

Augustine 2005 @ erstes Exemplar @ durch und in die Welt des und der Freizeitgestaltung @ im Sommer





WELSER Heimstätte

Laahener Straße 21a · A-4600 Wels · Tel.: 0 7242/464 94-0 e-mail: welser.heimstaette@whg.at · www.welserheimstaette.at



Inhalt

Porträts - Fotos der Redakteurinnen

_				•
- 1.4	eit.	art	ik	ᆫ

Alle Redakteurinnen ziehen Bilanz über einen Sommer im Zeichen des angehenden Journalismus und der Produktion des hier vorliegenden Faible-Magazins.

Seite

Hobby.

Marion Penninger hat sich über verschiedene Bedeutungen und geschichtliche Hintergründe erkundigt.

Seite

Paint with Bob.

Marion Penninger berichtet vom Hobbymaler-Boom, den der vor zehn Jahren verstorbene Bob Ross mit seiner TV-Serie ausgelöst hat.

Seite

Welten und Gegenwelten.

Das Universum des Rollenspiels haben Judith Köchl und Elisabeth Rumpl bereist und stießen dabei auf die Frage: Wer hat Angst vorm bösen Werwolf?

Seite

Des Kaisers neue Kleider.

Ingrid Ott beschäftigt sich mit Klischees von Japan im Allgemeinen und mit der ausgefuchsten Technik des Kimono-Anziehens im Besonderen.

Seite

Asphalt Gold.

Evalie Wagner lässt sich bezaubern von goldenen Schuhen, verstaubtem Glamour & und dem einzigartigen Herrn M.

Seite

Von Tönen träumen.

Julia Lehner im Gespräch mit Balduin Sulzer, dem Pädagogen, Musikkritiker und Hofkomponisten des Stifts Wilhering.

Seite

Die Libido der Handarbeit.

Elke Doppelbauer über das Phänomen des alten Handwerks und dessen neuen Antriebskräfte.

Seite

Afrika zu Fuβ.

Bansch & Tigga waren ein halbes Jahr lang auf dem Jakobsweg unterwegs. Birgit Ott hat sie zu ihren Eindrücken und Erfahrungen befragt.

Seite

Sandboarding auf der Düne.

Die perfekte Sommer-Alternative zum Snowboarden im Winter beleuchtet Katharina Stöbich anhand des Monte Kaolino in der Oberpfalz.

Seite

Comics.

Elke Doppelbauer kann auch zeichnen. Der Beweis: ihre Comic-Serie "The Adventures of a Sheep".

Seite

Elke Doppelbauer Experimentelle Kunst und Gestaltung Faible: Provinzregen



Redaktion







Marion Penninger Kommunikationswissenschaft Graphikerin Faible: Apple, Farben



Elisabeth Rumpl Politikwissenschaft Faible: Hörspiele, Bücher, Fußball im Fernsehen





Katharina Stöbich Theater.- Film- und Medienwissenschaften Faible: Reisen, Sonne

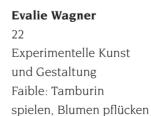
Birgit Ott 27 Vertriebsassistentin Faible: Zeitschriften



22

Ingrid Ott Graphikerin Faible: Papier





Dies ist ein Erstling. Dies ist unsere Hirngeburt. Ein wenig Anschauungsmaterial hier für dich

Auf der Suche nach Zeit. Auszeit, Unzeit, Vollzeit, Freizeit.

Von unserem Startpunkt - Hobby und Dilettantismus - begaben wir uns auf eine Reise. Es war ein schönes Teamwork. Viel Geduld und Zeit und ein bisschen Streiterei. Wie es sich gehört. Das Ziel, dieses Ergebnis, das hier vor euch/uns liegt, kann sich sehen lassen. Ein Lernprozess. Der Großteil unserer Vorstellungen wurde erfüllt. Unsere Wünsche befriedigt.

Hört zu! Entscheidet selbst

Zum Thema: Dilettantismus. Wo fängt er an, wo hört er auf?! Eine klassische Frage. Für uns hat sie sich in vielfacher Weise gestellt. Bezüglich den Menschen, den Dingen, den Ereignissen, die uns begegnet und widerfahren sind. Und uns selbst. In welche Form wird dieses, unser Projekt, unser Workshop (wie es so schön heißt) schließlich finden. Dilettantismus?!

Hunger. Ein grundlegendes Konzept. Wer liefert ins Medien Kultur Haus. Danke. Wir mussten nie (nicht) verhungern.

Schwierig ist die Titelfindung. Faible oder Spleen oder Vogel oder ein netter Zeitvertreib.

Also wieder die Zeit.

IMPRESSUM HERAUSGEBER.

MEDIENINHABER: Medien Kultur Haus, Pollheimerstraße 17, 4600 Wels PROIEKTLEITUNG: Günter Mayer REDAKTIONSASSISTENZ: FACHLICHE BERATUNG:

Andreas Fellinger, Manuel Schilcher Martin Behr, Ellen Dietrich, Erich Schillinger, Andreas Wollinger Oberndorfer Druck GmbH & Co KG. 5020 Salzburg AUFLAGE: 3000 Alle Rechte, auch die der Übernahme von Beiträgen, nach § 44 Abs. 1 und 2

wir das nicht gern schreiben, da eben wieder Schlagwort. Aber wie war das eigentlich im alten

Ausgleich. Balance. Harmonie. Schlagworte unserer Zeit. Unserer modernen Zeit. Auch wenn

Zusammengetragen und liebgewonnen

Geschichten machen Geschichte.

Menschen begegnen sich. Wir nahmen uns viel Zeit. Wir hatten sie (nicht immer).

Zum Thema Zusammenarbeit: fabelhaft. affenstark. interessant. bärig. liebe. euphemismus. f-a-i-b-l-e.

Enthält Angebote. Für Unschlüssige. Für Spätentschlossene. Für Ahnungslose. Für Aufnahmefähige. Für Zeitlose. Wirke entgegen, sei aber nicht (immer) esoterisch! Schönheit ist relativ (irrelevant).

Wir machen unser Hobby zum Beruf. Vielleicht. AutorInnen und ProduzentInnen sind wir. Schreiberlinge. FotografInnen. Die Redaktion, die OrganisatorInnen, die Wissenden. Danke für die Unterstützung & Liebe. Was folgt, bleibt offen. Fakt ist: Eine (erste) Ausgabe. @



Hobby

Begriff, Geschichte, Bedeutung

Begriff

Ein Hobby (engl.: Liebhaberei, Steckenpferd) ist eine Freizeitbeschäftigung, die mit einer gewissen Leidenschaft und oftmals mit einem hohen Aufwand betrieben wird - nicht um einer Bezahlung willen, sondern eher aus Interesse und Freude an der Sache. Der Begriff "ein Hobby haben" stammt aus der englischen Falknerei. Die Damen der jagenden Herren beizten mit einem Baumfalken (engl. hobby), welcher ein kleines Ebenbild des Wanderfalken ist. Die Damen hatten damit ihr Hobby.

Bedeutung

Durch die Vertiefung in ein Hobby kann man beträchtliche Fertigkeiten. Wissen und Erfahrung erwerben. Trotzdem bleibt die Befriedigung privater Interessen das Hauptziel. Es gibt ein Sprichwort: Sein Hobby zum Beruf machen! Was für einen ein Hobby ist, kann für den anderen ein Beruf sein: Ein hauptberuflicher Tester von Computerspielen könnte beispielsweise Hobbykoch sein, während ein Chefkoch seine Freizeit vielleicht mit dem Austesten von Computerspielen verbringt. Im allgemeinen Sprachgebrauch werden diejenigen, die sich in ihrer Freizeit mit einem Fachgebiet befassen, Amateure genannt - als Gegenstück zu beruflichen Fachleuten, so genannten Profis. Ein wichtiges Kriterium für die Unterscheidung, was als Hobby oder als Beruf gilt, ist, ob es als Quelle für den Lebensunterhalt dient. Kaum jemand wird vom

Briefmarkensammeln leben können, aber viele Leute haben Freude daran - also wird es allgemein als Hobby angesehen. Manche Sammlungen aber können durchaus als Geldanlage gelten, zum Beispiel Kunst. Daneben gibt es Amateure, die auf ihrem jeweiligen Fachgebiet Wissen und Fähigkeiten erwerben, in denen sie professionellen Fachleuten in nichts nachstehen und auch einen entsprechenden Ruf genießen. Diese Personen betreiben oft das Erstellen von Gutachten und Veröffentlichungen oder Beratertätigkeit als Nebenerwerb. Das Betreiben eines Hobbys hat oft entspannende oder sonstige nützliche therapeutische Nebenwirkungen. In einigen Fällen allerdings (beispielsweise beim Sammeln) können die Grenzen zwischen Beruf, Hobby und Sucht zu verschwimmen beginnen.

Geschichte

Bereits bei den Griechen in der Antike wurdezwischen Arbeit und Freizeit unterschieden, wobei Freizeit oder Muße als "scho le" und die Arbeit mit der Negation von Muße als "a-scholia" bezeichnet wurde. Die höheren Schichten der griechischen Gesellschaft mussten dank ihrer Sklaven keine körperliche Arbeit verrichten und konnten daher durch Lernen, Nachdenken und Gespräche (Rhetorik) Wissen und Weisheit erlangen.

Aber auch die Sklaven und die Unterschicht verfügten über freie Zeit, die sie an ca. 60 Tagen im Jahr bei Olympischen Spielen oder anderen Festen verbrachten. Für alle Griechen galt, dass Freizeit nicht individuell genutzt werden konnte, sondern im öffentlichen Interesse zum Wohl des Staates lag.

Ähnliche Ansichten vertraten die Römer: auch hier wurde der Begriff für Arbeit "neg-otium" aus dem Begriff für Muße "otium" abgeleitet. Die herrschende "Otium"-Schicht hatte die Aufgabe, den Staat zu lenken und konnte auch individuellen Annehmlichkeiten nachgehen. Auch die Plebejer verfügten aufgrund der wirtschaftlichen Weiterentwicklung und der Sklavenhalterei über individuelle Freizeit. Um diese in ihrem Sinne zu kanalisieren, spendierten die Herrschenden den Beherrschten "Brot und Spiele" oder veranstalteten Wagenrennen im Circus maximus, öffentliche Bäder sowie Parks und Sportarenen entstanden und veränderten auch architektonisch sichtbar das Stadtbild von Rom.

The Joy of Painting Sendetermine:

Serie 18 05.09.05 Absolutely Autumn Mountain Seclusion 06 09 05 07 09 05 Crimson Oval Autumn Exhibition 09.09.05 Majestic Peaks Golden Morning Mist 10.09.05 11.09.05 Winter Lace 12.09.05 Seascape Fantasy 13 09 05 Double-Oval Stream 14.09.05 **Enchanted Forest** 15.09.05 Southwest Serenity 16.09.05 Rippling Waters Serie 19 17.09.05 Snowfall Magic

19.09.05 Final Embers of Sunlight 20.09.05 Snowy Morn 21.09.05 Camper's Haven 22.09.05 Waterfall in the Woods 23.09.05 Covered Bridge Oval 24.09.05 Scenic Seclusion 25.09.05 Ebb Tide 26.09.05 After the Rain 27.09.05 Winter Elegance 28.09.05 Evening's Peace

Ouiet Mountain Lake

Valley of Tranquility

18.09.05

29.09.05



paint with bob

Text: Marion Penninger

Bob Ross (* 29. Oktober 1942 in Daytona Beach, Florida; † 4. Juli 1995 in New Smyrna Beach, Florida) war ein USamerikanischer Maler und TV-Star mit Afrofrisur und Tranquilizer-Stimme.

Nach dem Studium der Malerei an verschiedenen amerikanischen Hochschulen entwickelte er seine eigene Maltechnik, eine besondere Methode der Nass-in-nass-Malerei, mit der er unter Verwendung spezieller Farben und Hilfsmittel stimmungsvolle Landschaftsbilder zauberte.

1981 ging Ross mit seiner neuen Technik auf Tournee durch die USA, ehe er sie ab 1983 in seiner eigenen Fernsehsendung The Joy Of Painting präsentierte.

Mit feundlicher, säuselner Stimme machte Bob Ross seinen Zuschauern Mut, ihre

Œ.

Nass-in-nass-Malerei ist eine Form der Malerei, bei der in die noch nicht getrocknete Farbe hineingemalt wird. Der besondere Vorteil ist zum einen, feinste Farbverläufe zu erreichen, und zum anderen, die Gefahr der Rissbildung zu vermeiden, die bei Lasurtechnik besteht, wenn sie technisch fehlerhaft angewandt wird.

E

eigene Kreativität zu entdecken. Schritt für Schritt machte er vor, wie sie ihre Leinwand im Nu mit "heiteren kleinen Wölkchen" oder "fröhlichen kleinen Bergen und Hütten" bereichern und so ihre eigene Welt schaffen können.

Zuschauer animierte er dazu, selber zum Pinsel zu greifen und ihre ganz persönliche Welt, in der alles erlaubt und nichts verkehrt ist, auf die Leinwand zu bringen. Er kommentierte Fehler mit: "That's not a mistake, just a little accident", jede seiner Sendungen beendete er mit den Worten: "From all of us here: happy painting and God bless you!"

Bob Ross starb 1995 im Alter von 52 Jahren an Krebs. Doch seine Maltechnik und sein Lehrmaterial erfreuen noch heute etliche Hobby-Künstler. The Joy Of Painting wird derzeit auf dem TV-Sender BR-alpha ausgestrahlt.



Welten und Gegenwelten

oder: Wer hat Angst vorm bösen Werwolf?!

Text: Judith Köchl und Elisabeth Rumpl

ROLLENSPIEL - In den Augen manch besorgten Pfarrers der direkte Weg zum Satanismus. Für uns der schönste Zeitvertreib der Welt. Doch was versteckt sich hinter diesem Wort?

Das Spiel

Eine Gruppe von sechs Freunden, alle zwischen 18 und 20 Jahre alt, sitzt um einen großen Wohnzimmertisch herum. Das Licht ist gedimmt, im Hintergrund läuft leise der "Braveheart"-Soundtrack. Auf dem Tisch befinden sich jede Menge Zettel, sauber ausgefüllte und mit durchgestrichenen Zahlenreihen und Kritzeleien völlig verschmierte. Außerdem einige Bleistifte, Radiergummis, Würfel in allen möglichen Farben und komischen Formen, Gläser, Flaschen mit Softdrinks, Knaberreien. Es riecht nach Pizza. Hier wird D&D gespielt. - Vor einem der Freunde liegen einige Bücher und ein größerer Papierstapel. Momentan sehen alle SIE gespannt an. Sie beschreibt gerade den Hafen einer Stadt in blumigen Worten, den Geruch der Luft, die Geräusche, was am Hafen-Markt alles feilgeboten wird. Sie ist die Spielleiterin des Abenteuers. Sie hat die Quellenbücher gelesen, sich durch die Regelwerke gekämpft, die Romane verschlungen – und sich dann in dieser Welt voller Orks, Elfen, Zwerge und Drachen, Magie, Geheimnisse und Schätze eine Quest einfallen lassen, eine Aufgabe für seine bunt zusammengewürfelte Gruppe von erfahrenen Abenteurern aus den unterschiedlichsten Gebieten des D&D Kontinents Faerun, die allen möglichen Klassen, Völkern, Religionen und Berufen angehören. Sie werden sich am heutigen Spielabend in Tavernen herumtreiben und betrunkene Seeleute befragen, mit schaurigen bösartigen Monstern des Meeres kämpfen und am Ende – wenn alles so klappt, wie sie es sich erhofft - den bösen Magier, der hinter dem Verschwinden der Frachtschiffe steckt, knapp aber doch besiegen und dafür eine satte Belohnung vom Fürsten der Stadt einstreichen. Ob alles so klappt hängt von den Entscheidungen der SpielerInnen beziehungsweise ihrer Charaktere ab. Und von deren Glück beim Würfeln. Sie müssen den Seeleuten schon gute Fragen stellen und verhindern, dass der aufbrausende Zwerg in der Gruppe eine Schlägerei anzettelt, sie im Kampf gegen die Monster bestmöglich miteinander kooperieren, damit keiner von ihnen stirbt. - Die Gruppe entscheidet sich, der Schänke "Zum roten Aal" einen Besuch abzustatten...

Das Rollenspiel ist eine Form des Gesellschaftsspiels, des interaktiven Geschichtenerzählens. Es ist eine Kombination aus Elementen des Brettspieles, Improvisationstheaters und des militärischen Planspiels. Eine eigene, fantastische Welt in den Köpfen der Spieler - meist basierend auf literarischen Vorlagen - , in der sie einen von ihnen erschaffenen heldenhaften Charakter verkörpern,

der sich in die gefährlichsten Abenteuer und komplexesten Rätsel stürzt, auf der Suche nach Ruhm, Ehre, Gold – und vor allem jeder Menge Spaß beim Spielen. Diese Art von "Rollenspiel" erhebt keinen therapeutischen Anspruch und darf nicht mit namensgleichen Methoden psychologischer Natur verwechselt werden. Ganz im Gegenteil, dazu wird bei der Form des Rollenspiels, die es hier zu beschreiben

8

Durch den Würfel wird ein Zufallselement eingebracht, das zusätzlich für eine gewisse Spannung sorgt.

Œ

gilt, nicht die Realität simuliert, sondern mithilfe der Fantasie der SpielerInnen und der Anlehnung an gewisse vorgegebene Regeln/Spielmechanismen ("Systeme"), der Beschreibung von Hintergrundwelten ("Regelwerke/Quellenbücher") und dem Einsatz von diversen Spielutensilien (Würfel, "Charakterbogen", Bleistift) in einer fantastischen Welt umhergestreift. Dabei werden Monster bekämpft, Intrigen aufgedeckt, Schlachten geschlagen und Unschuldige gerettet. Viele Spielverlage publizieren dabei immer komplexer

ausgefeilte Zusatzinformationen zu den jeweiligen Spielwelten, wie zum Beispiel geografische und geschichtliche Angaben, Landkarten etc. Diese können, müssen aber nicht miteinbezogen werden.

Beim Rollenspiel, das am Ende keinerlei SiegerInnen oder VerliererInnen hervorbringt stehen sich zwei Typen von TeilnehmerInnen gegenüber: die Spielenden und der/die SpielleiterIn, der/die meist auch "MeisterIn" (ein etwas unglücklich gewähltes Wort) oder auch liebevoll "Mellon" (elfisch für "Freund") genannt wird. Der/die SpielleiterIn sorgt dabei für die Geschichte. Er/sie ist EntertainerIn, ModeratorIn, RegisseurIn und ErzählerIn zugleich. Er/sie schildert den Spielenden ihre momentane Situation, ist ihr Sinnesorgan und lenkt sie in der fiktiven Welt Mehr als alle anderen Beteiligten investiert er/sie Zeit in das Lesen von Regelwerken, in das Kennenlernen des Genres, in dem das Rollenspiel stattfindet, und in das Zeichnen von Karten und Skizzen. Er/ sie entwickelt unterschiedliche Szenarien und Orte für die Handlung, Personen, denen die SpielerInnen auf ihrer Reise begegnen werden und Ereignisse, auf die die Beteiligten reagieren müssen. Die meisten RollenspielerInnen übernehmen

in ihrer "Karriere" schlieβlich auch einmal das "Meistern".

Die SpielerInnen sind die DarstellerInnen der Geschichte. Sie reagieren auf die Geschichte, die Situationen, die sie beschrieben bekommen. Sie schildern ihre Handlungen und Aktionen, auf die der/die ErzählerIn wiederum reagiert. Für bestimmte Aktionen, wie etwa das Suchen von Fallen, das Sammeln von Informationen und auch für Kampfsituationen gibt es Regeln, an die sich alle Beteiligten zu halten haben. Auf diese Weise entsteht ein Dialog, ein interaktives Spiel in der Kommunikation und das Engagement der Beteiligten, die Komplexität und den Reiz des Spiels bestimmen.

Im Gegensatz zu klassischen Spielkonzepten ist hier weder das Ende des Spiels klar festgelegt - unterschiedliche "Kampagnen" eine Aneinanderreihung von Abenteuern) können über Jahre hinweg an diversen Spielabenden, die sich meist bis spät in die Nacht hinziehen, "weitergesponnen" werden –, noch gibt es dabei klare Sieger. Niemand steht in einem Konflikt- oder Konkurrenzverhältnis zueinander. Alle "arbeiten" gemeinsam daran, die Geschichte möglichst spannend, originell und unterhaltsam zu gestalten. So werden beispielsweise Gespräche, die mit (vom Erzählenden verkörperten) "NebendarstellerInnen" stattfinden, oft in wörtlicher Rede geäußert, mit dem Versuch sie auch schauspielerisch zu untermalen. Bewegungen werden beim Tisch-Rollenspiel nicht nachgestellt. Dieser weitere Schritt wird erst beim Live-Rollenspiel gemacht. Zu Beginn des Spiels ist es wichtig, so genannte "Charaktere" zu generieren. Der Spieler schafft sich quasi eine Spielerfigur, der er bestimmte (charakterliche) Eigenschaften und Fertigkeiten zuteilt und ihren biografischen Hintergrund überlegt. Diese definieren Stärken und Schwächen der Figur in Relation zur Spielwelt, deren "BewohnerInnen" (ob gut oder böse, monströs oder menschlich) auf die gleiche Weise zusammengebaut sind (dazu

gibt es meist so genannte "Monsterkompendien", in denen sich der/die SpielleiterIn Anregungen und Ideen holen kann). Üblicherweise werden diese "Werte", wie sie im Spielerjargon heißen, in numerischer Form festgehalten. So verfügt bspw. ein Kämpfercharakter über große Stärke, wohingegen ein Magier einen hohen Intelligenzwert aufweisen sollte. Auf diese

(3)

Niemand steht in einem Konfliktoder Konkurrenzverhältnis zueinander. Alle "arbeiten" gemeinsam daran, die Geschichte möglichst spannend, originell und unterhaltsam zu gestalten..

Œ

Weise werden die körperlichen und mentalen Begabungen einer Figur mit einfacher Mathematik festgehalten und sind so direkt mit den anderen Lebewesen in der Spielwelt vergleichbar.

Durch den Würfel wird ein Zufallselement eingebracht, das zusätzlich für eine gewisse Spannung sorgt. Gewisse Kürzel für die jeweiligen Würfel, wie beispielsweise w20 für den "Ikosaeder", den "20-seitigen" Würfel, oder den w8, spielen dabei wieder eine wichtige Rolle im Rollenspielerslang. Entscheidungen, wie etwa der Ausgang eines Kampfes, werden durch die Würfel und das Verrechnen verschiedener Parameter der Kontrahenten, wie Stärke und Rüstungswerte, herbeigeführt.

Auch wenn sich all das jetzt sehr kompliziert anhört, sind die grundlegenden Regeln schnell erlernt, und dem Eintauchen in neue Welten steht nichts mehr im Weg.

Die Anfänge

Nachdem 1954 J. R. R. Tolkiens "The Lord of the Rings" in Amerika erschienen war, dauerte es noch mehr als zehn Jahre, bis sein Werk vor allem an den Universitäten einen gewissen Kultstatus erreichte. Buttons mit der Aufschrift "Gandalf for President" und die Wiederentdeckung

Als vor 4000 Jahren der Pharao den Erfinder des Schachspiels fragte, was er denn dafür haben möchte, sagte dieser: "Ach, gebt mir ein Reiskorn, und setzt es auf das erste Feld, auf das zweite aber zwei, auf das dritte vier und auf jedes nachfolgende Feld wieder die doppelte Menge des vorigen …". Dass schließlich alle Kornkammern der damaligen Welt nicht ausreichten, um den Wunsch zu erfüllen, ist wohlbekannt. Immerhin hat das Schachspiel ab diesem Zeitpunkt seinen Siegeszug um die Welt angetreten und gilt als Vorläufer aller Strategiespiele – und somit zu Teilen auch des Rollenspiels.

Auch so genannte Konflikt-Simulationsspiele, kurz KoSims (engl. CoSims) genannt, begründen sich auf dem selben Prinzip. Verschiedene Armeen und Einheiten werden dabei in Form von Miniaturen auf Modell-Landschaften in Schlachten nach bestimmten Regeln gegeneinander geschickt. Diese Spiele werden meist unter dem Begriff "Tabletops" zusammengefasst, wobei "Warhammer" heute wohl das bekannteste in der Rollenspiel-Szene ist.

Diese zwei Quellen stehen am Anfang des Rollenspiels. Vor diesem Hintergrund schufen der Amerikaner Gary Gygax und sein Freund Dave Arneson, beide begeisterte KoSims-Spieler, 1974 das erste Rollenspiel "Dungeons&Dragons", kurz "D&D". Der Begriff "Roleplaying" wurde dann 1977 zum ersten Mal eingesetzt, nachdem die militärische Komponente in den Spielen immer mehr ab- und die entdeckerische, spielerische immer mehr zugenommen hatte. Für diese Aspekte wurden immer detailliertere Regeln entwickelt, nach denen Schlösser geöffnet, Fallen entschärft und Hindernisse bewältigt werden konnten. Flüsterpropaganda verbreitete bald die Kunde von der Existenz einer neuen Art des Spiels, nach der binnen kurzem rege Nachfrage entstand. Da kein renommierter Spiele-Verlag bereit war, das neue Konzept zu verlegen, lieh sich Gary Gygax kurzerhand 1000 Dollar von Freunden und gründete den

Verlag "Tactical Studies Rules" (TSR), der später noch Millionenumsätze machen sollte. Das 1979 erschienene Regelsystem "Advanced Dungeons&Dragons", (AD&D) verbesserte die Regeln und trat schlieβlich einen beispiellosen Siegeszug durch die ganze englischsprachige Rollenspielwelt an.

1981 wurde das erste deutsche Rollenspiel "Midgard" veröffentlicht, das aber aufgrund seiner komplizierten Spielmechanismen und Regeln wenig Anklang in der breiten Masse fand. Populär wurde das Rollenspiel im deutschsprachigen Raum schließlich 1985 mit dem Erschei-

nen von "Das Schwarze Auge" (DSA), das unter großem Werbeaufwand von Schmidt-Spiele und dem Verlag Droemer Knaur auf den Markt gebracht wurde.

Mit "Call of Cthulhu", das auf den Kurzgeschichten von H.P.Lovecraft beruht, kam 1981 das erste Spiel im Horror-Genre auf den Markt. Erstmals trat nun die Spieltechnik hinter das Erzeugen von Atmosphäre und das Ausspielen einer Rolle zurück.

Die 1990er Jahre brachten vor allem die Professionalisierung und Kommerzialisierung und außerdem eine Welle von "dunklen" Spielen mit düsterer und







unheimlicher Ästhetik, wie zum Beispiel "Vampire – The Masquerade" (1991), das mehr denn je die Erzählkunst des/der SpielleiterIn, das "Storytelling" als Hauptelement in den Mittelpunkt stellte und eine neue Gattung des Rollenspiels entstehen lieβ.

1977, im gleichen Jahr wie George Lucas' Star Wars, kam "Traveller", das erste tatsächliche SciFi-Rollenspiel auf den Markt. Darauf folgten bald einige andere wie etwa "Sternengarde", "Star Wars" und "Spelljammer", die aber weiterhin im Schatten der groβen Fantasy-Brüder dahinlebten. Der groβe Bereich der Science Fiction konnte sich überraschenderweise nie so richtig in der Rollenspielszene durchsetzen.

Sehr populär wurde hingegen Ende der 1980er Jahre das neu entstandene Genre des Cyberpunk. Vor allem William Gibsons Roman "Neuromancer", der Anfang der 1980er erschien – und den Begriff "Cyberspace" begründete –, aber auch Ridley Scotts Film "Blade Runner", basierend auf der Romanvorlage von Philip K. Dick, gelten hier als die wichtigsten Bezugsquellen. Als "Shadowrun", das vor diesem Hintergrund spielt, 1989 erschien, wurde er von der Fangemeinde begeistert aufgenommen und gilt bis heute als eines der beliebtesten Nicht-Fantasy-Rollenspiele.

In gewisser Weise markiert der Erfolg des ersten Sammelkartenspiels (engl. "Tradingcards") "Magic" 1993 das Ende der Blütezeit des Rollenspiels. Mit dem Einbruch der ersten Euphorie mussten viele Verlage Konkurs anmelden. Die hier ausführlich beschriebenen Pen-and-Paper Rollenspiele, also Tisch-Rollenspiele, traten mehr und mehr hinter die Computer- und Live-Rollenspiele, kurz "LARP" (Live Action Role Playing), zurück.

Mit dem 2000 vom Wizards of the Coast Verlag – dieser kaufte 1997 den TSR Verlag – entwickelten d20 System, das quasi als Esperanto unter den Regelwerken gilt, gab es wieder einen Aufschwung, da damit auch kleineren Verlagen die Chance gegeben war, mit ihren Szenarien und Hintergrundwelten den breiten Rollenspielmarkt anzusprechen.

In den letzten Jahren kann unter den Neuerscheinung generell ein Rückgang des Fantasy-Settings und der weitere Vormarsch anderer Formen von Alternativwelten und Endzeitstimmungen, wie zum Beispiel bei "Kult" (Horror-Genre), beobachtet werden. Wider Erwarten hatte der groβe Boom um die "Herr der Ringe" - Triologie von Peter Jackson kaum Auswirkungen auf die Rollenspielszene. Nur das 1989 erschiene Rollenspiel "MERS" (Mittelerderollenspiel) erlebte dadurch eine leichte Wiederbelebung.

Die Zahlen und Fakten

Im deutschsprachigen Raum wird die Zahl der aktiven Rollenspieler auf zirka 500.000 geschätzt. Demografisch sind die SpielerInnen eine sehr geschlossene Gruppe, zwischen 15 und 35 Jahre alt und vorwiegend männlich. Zu spielen begonnen wird meist im Freundeskreis Jugendlicher, wobei die so entstehenden Spielrunden fast immer über Jahre hinweg bestehen und der Großteil der Roleplaying-Begeisterten ein Leben lang von der Magie dieser fantastischen Gegenwelten in Literatur und Film angezogen werden. Etliche Vereine in der ganzen Welt bieten dabei eine Plattform und Foren zum "Fachsimpeln" und Austauschen (siehe Service-Teil).

Die Kritik

Ein schwieriges Kapitel. Von vielen Seiten, vor allem von christlicher, werden immer wieder Unkenrufe laut, die gewisse Klischees und Vorstellungen über den/die RollenspielerIn ins Blickfeld rücken. So reicht der Vorwurf von der sozialen Inkompetenz und der erhöhten Gewaltbereitschaft über die Idee, dass SpielerInnen den Unterschied zwischen Realität und Fiktion nicht mehr erkennen können, bis hin zur Unterstellung, dass jeder, der

sich (wenn auch nur im Spiel) mit Magie befasst, Satan anbetet, so wie angeblich auch Harry Potter.

Wir möchten dem hier – ohne wiederum ein Pauschalurteil zu fällen – etwas entgegenhalten: Beim Rollenspiel stehen Humor, Toleranz, Kreativität, Kommunikation und Erlebnis im Vordergrund. Ironie und Selbstironie sprechen aus fast jedem Satz, und wer spielt, nimmt sich selbst meist nicht allzu ernst.

Mindestens genau so wichtig wie das Spielen selbst ist das Reden über das Spiel und das Rezitieren von spektakulären und komischen Szenen der letzten Spielrunde. Dieses Nacherzählen eindrücklicher Situationen erstreckt sich weiter auf Genre-Medien wie Bücher, Comics, Filme etc. Durch das breite Angebot kommt es zu einer massiven, aber durch die Vertrautheit mit selbst kreierten Scheinwelten auch kritischen Medienrezeption seitens der SpielerInnen.

Zur Förderung der Gewaltbereitschaft sei nur gesagt, dass ein Konflikt, der im Spiel entsteht, auch im Spiel bleibt. Wenn Charaktere ein Problem miteinander haben, so gilt das lange noch nicht für die SpielerInnen. Und anders herum zerstören missmutige oder unmotivierte SpielerInnen, die sich nicht richtig in die Szene versetzen wollen oder können und ihre Alltagsprobleme mit ins Spiel nehmen, die Spielatmosphäre. Hier kommen wieder die Wichtigkeit und das Vermögen der SpielerInnen zum Vorschein, das Spiel von der Realität zu unterscheiden, da sonst die ganze Spielsituation nicht funktionieren würde. – Was auch die Bedenken bezüglich des drohenden Realitätsverlustes entkräftet.

Geselligkeit, Kommunikation und kreative Selbstverwirklichung stehen im Mittelpunkt der gemeinsamen Spielabende.

Neugierig geworden? Lust bekommen, selber mal zu spielen?

Das Internet bietet auch hier eine unerschöpfliche Fülle an Informationen:

http://www.rollenspiel-portal.de/ ist eine der größten Seiten im deutschsprachigen Raum, mit einer umfassenden Link-Liste und jeder Menge Artikeln und Anekdoten. Hier werden auch viele Systeme von Spielern für Nicht-Spieler einfach erklärt.

http://www.rpg.net/sites/252/quellen/quellen.html ist eine Sammlung von (hauptsächlich) wissenschaftlichen Texten, die sich mit dem Phänomen Rollenspiel und dem ganzen sozio-kulturell-medialen Drumherum befassen. Die auch auf dieser Seite zu findende Diplomarbeit von Peter Kathe (die erste zu dieser Thematik auf Deutsch) ist übrigens sehr lesenswert, gibt sie doch eine gute Zusammenfassung davon, wer wo wann warum wie rollenspielt und was das überhaupt soll.

http://www.drosi.de/ bietet ein Gesamtverzeichnis so gut wie aller am Markt befindlichen Rollenspielsysteme und dazugehörige Kurzrezensionen. Direkten Kontakt zu Spielern und Spielleitern (fast) aller Altersgruppen kann man in Oberösterreich wohl am besten beim in Marchtrenk ansässigen Rollenspielverein "Halle der Helden" finden. Die "Halle" veranstaltet regelmässig Stammtische, zu denen jede/r herzlich eingeladen ist, der/die sich über Rollenspiele aller Art informieren oder diese auch selber spielen möchte. Nähere Informationen, Adressen, Termine und natürlich weitere Links gibt es unter http://www.halle-der-helden.at im Internet.

Wer sich einschlägige Literatur, Regelwerke, Quellenbücher, Würfelsets, Tabletop-Figuren, Brettspiele, Magazine und Larp-Equipment genauer betrachten möchte, findet im Internet natürlich jede Menge Quellen. Es sollte aber keiner auf das fundierte Hintergrundwissen und die freundliche Beratung der Verkäufer in folgenden Geschäften verzichten müssen und wollen, drum hier ein paar Adressen:

Damage Unlimited, Theobaldgasse 20, 1060 Wien (http://www.damagetown.com)

PLANET HARRY Hinterbuchinger KEG, Otto-Bauer-Gasse 19/1, 1060 Wien (http://www.planetharry.at/)

Spielerei, Marierhilferstrasse 88a, 1070 Wien (http://www.spielerei.at/spielerei/main.html)

Dragons Lair, Jakoministrasse 17, 8010 Graz

Zauberland, Münzgrabenstr. 20, 8010 Graz

Aktuelle Conventions und andere Veranstaltungen (wie etwa die Spielemesse in Essen) sind auf den Seiten vieler Rollenspielvereine angekündigt oder verlinkt

Du weiβt, dass du zuviel Rollenspiele spielst, wenn...

... du bei einem Unfall nach einem "Heiler" rufst 🛭 ... du deinen/deine Chef/in mit "MeisterIn" oder "Schicksal" anredest @ ... du prinzipiell jede Entscheidung auswürfelst, du würfelst, selbst wenn du nach deiner Meinung gefragt wirst ... dein Metabolismus sich dahingehend verändert, dass dein Körper nur noch Chips und Pizza verarbeiten kann @ ... du dich nur mit Charakternamen am Telefon meldest und alle Formulare mit ihm ausfüllst @... du nie auf die Toilette gehst, weil man das im Rollenspiel auch nicht tut @ ... du selbst bei McDonald's versuchst, in einer dunklen Ecke mit dem Rücken zur Wand zu sitzen 🛮 ... du auf der Tankstelle versuchst, um die Zigaretten und das Red Bull zu feilschen 🛮 ... dich zum Weihnachtsgottesdienst alle Anwesenden mustern, weil du einen gewissen Gott aus dem Rollenspielpantheon bittest, diese götterlästerliche Anbetung zu beenden @ ... du vor dem Schlafen gehen versuchst unbedingt jemanden für die Wache abzustellen (selbst wenn es ein Stofftier ist) 🗸 ... die Axt in deinem Gartenhäuschen "Orkentod" heißt 🛮 ... du eine Entspannungs-CD mit Würfelbechergeräuschen besitzt 🗗 ... du das Tapfere Schneiderlein für einen Powergamer hältst 🛭 ... du auf deinem Auto einen "Ich bremse auch für Orks"-Aufkleber hast @





Des Kaisers neue Kleider

Von der Technik des Kimonoanziehens und der Melancholie über vergangene Zeiten

Text: Ingrid Ott

Viele verbinden den Kimono mit der Kultur Japans. Doch ist dieses Kleidungsstück eher ein Relikt aus den alten Zeiten. Ein Paradoxon - dass der Kimono zwar als Nationaltracht der Japaner gilt, er ist aber nicht das Kleidungsstück, das die meisten Japaner(innen) heutzutage im alltäglichen Leben anziehen würden.

Jahrhuntertelang "wickelten" sich in Japan Frauen wie Männer in den traditionellen Kimono. Doch dieser wurde erstmals Ende des 19. Jahrhunderts – in den Anfängen der Öffnung Richtung Westen – abgelöst durch westliche Kleidung, als der Kaiser bei einem seiner öfftenlichen Auftritte mit einer Orden beschmückten Jacke erschien. Über Jahrzehnte danach, setzte sich langsam die westliche Kleidung in allen Teilen Japans durch.

Und jetzt zu Beginn des 21. Jahrhunterts ist der Kimono offensichtlich ein ungewöhnliches Bild auf den alltäglichen Strassen Japans, da dieser meist nur noch zu formellen Anlässen und Festivitäten getragen wird. Und manch ältere Japaner trauern wohl dann und wann den "guten" alten Zeiten nach, wo der Kimono noch als zeitgenössische Kleidung galt.

Ich traf die junge Japanologin Simone in ihrem Zuhause in Heidelberg. Sie beschäftigt sich in ihrer freien Zeit unter anderem mit der Technik des Kimonoanziehens "kitsuke". Spontan beginnt sie zu lächeln, als sie sich an ihre Kimonoanfänge erinnert.

"Ach, ich hatte mal in einem japanischen Hotel gejobbt, dort war es Pflicht einen Kimono anzuziehen, ich hatte einige Probleme damit, die Gäste zu bedienen. Ich fragte mich "Wie um alles in der Welt konnte ein so unbequemes Kleidungsstück so lange die Standardbekleidung in Japan sein?" Normale Schritte, Treppensteigen, der Gang zu Toilette, ... das alles stellt einen Kimono-Adepten mitunter vor groβe Schwierigkeiten.

Ich ergriff danach die Gelegenheit und habe etwas gelernt, was viele Japaner(innen) heutzutage selbst nicht mehr richtig beherrschen... Ich stellte bald fest, wenn man die richtige Ankleidetechnik beherrscht ist es durchaus ein sehr bequemes Kleidungsstück."

Sie beginnt in einer großen Box zu kramen, aus denen sie einige "Stoffbündel" herausholt. Behutsam breitet sie diese vor mir aus – und tatsächlich kann auch ich jetzt Kleidungsstücke erkennen

"Den Kimono gibt es in vielen verschiedenen Mustern und Ausführungen, jeweils zum passenden Anlass und Jahreszeit. Der Kimono wird quasi in einem Schichtensystem angezogen, angefangen mit spezieller Kimono-Unterwäsche bis über den Unterkimono, den eigentlichen Kimono und dann der Gürtel, genannt "obi", der das Ganze mit weiteren Bändern zusammenbindet und hält. Für das Beinkleid, werden spezielle Socken "tabi" angezogen, bei denen die grosse Zehe unterteilt ist, die Schuhe erinnern mehr an Flip Flops, bestehen aber meistens aus Holz, hier gibt es "zori" oder "geta"."

Erstaunt sah ich auf diese vielen Einzelteile, die Simone vor mir ausbreitete und da drängt sich auch gleich die Frage auf, wie lange man wohl für das Anziehen braucht?

"Im Durchschnitt brauche ich 30 – 45 min bis alles sitzt und gut aussieht, da das Schwierigste das Binden des "obi's" ist. Es gibt sogar Wettbewerbe in Japan, in denen der Schnellste im

..kitsuke"

Am Besten lernt man "kitsuke" bei einem Lehrer, oder lässt es sich mal zeigen wie's geht, damit der "kitsuke"-Neuling ein besseres Gefühl für die richtige Technik bekommt. Bei Step by Step Übungen aus den Büchern wird der Laie schnell verzweifeln, der Kimono fühlt sich unbequem an und sitzt schlecht. Es ist vorteilhaft, dass man zu Beginn einmal einen gut sitzenden Kimono in Natura sieht.



Bekannte Klischees von Japan

Arbeitswut der Japaner "Sie leben für/ in der Firma"

199

, ,,

,•1

- Reduzierung von Japan auf Geisha, Samurai, Mönche, Zen-, Tee- oder sonstige Meister
- Japaner übernachten oft in diversen
- Debenslange Beschäftigung in ein und derselben Firma
- An jeder Ecke im Rotlichtbezirk gibt es "Gebrauchte Höschen"-Automaten
- Dapanische Männer stehen auf Schulmädchenstyle bei Frauen

Kimonoanziehen gewinnt, dieser braucht ca. 15 min, wobei dann der Kimono nicht ganz perfekt sitzt."

Und weil der Zahn der Zeit auch seine Spuren in einem traditionellen Kleidungsstück wie dem Kimono hinterlässt. zeigt sie mir einige Dinge die mehr der Neuzeit denn der Vergangenheit angehören.

" Zum Beispiel siehst du hier in diesem speziellen Kimono einen Druckknopf eingenäht, es gibt sogar "obi's" mit vorgebundener Schleife und Klettverschluss und viele weitere kleine Hilfsmittelchen, die für den besseren Halt sorgen und kaum mehr wegzudenken sind. Und wie in vielen Bereichen der Mode gibt es auch hier unzählige Kleinigkeiten mit dem man sein Outfit aufwerten kann, Accessoires sind ein Muss, wie zum Beispiel ein Fächer oder im Sommer einen Sonnenschirm der die Japanerinnen vor zuviel Sonne schützt."

Es tragen meist nur Frauen Kimono, ist er eher ein weibliches Kleidungsstück?

"Nein eigentlich nicht, es gibt Kimonos für Männer wie für Frauen, da er nichts von vornherein festlegt, er stellt nichts aus, er arbeitet mit dem Körper zusammen. Ein älteres Ideal ist eine knabenhafte geradlinige Erscheinung, der keine Körperform speziell hervorhebt mit Ausnahme des Nackens, dieser galt als ästhetischter Part einer Frau. Aber die einzigen Männer, die man heute noch weitgehend in traditionelle japanische Kleidung gewandet sieht, sind die japanischen Sumoringer, die im übrigen auch noch eine traditionelle Haartracht tragen."

Der Wandel der Zeit, hat es wohl mit sich gebracht, dass der Kimono und andere Künste und Traditionen mehr der Vergangenheit denn der Gegenwart angehören. Doch noch immer hegt der Westen ein orientalisierendes Bild über Japan - mit Mönchen, Zeremonien und Philosophien. Dadurch dass sich eine Japanologin wie Simone mit der Kultur und den Softskills von Japan auseinandersetzt werden speziell Klischees schnell aufgedeckt.

"Viele Menschen haben ein romantisches und exotisierendes Bild von Japan, was meiner Ansicht nach jeglicher Grundlage entbehrt, jedoch seit dem späten 19. Jahrhundert nicht zuletzt durch japanische Zen-, Tee- und sonstigen Meister im Westen Verbreitung fand. Man darf jedoch nicht vergessen, welchem Zweck diese Orientalisierung diente und sollte dieser mit einer

gewissen gesunden Kritikfähigkeit begegnen, wie Edward Said in seinem berühmten Werk "Orientalismus" anmahnt."

Und wie lebt es sich heute in Japan? Gibt es überhaupt grosse Unterschiede im Vergleich zum Leben wie hier in Heidelberg?

"Wenn man Macro- oder Microeben vergleichen möchte, dann ia. aber Japan ist heutzutage eine der grossen Industrienationen, in der das Leben wie in jeder anderen Industrienation funktioniert, mit den jeweiligen Do's and Dont's, die es wohl überall gibt. Ich habe des öfteren in Reisegruppen, die ich vor und nach ihrer Abreise betreute, miterlebt, dass die Klischees die über Japan und seine Andersartigkeit verbreitet sind, sogar dazu führen können, dass ein Japanreisender einen Kulturschock erfährt und enttäuscht nach Hause kommt."

"Es gibt ja in jeder Gesellschaft gewisse Regeln und Verhaltensweisen, daher ist es oft hilfreich, wenn man sich vor einer Reise damit auseinandersetzt. Es gibt viele gute Bücher über die Verhaltenscodices der Japaner" – mit einer nachdenklichen Miene versucht sie sich an den Namen des Schriftstellers zu erinnern, dann beginnt sie in ihrer grossen Bücherwand zu kramen, nach einem kurzen Moment, steht sie mit zwei Büchern in der Hand vor mir – "Da gibt's zum Beispiel das Buch "Gebrauchsanweisung für Japan" von Gerhard Dambmann oder "Kulturschock Japan" von Martin Lutterjohann".

Viele können wahrscheinlich aus den eigenen Auslandsaufenthalten sagen, dass die Möglichkeit einmal aus Unwissenheit ins Fettnäpfchen zu treten, gegeben ist. Wie reagieren die lapaner darauf?

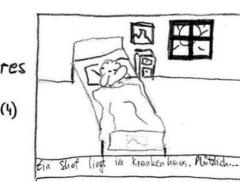
"Ach, da gibt es kaum Probleme, da die Japaner nicht voraussetzen, dass ein Ausländer alle Regeln kennt, sie sind da sehr nachsichtig mit einem. Aber falls man sich sehr ignorant verhält, kann das schon den Missmut des anderen auslösen."

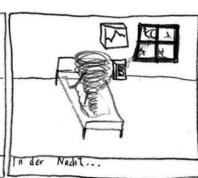
Viele Klischees die man über Japan kennt stammen aus der "guten" alten Zeit. Da sich aber die junge Generation Japans kaum mehr von der westlichen zu unterscheidet scheint, findet man mehr Gemeinsamkeiten als Unterschiede. Vorausgesetzt man ist aufgeschlossen und offen für Neues, wird man sich sicherlich überall gut zurechtfinden. @

Internet über das Thema Kimono

http://de.wikipedia.org/wiki/kimono

adventures









16 Faible

Badewanne eine Seife zu be-

nutzen, da gesäubert/geduscht

wird bevor man in die Wan-



aSphalt gold

"And what do you want?" demanded the Blacksmith. "Golden shoes," replied the Beetle. Hans Christian Andersen "The Beetle"

Text & Fotos: Evalie Wagner

Schuhe haben sie alle: Der gestiefelte Kater seine Stiefel, Jesus seine Schlapfen, Nancy Sinatra in "These boots are made for walking" und selbst Elvis seine weißen Lackschuhe, Greta Garbo ließ sich von Salvatore Ferragamo gleich siebzig Paar des gleichen Modells in unterschiedlichen Farben fertigen, Evita Peron bekam Schuhe aus Reptilienhäuten und Audrey Hepburn goldene Sandaletten mit Glöckchen. Soraya und Wally Simpson bestellten gleich mehrere Paare ein und desselben Modells aus weißem Satin. Die Schuhe ließen sie dann passend zur Robe einfärben. Für Marilyn Monroe wurde der stahlverstärkte Stiletto-Absatz entwickelt. Auch Eva Braun, die Geliebte von Adolf Hitler, und Claretta Petacci, die Geliebte Mussolinis, sammelten Schuhe. Faible und diffuse Erotik. Hush Puppies und Schnürsenkel.

Und einer hat ganz viele davon: Herr M.

Irgendwann zwischen Ende der Sechziger bis zu den frühen Achtzigern hat er einfach immer zuviel bestellt, zuviel der Schönheit ob des Bedarfs. Der Bedarf, so erläutert er, ist ja in einem kleinem Straßenort in Oberösterreich nicht sehr groß, denn die wirklich feinen Damen fahren nach Mailand oder Paris, um sich Schuhe zu kaufen. Und so ist er jedes Jahr auf ein Paar Modellen sitzengeblieben und so hat sich das zusammengesammelt. Im Abverkauf wollte er sie auch nicht hergeben, das wäre unfair den Damen gegenüber, die den Schuh zum vollen Preis gekauft haben. Eigentlich ganz toll, denn die wirklich gewagten und vortrefflichen Schuhkreationen wurden genau zu der Zeit gemacht als Strümpfe hinten noch eine Strumpfnaht hatten und Handschuhe zum guten Ton gehörten. Zwei ganze Schuhlager voller alter Schuhe, eines davon aber unzugänglich versperrt, denn er hat es nicht gern, wenn darin rumgesucht wird, und ich kratze mir vor lauter Sehnsucht am alten Schaufenster die Nägel wund. Und denke mir, wenn Gott mich liebt, dann gibt er mir die Schlüssel!

Herr M. ist Jahrgang 1926, Zwischenkriegskind, und erstaunlich fit, das Schuhgeschäft ist sein Hobby, "sonst würde mir fad werden", Herr M. hat ein Handy, ein Auto und eine Geliebte und schwärmt von Anna Netrebko, der russischen Operndiva, "für die wüsste ich auch ganz besondere Schuhe". Auch für seine "Bekannte" sucht er immer die schönsten Schuhe aus dem Bestellkatalog. Charme und verstaubter Glamour. Seit 1950 arbeitet er in diesem Handwerk, seit '75 besitzt er ein eigenes Geschäft. Früher hat er die Schuhe mit der Hand gemacht, dann kam die Armada der Schuhfabriken, fertige Modelle aus Italien, Paris und natürlich Österreich. Viele dieser Firmen gibt es aber jetzt schon wieder garnichtmehr. Herr M. hat sie aber überlebt und mit ihm die Schuhe.

Viele der herumstehenden Schuhe sind 36 oder 37, kleine Größen also, die Menschen sind größer geworden, erzählt er

when you're young a pair of female high-heeled shoes just sitting alone in the closet can fire your bones: when you're old anybody it's iust a pair of shoes without in them and just as

Charles Bukowski, Shoes

mir, und mit ihnen auch die Füße. Pumps, Highheels, Ballerinas, Winterstiefel, Hausschlapfen, Holzpantoffeln, Herrenmokassins – und meine Lieblinge in der Kinderarbteilung lagern pittoresk vor sich hin, verstauben und bleichen in der Sonne aus. Einmal hab ich mir ein Paar Greta-Garbo-Schuhe gekauft. rot mit Keilabsatz, die sind noch im Geschäft zerbröselt, weil sie von der Sonne so mürbe waren vom 30 Jahre lang in der Auslage Stehen. Solche Pannen sind alltäglich, "dann nimm sie dir einfach so mit" sagt er dann, und gibt sie behutsam in ein schwarz-silber gestreiftes Sackerl, dessen muffigen Geruch man bis zum Nachhausekommen nicht mehr wegkriegt. Am allerliebsten sind mir die Preise, nicht billig, aber lustig, und man darf nicht feilschen, das hier ist ein Geschäft, kein Flohmarkt, auch wenn es so aussieht. Man darf auch nicht sagen "alte Schuhe", denn schließlich sind sie neu, aber eigentlich beides, das macht ihre Anziehungskraft aus. Auf den alten Schuhschachteln tummeln sich die Schillingpreise, die werden dann mühsam, äuβerst rätselhaft zu Europreisen transformiert. Da kostet das Paar High Heels schon mal 25 Euro und die Holzschlapferl 37 Euro. Für Kleinbefußte wie mich tut sich also ein wahrer Himmel auf, obwohl selbst 36 für mich eine Nummer zu groβ, pardon zu klein sind. Dort angelangt, möchte man sich am liebsten die Ferse abhacken, und man bemerkt, dass das Aschenputtel-Märchen nicht von ungefähr kommt. Ob's zwickt oder drückt, scheint Herr M. nicht so zu bemerken. Auch wenn Ferse und Zehen rausgucken, sagt er "schöne Beinchen machen die, schöne Beinchen", und nebenbei fragt er nach Liebhabern, die doch bezahlen sollten. Gefallen und Zahlen sind aber im-





Neben den Schuhen ist mein Platz, neben den Schuhen. Neben den Schuhen ist mein Platz, neben den Schuhen. Neben den Schuhen ist mein Platz, neben den Schuhen.

Shy "Neben den Schuhen"

Eine Dame aus Frankreich, erzählt er mir, "die kam immer vorbei, wenn sie in Österreich Urlaub machte" und sagte: "Monsieur M., haben sie wiederrrr Sssschuhe fürrr misch dabei?". Sieben Jahre lang sei sie gekommen, irgendwann aber nicht mehr. Jetzt brauche sie sicher auch schon "Altweiberschuhe", dabei sei sie "so a fesche Katz" gewesen.

Von außen sieht das Geschäft geschlossen aus, leer. Was dahinter ist wissen nur wenige. "Altweiberschuhe", die verkauft er hauptsächlich, die meisten kommen aber nur mehr, um sich Schuhe reparieren zu lassen, Absätze machen zu lassen, oder hippe Mädchen die den Restbestand der Adidas-T- Shirts aufkaufen. Jetzt stehen nur mehr einsam und belanglos ein Paar Franz-Beckenbauer- Fussballshorts herum, neben den EVA Strümpfen und bunten, juckenden Baumwollstrumpfhosen für Kinder. Am Tresen platziert: eine himmelblaue Kassierkasse, himmelblau und silber, sieht toll aus. Auf die ist er selber stolz, darunter am Verkaufstisch liegen lustlos ein paar Geldtaschen,

viele hat er da nicht mehr, das schönste Tascherl hat er mir mal geschenkt. Auf einem Ständer hängen alte Taschen und Tücher, mit demselben liebgewonnenen Design vergangener Jahrzehnte. Herr M. ist hier allein, seine Frau ist schon vor 15 Jahren gestorben, der einzige Sohn hat ein Haus in der Dominikanischen Repuplik.

Im ganzen Haus ist also niemand, nur Herr M. und seine Schuhe. – Bis dann ich komme, ihm Löcher in den Bauch frage, bis er grantig wird und mich goldene Sandalen probieren lässt, very glamourous, wie Marlene Dietrich, die hatte 37 Paar Schuhe, also gar nicht so viele, sogar Thomas Bernhard hatte mehr. Herr M. hat fünf, sechs Paar gepflegte Herrenschuhe, aber Schuhe so meint er selber sind doch immer mehr was für Frauen. Er kenne Kundinnen, die haben an die 100 Paar Schuhe zuhause. Weil Mädchen nämlich, so sagt er, "haben schon immer einen Tick für das Schöne". Wie wahr, und dann stolziere ich hinaus, wie eine gestiefelte Katze, mit der neuesten Winterstiefelmode anno 1968. Now go, cat, go.

●

One for the money,
Two for the show,
Three to get ready,
Now go, cat, go.
Elvis "Blue Suede Shoes"



Von Tönen träumen

Ein Gespräch mit dem Komponisten Balduin Sulzer

Text&Fotos: Julia Lehner

Balduin Sulzer zählt zu den namhaftesten Komponisten und Pädagogen der österreichischen Musikszene. Geboren 1932 in Großraming in Oberösterreich, lebt er als Zisterzienser im Stift Wilhering. Ein Besuch bei "Pater Balduin" in seinem Musikzimmer im Kloster. Der erste Eindruck: ein Kosmos der anderen Art, Noten stapeln sich überall, ein kreatives Chaos, Katzenskulpturen. Balduin Sulzer selbst am Klavier, nach Tönen suchend.

Sie haben die Musik zu Ihrem Lebensinhalt gemacht. Kann man das so sagen?

Die Musik steht und stand bereits in meiner Jugend im Mittelpunkt meines Interesses, und so bin ich in den Beruf hineingewachsen. Es hat sich so ergeben.

Wie sind Sie zur Musik gekommen?

Ich bin kein Wunderkind gewesen, nur ein gewisses Interesse war vorhanden, und dieses Interesse für Musik hat sich immer mehr verstärkt, sodass ich bei der Musik hängen geblieben bin. Ich stamme aus keiner Musikerfamilie, sondern mein Vater war Holzknecht und meine Mutter Schneiderin. Ich habe nach dem Zweiten Weltkrieg die Möglichkeit gehabt, das Stiftsgymnasium in Wilhering, wo ich im Internat lebte, zu besuchen. Hier hatte ich Zugang zu den Instrumenten, und ich erhielt Klavier- und Orgelunterricht.

Ist "Musik produzieren" erfüllend? Wie sehen Sie das?

Alles, was als Lebensinhalt herangewachsen ist, ist erfüllend. So zum Beispiel eine Familie oder der Beruf. Genauso ist es mit der Kunst. Wenn es einem gelingt, im Rahmen der Kunst etwas auf die Beine zu stellen, kann es mehr oder weniger erfüllend sein. Gelingt es gut, so ist es sehr erfüllend. Nur halb, dann ist es eben halb erfüllend, und wenn etwas nicht gelingt, gibt es Niederlagen zu verkraften, so wie überall.

Wie ist Ihr Verhältnis zu anderen Künsten, wie Literatur oder Bildender Kunst?

Es hängt alles zusammen. Es wäre falsch, eine Kunst einseitig für sich zu betrachten. So zum Beispiel gibt es zwischen Musik und Literatur ein sehr enges Verhältnis: Liedtexte sind oftmals gehobene Lyrik, - oder die Oper ist ein vertontes Theaterstück. Auch herrschen Beziehungen zur Malerei, zum Tanz und - um die Ecke gesehen - zur Architektur. Architektur ist Raumgestaltung und Musik die Gestaltung im Ablauf der Zeit – verschiedene Längen, Schnelligkeiten oder Klangfarben.

Gibt es bei Ihnen ein besonderes Interesse für eine weitere Kunst neben der Musik?

Ich war während meiner Schulzeit in Wilhering Bibliothekar





und katalogisierte die Studienbibliothek nach dem Krieg neu. Ich entdeckte dabei eine Art sportliche Dimension beim Lesen und las alles, was an Literatur mir zugänglich war. In meinem so genannten "Lesewahn" habe ich Schillers und Ifflands Gesamtausgaben verschlungen. Später habe ich immer die Originale der Operntexte gelesen, da es für die Musik notwendig ist. Außerdem habe ich mich mit Texten des Dichters H.C. Artmann intensiver auseinandergesetzt, da ich seine Sprache liebe und eine gewisse Verbindung zu der Art, wie ich selbst mit Musik arbeite, sehe: spielerisch, artifiziell, sehr lustig und hintergründig - zwischen den Zeilen. Bei den Liedern, die ich vertont habe, gibt es eine Vielzahl von Texten von Rose Ausländer. Mit neuer Lyrik, denke ich, bin ich sehr gut vertraut. Bei mir decken sich Beruf und Hobby, und meine Gedanken kreisen immer um die Musik. Ich bin kein Beamter mit geregelten Arbeitszei-

ten, sondern ich stehe immer unter Strom. Als Komponist kommt man überhaupt nicht los, ob im Bad, beim Essen oder auch im Schlaf. Wenn ich ein musikalisches Problem zu lösen habe, arbeitet das Gehirn weiter, und ich träume zum Beispiel von

"Ich träume von drei Tönen, die irgendwo in einander stecken."

₿

drei Tönen, die irgendwo in einander stecken. Dass Hobby und Beruf identisch sind, kann zum einen Bereicherung sein und zum anderen ein Defizit, da man in eine Bahn gelenkt

Welchen Ausgleich finden Sie zu dem, was Sie sonst immer tun?

In meiner Schul- und Studienzeit war das Radfahren fast ein Hobby für mich. Fast deshalb, da ich sechs Mal auf dem Großglockner war, aber das Rad hinaufgeschoben habe. Auch unternehme ich regelmäßig Kurzurlaube und Blitzbesuche. Wie heuer im Februar, da war ich für nur zwei Tage in New York. Ich habe die beiden Tage sehr intensiv genützt und noch nie so viele Museen in so kurzer Zeit besucht. Den Rückflug habe ich aber leider verschlafen, da ich doch recht geschafft war. Jedes Jahr verbringe ich zwei Wochen in Japan. Dort bin ich zwar auch musikalisch beschäftigt, aber ich liebe die japanische Kultur, die Menschen und das Essen. Ich fasse die Berichterstattung für Zeitungen und CD-Besprechungen auch als ein Hobby von mir auf, nicht inhaltlich, weil es wieder mit Musik zu tun hat, sondern vom Standpunkt her und um literarisch zu formulieren. Es ist eine andere Art, mich auszudrücken. Ich kann nicht den ganzen Tag lang komponieren, ansonsten kommt man in eine geistige Ghettosituation.

Gibt es bestimmte Zeiten, in denen Sie am

kreativsten sind?

Nein, wenn es sich ergibt. Bei mir ist es nicht so, dass man sagen könnte, ich hätte die besten Einfälle zwischen Suppe und Fleisch.

Wie man in Ihrem Raum sieht, haben Sie eine Vorliebe für Katzen jeglicher Art.

Ich habe einen guten Zugang zu lebendigen Katzen, als kleiner Bub habe ich durchaus seelische Verbindungen zu Katzen gefunden. Meine Katzensammlung hat sich im Laufe der Zeit erweitert, da die Schüler des Musikgymnasiums Linz herausgefunden haben, dass ich Katzen sympathisch finde und ich daher zu verschiedenen Anlässen Skulpturen und Abbildungen von Katzen geschenkt bekommen habe: Porzellan-, Blech- und Holzkatzen und Posterabbildungen. Meine hier montierten Katzen würde ich nicht als Hobby bezeichnen. Eine Katze als Haustier würde viel persönliche Zuwendung brauchen, die ich ihr nicht bieten könnte. @





Die Libido der Handarbeit

Wie alte Manufaktur neue Antriebskräfte freisetzt

Text & Fotos: Elke Doppelbauer

Die Liebe zur Gestaltung und Verschönerung schlummert in uns, seit wir begonnen haben, mit unseren Händen Werkzeug und andere Hilfsmittel für unseren alltäglichen Gebrauch zu schaffen. In diesem Artikel werden Herkunft, Werke, neue Auffassungen, Triebe und Möglichkeiten der handwerklichen Ausführung näher erläutert.

Handwerk ist eines der ältesten Behelfe des Menschen. Es hilft, die Arbeit der Hände zu erleichtern, Lasten zu transportieren oder die Fortbewegung zu verbessern. Es ist das Werk der Hände, der Kunstwerke, des Gewerbes. Handwerk ist durch Tradition geprägt und wird manuell mit Handwerkszeug ausgeführt. Weiters gibt es auch noch ein "bodenständiges, künstlerisches" Handwerk. Unter diesem versteht man die Tätigkeiten des Schneiders, Töpfers, Tischlers, Glasers usw. Die Hochblüte des Handwerks war in der vorindustriellen Gesellschaft, insbesondere im Bereich der Landwirtschaft, bevor die Mechanisierung und Technisierung immer schneller vorangeschritten ist. In der heutigen Gegenwart leben und blühen die Reste des Handwerks in Nostalgie, Folklore und Museum weiter.

Entwicklungsgeschichtlich betrachtet ist das Handwerk aus dem Bauerntum hervorgegangen. Der Bauer ist weitgehend sein

eigener Handwerker. Er vermag viele Dinge selber herzustellen. Im günstigsten Fall ist er der universelle Bastler und Handwerker.

Im handwerklichen Bereich ist Kunst nicht automatisch ident mit Können. Kunst ist eine wichtige Seite des Umgangs mit den Materialien und deren Ausdrucksmöglichkeiten. Erst seit der Wende des 18. zum 19. Jahrhundert hat man begonnen, von alter Volkskunst und dem Volkskunstgut zu reden und zu schreiben. Mit dieser neuen Betrachtung hat man auch versucht, andere Verbindungen zwischen den Herkünften und Formen der Volkskunst zu finden. Das waren etwa die altchristliche Kunst oder auch die frühdeutsche Kunst. Handarbeit alter Art ist Gebrauchskunst, Schmuckkunst, die nicht an Stile, aber an überlieferte Gehalte und Formen gebunden ist. Diese Bindung an Überlieferungen schafft eine



Gleichförmigkeit in der Motivwahl der Volkskunstwerke und Handarbeiten über weite zeitliche und räumliche Strecken. Kunsthandwerker älterer Zeit griffen oft die brauchtümliche Kunst für ihre Darstellungsmotive heraus – die bunte Fülle des Volkslebens wird in den Werken der alten Volkskunst und der Handarbeiten in erstaunlichem Maße spürbar. Die Kunst im Dienste einer höheren Idee und ihr selbstständiges Dasein im Handwerk ist ein anderes Kapitel. Für uns ist es nicht so sehr das einzelne Kunstwerk. Bild. Bau oder Gerät, das durch sich selbst oder durch seinen Urheber Aufregung erzeugt, sondern das Kunstwerk weist über sich hinaus. zeigt neue Ansichten, provoziert, erleuchtet. Im Privaten wie im Volkstümlichen lagen die Individuellen und revolutionären Keime der Zukunft in der Kunst. In der Dichtung genauso wie in der bildenden Kunst. (Im Neuplatonismus gilt das Kunstwerk als ein Abfall von der Idee in schlechte Materie.) Man unterscheidet viele verschiedene Handarbeitstechniken. Zu diesen zählen Stricken, Häkeln, Patchwork, Quilten, Sticken, Klöppeln, usw. Diese sind über Generationen hinweg weitergegeben worden, und ihre Ausfertigungsmöglichkeiten unterscheiden sich untereinander in ihren Grundtechniken und -mustern. Besonders viel Wert wird auf die richtigen Stoffe und Garne gelegt, denn so bleiben die selbst erzeugten Handarbeiten länger erhalten. Handarbeit ist nicht schnelllebig, sondern benötigt viel Zeit und Ruhe. Erlaubt ist das Experimentieren ebenso wie die traditionelle Ausarbeitung. In Fachhandlungen oder auch in Handarbeitsbüchern erhält man die dafür benötigten fachlichen Ratschläge, Materialien und Techniken. Handarbeit wird auf unserem Hof in St. Marienkirchen a.d. Polsenz schon lange ausgeübt. Egal ob in der Stube oder in der Werkstatt, Der Drang, etwas Kunstfertiges oder Praktisches zu erschaffen, sorgt bei uns für ein reges Treiben in der Gestaltung des Eigenheims. Die Mutter, die Fenster mit Vorhängen bestückt, die Tante, die eine Tischdecke bestickt, die Oma, die warme Wintersocken strickt. Es vergeht beinahe kein Tag, an dem nicht etwas Handarbeitliches gearbeitet wird. Mit diesen Eigenfertigungen werden auch viele praktische Dinge geschaffen, die im Haushalt gut zu gebrauchen sind oder der Verschönerung dienen. Es ist aber nicht nur die Absicht des Gestaltens, die hinter diesen Fingerfertigkeiten steht, in der Handarbeit findet sich auch eine Beschäftigung. Besonders nach der anstrengenden Stallarbeit stellt sie beinah eine meditative Rast dar - sagt meine Mutter. Sie hat Freude an ihren selbst gehäkelten Vorhängen, selbst gestrickten Pullovern oder selbst genähten Kleidungsstücken. Und sie freut sich, wenn sie einmal "nur dasitzen kann, und sich ihrer Handarbeiten widmet". Und die Oma freut sich, wenn die Enkel im Winter keine kalten Füβe haben.

Das geht an den Nachfahren und Kindern nicht spurlos vorüber. Die Handfertigkeiten und Maβarbeiten werden versucht weiterzugeben, um sie zu erhalten und wahren. Tradition und Brauch werden neu belebt. Dadurch verselbstständigen sich Prozesse und lassen Kunstfertigkeiten weiterentwickeln. So findet z.B. mein Bruder Hansi, 16 1/2 Jahre, Dinge, die er vereinfacht und neue Objekte daraus herstellt. Er nimmt die einzelnen gefundenen Stücke und formt daraus neue Gestalten und Muster. Auch wenn er seine Arbeiten lediglich dem Zufall zuschreibt, steht über seinen Bestrebungen doch die Idee, die

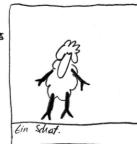
..., dass er gerne experimentiert und Neues ausprobiert.

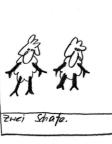
₿

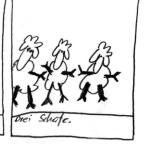
ihn dazu geführt hat. Seine selbst ausgedachten und gefertigten Gegenstände verleiten zum Lächeln und beflügeln. Er hat weder eine Ausbildung in die künstlerische Richtung gemacht, noch irgendwelche Kenntnisse anderweitig erlernt. Seine Fertigkeiten kommen aus dem praktischen und alltäglichen Tun und Arbeiten auf dem elterlichen Bauernhof – woher er auch seine Inspirationen, seine Materialien und seine Formfertigkeiten hat. Derzeit besucht er eine landwirtschaftliche Schule und ist unter der Woche im Internat. Seine Ambitionen für die Zukunft sehen momentan so aus, dass er den Bauernhof übernehmen wird. "Gerne", wie er sagt. Warum? "Weil ich dann gemütliche Treffen mit meinen Freunden machen kann. Au-Berdem glaube ich, dass meine Kinder, falls ich einmal welche haben werde, eine schönere Kindheit haben. Gute Luft, genügend Platz für meine Hobbys. Manchmal auch ungern, wenn ich an die viele Arbeit, die immer mehr wird, denke. Und weil es immer schwieriger wird, nur von der Landwirtschaft zu leben. Wegen mir selbst: Ich liebe Gewitter und bin cooler Nichtraucher. Okay, vielleicht gelegentlich eine. Nach anstrengenden Tagen bin ich gerne alleine und bastle an meinen Fantasiegetigen. Außerdem mag ich meine Schwestern und meine Eltern." Seine Arbeiten überschneiden sich mit Handwerk, Kunst-Handwerk und künstlerischer Austobung. Er selbst erzeugt seine Werke nicht mit dem Hintergedanken, dass dies Kunst sei. Seine Einfälle sind stets in der gegenseitigen Wechselwirkung zwischen Erfinden, Sehen und Ausführen. Die Vorkommnisse in seiner Umwelt werden von ihm abgetastet, er sieht sie, hört sie und leitet daraus Verarbeitungsmöglichkeiten ab. Zur scharfen Auseinandersetzung mit der Umgebung und seinem aufmerksamen Wesen kommt, dass er gerne experimentiert und etwas Neues ausprobiert. Er findet gerne heraus, wie sich ein oder mehrere Materialien gegenseitig vertragen und was man mit ihnen alles anstellen kann. Seine Melkgummi-Objekte sind entstanden, "weil der Gummi einmal im Jahr gewechselt werden muss" und er die Abfälle witzig zum Weiterverarbeiten fand. "Josef" der Hund ist ein Geburtstagsgeschenk an seine Schwester, "Alfred" der Bär, ebenfalls ein Objekt aus Zitzengummi, steht in seinem Zimmer. Die Ente mit dem Gummihandschuhkamm und den getrockneten Entenfüßen ist eine bescheidene Schöpfung aus Arzt-, Tier- und Haushaltsresten. In dem Korbkörper von dieser bewahrt er Krimskrams oder Süßigkeiten auf. Sein aktuelles Projekt ist ein Rucksack aus Bierkapseln. Diese Kapseln werden mit vier Löchern versehen und mit je vier aus Draht gebogenen Gliedern miteinander verbunden. Es ist ihm egal, wie lange er sich mit seinen Arbeiten beschäftigen muss oder wie nützlich die einzelnen Objekte sind, Hauptsache ist, dass sie ihm gefallen. Die Meinung anderer nimmt er gerne an, lässt sich von ihr aber nicht großartig einschränken. Wie schon erwähnt, sind Volkskunst, Handwerk und das Bauerntum miteinander groß geworden. Mein Bruder findet durch seine Experimentierfreude und der so traditionellen wie unkonventionellen Handfertigkeit zu einem neuen Wesen in den Gestaltungsmitteln.

bilden. Das ist, wenn man selbstständig ist, einfacher zu bewäl-

The adventures of a Sheep (49)









Afrika zu Fuß

Bansch & Tigga gehen durch dick und dünn

Text: Birgit Ott Fotos & Interview: Bernhard Meier (Bansch)



Tigga Name: Florian Penninger Alter: 25 Jahre Beruf: Saisonarbeiter in der Gastronomie

Warum marschierst du zu Fuß in die weite Welt?
Weil ich es für eine gute Idee halte, ich die Möglichkeit dazu habe und die Wahrscheinlichkeit, dass es nochmals passiert, immer geringer wird.



Bansch Name: Bernhard Meier Alter: 24 Jahre Beruf: Grafiker

Warum machst du das? Ich will mir eine Auszeit nehmen, um mich auf Wesentliches zu konzentrieren. Durch das hektische und ständig unter Druck gesetzte Berufsund Alltagsleben fühlt man sich oft Situationen nicht mehr gewachsen. Hatten Sie nicht auch schon mal so ein Gefühl?

Eine Auszeit wäre in so einem Zustand für jeden gut, um abschalten zu können und sich auf das Wesentliche zu konzentrieren – LEBEN. Das haben sich jedenfalls die beiden Kumpels Bansch und Tigga gedacht.

Bansch: Ich wollte mehr von der Welt sehen, die Vielfalt der Natur genießen, und das möglichst mit wenig Geld. Da mich Marokko immer schon sehr interessiert hat, war mein Ziel natürlich klar. Ich erzählte Tigga von meiner Idee und gewann sofort einen Weggefährten.

Wie konnten sie sich am günstigsten ihrem Traumziel nähern? Sie besorgten sich gutes Schuhwerk, denn die Füße tragen einen überall hin. Auch nach Marokko. Nach ausführlicher Recherche beschlossen sie die europäischen Fernwanderwege zu benützen, ab der spanischen Grenze den Jakobsweg und dann über Portugal weiter nach Marokko zu gehen.

Der Aufbruch

Am 20. Juli 2004 gings von Wolfsegg (Heimatort) mit Sack und Pack endlich in die weite Welt hinaus.

Der erste Abend

Nach dem anfänglich gewöhnungsbedürftigen Fußmarsch bauten sie geschafft ihr Zelt in einem Wald auf, um wieder neue Kraft für den nächsten Tag zu tanken. Doch die Freude war zu früh. Ein heftiges Unwetter brach los, und fünf Zentimeter Wasser standen im Zelt. Die beiden flüchteten zum nächst gelegenen Bauern. Dieser, zuerst misstrauisch – mitten in der Nacht vor seiner Tür zwei Fremde -, erweichte jedoch sein Herz und stellte ihnen ein trockenes Plätzchen zur Verfügung.

Bansch: Die Bauern waren anfangs meist skeptisch, stellten sich aber dann alle als sehr gastfreundlich heraus, wir bekamen oft sogar Stärkung für die Reise mit, einmal hatte uns eine Bäuerin sogar die Wäsche gewaschen.

Wenn man alle Zeit der Welt, hat kann man viel beobachten und die Natur in vollen Zügen genießen. So fanden sie auch oft leckere Sachen im Wald, wie Heidelbeeren, Himbeeren und Walderdbeeren. Im Bezirk Braunau erleben sie einen wahren Eck-Tick: Schratteneck – Frauschereck – Obereck – Schlageneck und viele Eck's mehr.

Kurz vor Salzburg fing sich Bansch eine Infektion ein. Da war die Wanderung erst mal für ein paar Tage eingestellt.

Bansch: Tigga hat's auch mal erwischt – wahrscheinlich vom Fleisch. Mit Olivenöl und einem Stamperl Schnaps ließ sich das Übel schnell beseitigen.



Salzburg wurde immer schöner, je mehr sie an Höhenmeter gewannen, inmitten von Kühen und Schafen. Paragleiter, die stundenlang über dem Berg kreisten. Wie romatisch – bei Nacht sah man das Lichtermeer von Salzburg. Das Wunderbarste am Berg war die Geräuschkulisse – Wind, Kuhglocken, Grillengezirpe und sonst nichts – Erholung eben.

Der Reisecker Höhenweg (Mallnitz) stellte sich als eine schwere Tour heraus, Schnee und viele Steine erschwerten die Wanderung. Dafür brauchte man viel Kraft und Ausdauer. Das waren längst nicht die einzigen Berge, die sie hinter sich zu bringen hatten.

In Techerndorf entschieden sich die beiden für eine gesundheitsbedingte Trennung. Tigga fuhr mit dem Zug nach Italien, und Bansch ging allein zu Fu β weiter. Treffpunkt war in Udine (Italien)

Bansch: Es offenbart sich immer wieder die menschliche Güte, der wir noch oft begenen sollten und die uns immer wieder Kraft gibt, auch selbst Außergewöhnliches zu vollbringen.

Italien

Da sich leider keine Unterkunft geboten hatte, nahm sich ein Italiener Mitte 40 seiner an. Keiner verstand die Sprache – zum Glück gibt es Hände und Füβe. Er lief mit Bansch durch die

ze Stadt zu seinem Auto, einem Cabrio, und beide cruisten ein bisschen rum. Angekommen bei einem Gebäude ähnlich einer Kirche, sorgte sich ein aus Indien stammender Priester um eine Unterkunft für Bansch in einer WG. Am nächsten Tag wartete Bansch auf die Ankunft von Tigga.

Chaotisches Italien – auf den Bahnhofsuhren zeigte es fünf verschiedene Zeiten an. Zeitdifferenzen von zwei Stunden, keine einzige tickte richtig. Jeder darf sich seine Zeit aussuchen – aber blo β welche?

Mit der guten alten Eisenbahn gings dann weiter nach Marseille (Frankreich).

₿

Zu Fuβ zum Bahnhof – Zug nach Albenga – UMSTEIGEN – Zug nach Ventimiglia – UMSTEIGEN – Zug nach Nizza – UMSTEIGEN – Zug nach Toulon – UMSTEIGEN – Zug nach Cassis – FUSSMARSCH – Essen in der Pampas – Autostoppen nach Marseille, Dauer: gut 12 Stunden

₿

Marseille

In Marseille lernten sie besonders liebe Leute aus den unterschiedlichsten Kulturen kennen. Ein Höhepunkt war die gemeinsame Stadterkundung.

Südlich von Toulouse mieteten sich Bansch und Tigga ein Hausboot und machten für eine Woche den Canal du midi unsicher. Sie benannten das Boot MSS Olivia, der Name beruht auf einer im Boot ausgeschütteten Dose Oliven.

Spanien

Angekommen an der spanischen Grenze, begann der Camino Frances – besser bekannt als der spanische Jakobsweg.

Bansch: Camino de Santiago verstehen die Spanier besser.

Von da weg sind es noch 860 km nach Santiago de Compostella. Die Gemeinschaften auf dem Weg sind ein echter Genuss. Sie teilten sich das Essen und das Nachtlager. Europäer, Kanadier, viele Amerikaner und natürlich auch Spanier – bunt gemischt – sind zu Fuβ unterwegs. Sie kommen zum Monto de Gozo (Berg der Freude), hinter dem Berg liegt sie nun, die wunderschöne Stadt Santiago de Compostella, die sie lehren sollte dass alles eine Dauer und ein Ende hat.

Bansch: Pilger zu sein, war wie ein Mantel, der dich wärmt, wie ein Glashaus, in dem man in Ruhe neue Triebe entwickeln kann. Ein Steg aus einem geregelten Leben in ein Meer des Lebens.

Santiago de Compostella

Für Tigga ist hier die Reise zu Ende. Er will zurück, wieder sein geregeltes Leben leben, in seinem Heim der Wärme und Geborgenheit. Zuvor wird die Ankunft des mühsamen, jedoch bereichernden Abenteuers noch heftig gefeiert, und wie es sich für einen Pilger gehört darf auch ein Gottesdienst nicht fehlen.

Bansch hat sein Ziel noch nicht erreicht. Er will nach Marokko, daran kann ihn auch sein Freund nicht hindern – er will weiter, ganz allein.

Ganz allein? Nein, auf seinem Weg trifft er noch viele nette Genossen, da ist er nicht oft allein unterwegs.

Portugal

Ein paar Tage Stadtbesichtigung in Lissabon. Danach weiter mit dem Bus nach Cabo da Roca und dann rauf auf die Fähre und direkt nach Tanger (Marokko). Bansch hat sich extra die langsame Fähre genommen – damit er die Fahrt länger genießen konnte.

Marokko

Runter vom Schiff und rein ins Volksfest, bei den Moslems wird gerade das Ende des Fastenmonats Ramadan bis in die frühen Morgenstunden gefeiert.

Bansch: Hier habe ich die einfache aber funktionierende Araber-Vertrauensregel gefunden: Triffst du einen Araber, der erstens gläubiger "Muselmann" ist und zweitens ein Handwerk ausübt, dann hast du normalerweise einen "aeraden Michel" vor dir.

Ein waschechter Tourist muss doch arabisiert werden, ein Land, in dem das Handeln noch Spaβ macht.

Bansch: Es geht zu wie im Ameisenhaufen. Zehn Hände wollen dich in ihr Geschäft ziehen, hätscheln und kassieren. Gewöhnungsbedürftig. Aber irgendwie mit der Pop-Up-Flut in Internetsackgassen vergleichbar.

Die Architektur von Tausend und einer Nacht muss einem einfach gefallen. Zauber, Alchemie und die Faszination des Orients, verwinkelte Gassen mit kleinen Läden und Gewürzbasaren. Da schmeckt das Essen gleich noch besser. Die Gerichte sind einfach, jedoch sehr raffiniert gewürzt.

Die Männer und Frauen Marokkos sind wegen des eher bescheidenen Lebensstils überraschend romantisch veranlagt. Auf der Haus- und Hof-Terrasse der Stadt treffen sich am Abend Scharen von Heimischen und Besuchern zum gemeinsamen Sonnenuntergang.

Mit einem Neuseeländer zieht er ins Landesinnere. Nach einer Kameltour in der Wüste geht's weiter nach Marakkech. Nach einem Besuch in Marakkech, einem Erwachen in 1000 schönen Ecken der Welt, setzt er sich in ein Boot nach Italien

und ist vier Tage später, am 5. Dezember, wieder zwischen Donau und dem Salzkammergut-Seengebiet – im Land der Berge und Täler. Nur die ERFAHRUNGEN und ERINNERNGEN bleiben ewig – und das sind wohl die wertvollsten Dinge im Leben!

Bansch: Der Jakobsweg und das Wissen um die große, weite Welt sind wie Anker und Rettungsboot für den Alltag.

Interview mit Bansch

Was waren die Eindrücke der Reise?

Man merkt im Ausland, dass es viele große Ortschaften gibt, in denen immer weniger Leute wohnen. Gerade die jungen Menschen zieht es immer mehr in die Stadt, auch der Arbeit wegen. Es stehen viele, billige Häuser zum Verkauf – da hätte ich schon Lust bekommen, mir eines zu kaufen.

Ich hatte das Gefühl, dass die Menschen die Umgebung, ihre Heimat prägt. Die Leute im Süden sind sehr gastfreundlich und aufgeschlossen, leben einfach in den Tag hinein.

Mit dem Jakobsweg habe ich an Glauben gewonnen. Da merkt man, dass es Wunder gibt und dass es auf der Welt doch was Übernatürliches geben muss.

Die Energie, die auf diesem Weg liegt! Ich habe mich über jeden Schritt, den wir gemacht haben, gefreut.

Wie war für dich der Abschied, die Trennung von Tigga nach so langer, gemeinsam verbrachter Zeit?

Es war schade, dass er die Reise nicht bis ans Ende mitmachte. Aber es war auch eine Wohltat für mich, da wir beide eine andere Auffassung des Erlebens hatten. Tigga wollte das Ganze meist sehr zügig durchziehen, nicht viel besichtigen. Deshalb gab es auch schon mal heftige Diskussionen. Wenn man so eng zusammengeschweiβt ist, muss man natürlich auch Kompromisse eingehen. Sollte ich so was in der Art noch mal machen würde ich das sogar alleine tun, und wenn jemand mitgeht, dann einfach lockerer – man trifft sich einfach irgendwo zu einer bestimmten Zeit wieder.

Wie hat sich dein Leben durch die Reise verändert?

Das Wissen, wie es woanders war, und dass ich immer wieder wohin möchte. Aber ich habe mich auch wieder sehr auf zuhause gefreut, einfach mit Freunden gemütlich beim Mostbauern sitzen – einfach wieder den normalen Alltag leben. Seitdem genieße ich es sehr, wenn es bei uns regnet, das ist

Regen gewandert, durch das Wetter verbinde ich immer gewisse Gefühle und angenehme Situationen mit jenen der Reise damals. Ich sehe jetzt auch manche Dinge nicht mehr so tragisch, Materielles ist mir nicht mehr so wichtig. Es hat auch in Tiggas Leben Veränderungen gegeben. Er ist jetzt viel unternehmungslustiger.

Woran muss man denken, bevor man losstartet?

Nur soviel mitnehmen, dass man nicht nass wird - nicht mehr als nötig. Man schleppt ja das ganze Gewicht ständig mit. Das Wichtigste sind ein Regenmantel, Verpflegung, Suppenwürfel, Nudeln (das war unser Standardessen), Salami, Gaskocher, das Wasser haben wir uns vom Bach oder von den Leuten besorgt.

Was muss man generell für so eine Reise beachten?

Es ergibt sich meist alles von selber. Man muss sich nur vornehmen, dass man zehn Tage durchhält, und dann bist du nicht mehr zu stoppen. Spätestens dann packen dich der Ehrgeiz und der Wille, es zu schaffen.

Womit muss man auf dem Weg rechnen?

Man trifft Leute aus den unterschiedlichsten Kulturkreisen – es war immer sehr lustig und auch interessant, Erfahrungen auszutauschen. Da man jeder Witterung ausgesetzt ist, musst du auch mit einer Verkühlung oder mit Durchfall und dergleichen rechnen. Wir waren in der Zeit auch nur reiseversichert. Wir haben uns oft mit alten Hausmittel abgeholfen oder sind zur nächsten Apotheke.

Sandboarding die Sommer-Alternative

Text: Katharina Stöbich

Sommer, Sonne, Strand und Snowboarden. Ungewöhnlich aber real: Die saisonale Bedingtheit des Boardinggefühls gehört der Vergangenheit an. Freaks haben schon vor Jahren eine Möglichkeit entdeckt, etwas Positives am Klimawandel zu finden: die Wüste lebt und ist ideal für Hypes und Sprünge.

Die Gletscher werden kleiner und kleiner, die Temperaturen steigen jährlich an, einige Wintersportler wechselten frühzeitig das Terrain. Egal ob Snowboarder, Surfer oder Wakeboarder im Sommer zieht man Sonnenbrand und Poolparty dem Hüttenzauber vor. Statt Schnee gibt's Sand, statt Anorak Bikinis.

Sandboarding ist wie Snowboarding die Kunst, stehend, mit beiden Füßen am Board fixiert, über Dünen zu gleiten, die jedoch nicht aus Schnee, sondern Wüstensand bestehen.

Sandboarding ist nur wenigen ein Begriff, obwohl der Sport kurze Zeit nach der Entwicklung des Snowboards im Jahre 1970 von kreativ-erfinderischen Köpfen erstmals versucht wurde, und erspart bis heute eingefleischten Snowboardfans die lange Sommerpause. Manche historischen Funde in Wüstengegenden scheinen darauf hinzuweisen, dass bereits im alten Ägypten die goldenen Dünen mit Boards aus Holz und ähnlichem Materi-

al bezwungen wurden. Vollständig geklärt ist diese historische Verwurzelung jedoch nicht.

Sicher hingegen ist, dass Sandboarding in seinen Anfängen sowohl auf Grund der fehlerhaften Technik des Fahrers als auch des Boards langsam und eigentlich ungeeignet für die verschiedenen Sandarten war. Mit der Weiterentwicklung des Snowboards fand auch das Sandboard zu seiner heutigen Form und Technik, die Spitzengeschwindigkeiten von bis zu 70 km/h erlaubt. Trotz der starken Beeinflussung vonseiten der Snowboar-

₿

Sandboarding wurde im Jahre 1970 von kreativ-erfinderischen Köpfen erstmals versucht und erspart bis heute eingefleischten Snowboardfans die lange Sommerpause.

æ

dindustrie in Sachen Design laufen Details, wie etwa die



optimale Oberfläche des Boards auf Grund der unterschiedlichen Betätigungsfelder (sprich Sand und Schnee) weitläufig auseinander. Heute werden Materialien wie Holz, Plastik oder Aluminium verwendet, jedoch kann mit spezieller Laminierung auch das Snowboard umfunktioniert werden. Als Equipment wird eigentlich nur des Sandboard selbst benötigt, welches wesentlich leichter und etwas kleiner ist als ein Snowboard und auch mit einer Bindung die Füße am Brett fixiert.

Obwohl Ende des 70er Jahre diese Sportart in zahlreichen Publikationen und Sportsendungen vorgestellt wurde, sprang die Sandboardindustrie nicht auf den Zug der Populärsportarten auf. Schneeressorts standen für die Massen bereit, Surfschulen schossen aus dem Boden. Sandboarding steckte den Kopf in den Sand und blieb hinter seinen großen Verwandten zurück. Und dabei muss man nicht mal in die Sahara reisen, um den

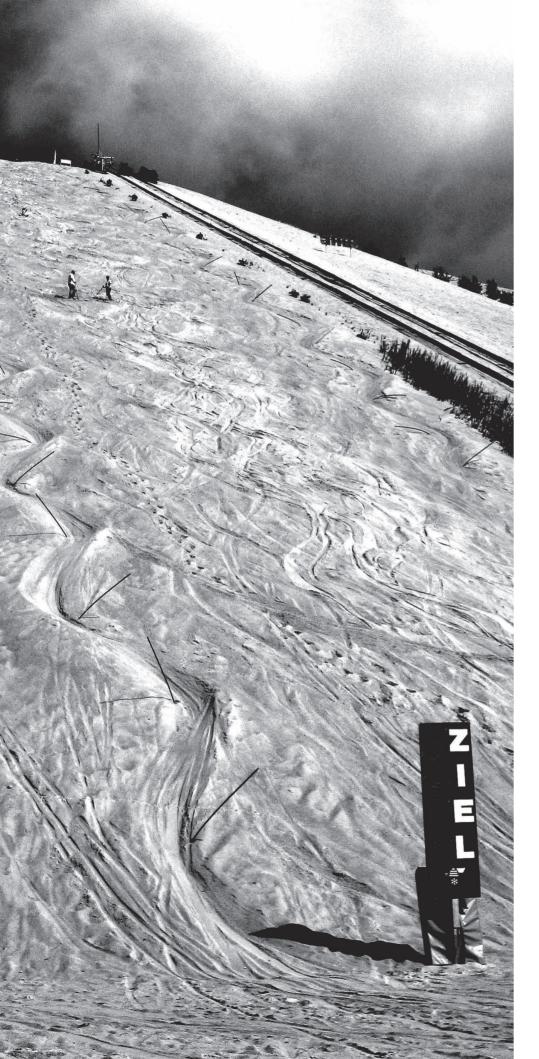
Winterspaβ in einen Sommertraum zu verwandeln: Eine kleine bayrische Stadt namens Hirschau hat sich auf den Trend eingelassen, und das mit Erfolg.

@

Anziehungspunkt ist der Monte Kaolino in der Oberpfalz, ein 115 Meter hoher und 40 Grad steiler aufgeschütteter Quarz-Sandberg.

₿

Der Monte Kaolino besteht in etwa aus 30 Millionen Tonnen Quarzsand und zählt somit zu einem der höchsten künstlichen Sanderhebungen seiner Art auf der Welt. Auf der 220 Meter langen Piste werden Geschwindigkeiten von etwa 65 km/h erreicht. Jährlich nutzen tausende Boarder aus ganz Europa den Sandberg Monte Kaolino um der Beschränktheit einer Wintersportart zu trotzen.





Service-Information

Hirschau, von Süden aus erreichbar über Regensburg, Straubing, München: A93 Richtung Weiden bis zur Ausfahrt Wernberg/Hirschau - B14 Richtung Hirschau

In HIRSCHAU Richtung Monte Kaolino bzw. Freibad! Genaue Adresse: Wolfgang-Doßbach-Str. 113, 92242 Hirschau

Homepage: www.sandboarding.org
Sandboard-Magazin: www.sandboard.com

Im Jahre 1952 war es ein mutiger Bayer, der sich das erste Mal mitten im Sommer Skier anschnallte und durch die Sanddünen des Kaolinoberges wedelte. Anfangs belächelt, über kurz oder lang jedoch bestaunt und nachgeahmt, nahm die Aktivität ihren Anfang. "Der weiße Riese", zu Beginn mit eigens präparierten Holzskiern befahren, ist heute längst ein weithin sichtbares Wahrzeichen der kleinen Stadt geworden und von vielen als ein Mekka für Sandboarder aus aller Welt verstanden.

Aus einer einfachen Idee wurde ein Unternehmen. Aus einem kleinen Dorf inmitten Ruhe und Natur wurde durch den Bau von Schwimmbad, Spielplätzen, Campingplatz, Kiosk, Gaststätte und Minigolfanlage ein Tourismusort und der Berg wird vermarktet: Für Modeaufnahmen im "Karibiksand", für Kunstpräsentationen, für Konzerte, Vereinsfeiern oder Wettbewerbe im Beach-Volleyball. Am interessantesten: Der Skiclub Monte Kaolino Hirschau vermietet Ski- und Sandboard-Ausrüstung, präpariert die Piste und betreibt die eigenartige Beförderungsanlage: einen Schlepplift, der im Pendelverkehr zwei Schiffe mit

"Pilgerstädte für alle Boarder und Partypeople, die den Lifestyle und die Lebensphilosophie Boarden verinnerlicht haben."

1...

Sitzbänken auf- und abfahren lässt.

Besonderes Highlight für Hirschau und Sandboardfans: Jährlich findet dort die Sandboard-WM statt, heuer bereits zum 15.Mal und auf Grund des regen Interesses in riesigen Ausmaßen. Das Motto in Hirschau beschreibt, wie Sandboarding vereinzelt und

spät aber doch auf den Zug eines Massensports aufsprang: "Pilgerstädte für alle Boarder und Partypeople, die den Lifestyle und die Lebensphilosophie Boarden, Leben, Feiern und Freiheit für sich verinnerlicht haben".

Anders sieht die Sache außerhalb Europas aus. Australien bietet Distanzen, wogegen Hirschau wie die Miniaturausgabe wirkt: kilometerlange Pisten in unberührter Natur, davon können Europas Boarder nur träumen. Doch auch diese Sache scheint einen Haken zu haben: In den letzten Jahren wurde das Boarden in Küstennähe verboten, in Naturschutzgebieten benötigt man Bescheinigungen. Es scheint, als sei mit dem Interesse der Boarder an den Sandpisten exponentiell auch die Verbotsliste gestiegen. Um Urlaubern Gesetzesbrüche im Ausland zu ersparen, bieten Tourismusbüros vermehrt Sandboarding-Touren an, die tageweise auch Anfängern einen Adventure-Urlaub erster Klasse ermöglichen. Ob in Namibia, Mexiko oder Colorado Sandboarding boomt wie nie zuvor, und das aus vielerlei Gründen: Als saisonlose Sportart können Touren durchgehend angeboten werden, die Vorraussetzungen für eine Extremsportart sind relativ gering, und auch ausrüstungstechnisch ist es einfacher und billiger als Snowboarden. Sandboarding funktioniert nach den gleichen Prinzipien wie Snowboarden, ist also für Wintersportler leicht zu erlernen. Anfänger könne jedoch sehr wohl auch vom Sand profitieren: Er ist weicher und ermöglicht langsamere Bewegungen, um besser das Gleichgewicht halten

Sandboarding ist in den Wüsten, weit entfernt vom Mainstream entstanden, wird aber heute von ihm erobert.

The adventures of a sheep (50)







Kleinanzeigen

evt. Inserate von

Hornbach

pago



Format Werk GmbH

Wallackstr. 3 • 4623 Gunskirchen Tel.: +43 - (0)7246 - 7661-0 • Fax: +43 - (0)7246 - 7661-165 info@formatwerk.at





