Zeitlinie.
- [2] Anonymous (zugeschrieben: c-phocles). *das artefact. ein crippen- und rit-tercpiel. Auszug siri sonde No. 38 83 920 13*. Zugriff: März 2025. Unbekannte Zeitlinie, 2. oder 3. D.n.U.
- [3] Anonymous (zugeschrieben: c-phocles). *das artefact. ein crippen- und rit-tercpiel. der urtext*. Im Erscheinen.
- [4] c-base e.V. und Anonymous. *der historische Fund*. <https://www.c-base.org/cv5of/core/fundhistorie.html>; vgl. <https://web.archive.org/web/20021231044451/https://www.c-base.org/cv5of/core/fundhistorie.html> [2002]. 2002.
- [5] c-base e.V. und macro. *c-base official handout*. <https://c-base.org/presse/mappe.old.pdf> [Zugriff: 12.11.2024]. c-base e.V., 1999.
- [6] c-base e.V., nerdbeere und woodworker. *c-lang - die sprache der c-base*. <https://wiki.c-base.org/dokuwiki/c-lang> [Zugriff 10.5.2024]; vgl. <https://wiki.c-base.org/dokuwiki/c-lang> [woodworker, 2016]. 2020.
- [7] c-base e.V. und urcrew. *logbuch now*. <http://www.c-base.org/cv5of/carbon/logbuch-now.html> [Zugriff: 9.5.2024], vgl. <https://web.archive.org/web/20050130224724/http://www.c-base.org/cv5of/carbon/logbuch-now.html>. 2005.
- [8] Alexander Last, Marten Suhr und Mirko Fichtner. *c-booc – 20 years c-base*. 1. Auflage. Berlin: c-base e.V., 2015. ISBN: 978-3-00-050213-2.

- 
- [9] penta. *Wer war Hardy Krause. Einführung in die Hardykrauseologie*. Im Erscheinen.
- [10] c-base und penta. *Das crypton und seine Verbindungen. Eine Einführung*. [https://logbuch.c-base.org/wp-content/uploads/2024/12/c\\_base\\_cience\\_ring\\_crypton.pdf](https://logbuch.c-base.org/wp-content/uploads/2024/12/c_base_cience_ring_crypton.pdf). 2025.
- [11] c-base und penta. *Das urartefact. Schrift und Archäologie*. [https://logbuch.c-base.org/wp-content/uploads/2024/07/c\\_base\\_cience\\_ring\\_urartefact.pdf](https://logbuch.c-base.org/wp-content/uploads/2024/07/c_base_cience_ring_urartefact.pdf). 2024.
- [12] c-base und penta. *Der urfund. Chronologie und Gedenken*. [https://logbuch.c-base.org/wp-content/uploads/2024/07/c\\_base\\_cience\\_ring\\_urfund.pdf](https://logbuch.c-base.org/wp-content/uploads/2024/07/c_base_cience_ring_urfund.pdf). 2024.
- [13] c-base und penta. *Die 7 Ringe der c-base. Eine interpretative Exegese der ältesten Überlieferung im Lichte neuer Ausgrabungen und Schlussfolgerungen zur Topologie der Station vor ihrer Faltung*. [https://logbuch.c-base.org/wp-content/uploads/2024/05/c\\_base\\_ringe\\_penta\\_2024.pdf](https://logbuch.c-base.org/wp-content/uploads/2024/05/c_base_ringe_penta_2024.pdf). Berlin: c-base e.V., 2024.
- [14] cultura vision. *c-base trailer*. 1998.