

SPIEL REGEL

S 1502-B

S 0510-Y40R

S 2010-R20B

PABLO WALSER, AUFTRITT | KARIN K. BÜHLER,
BILDBOGEN | BERNARD TAGWERKER, UMSCHLAG |
FRÉDÉRIC ZWICKER, FRISCHLUFT | DOMINIK
SCHLEICH UND INGRID BRÜHWILER, RADAR |
ANGÉLIQUE KELLENBERGER, FENSTER-
BLICK | DIETER RINGLI, GEDÄCHTNIS | U.V.M.



Das Kulturblatt aus

Appenzell Ausser Rhoden

18 02

S 4050-B

S 4030-R70B

OBACHT KULTUR

N°40 | 2021/2

S 3020-030Y S 7502-G S 0530-P50B S 1005-Y00R S 3050-Y10R



3 ZU DEN BILDERN

von Bernard Tagwerker
von Karin K. Bühler

4 FÖRDEREI

mit den kantonalen Preisen für Kultur

10 FENSTERBLICK

von Angélique Kellenberger

11 FRISCHLUFT

von Frédéric Zwicker

12 THEMA

Regelrecht aufs Spiel gesetzt

- AUFTRITT

von Pablo Walser

33 RADAR

von Dominik Schleich
und Ingrid Brühwiler

34 GEDÄCHTNIS

Kugelforschung
Musteranlagen
Erfahrungssingen
Spielaufforderung
Puppenparadies

44 IMPRESSUM

VORWORT

Die Themen, denen sich Obacht Kultur widmet, führen manchmal zu erstaunten Reaktionen. Denn je nach Kulturbegriff scheinen sie mal mehr und mal weniger damit verbunden zu sein. Im kantonalen Kulturkonzept und seinen Schwerpunkten wird ein breiter Kulturbegriff vertreten. Denn Kultur – im engeren Sinne als die Künste verstanden, im Weiteren als Wertvorstellungen und Handlungen, die unsere Lebensweisen prägen – ist sehr vielfältig. Und die Auseinandersetzung damit ist unverzichtbarer Teil einer Gesellschaft, die sich entwickeln will und stetig verändern muss. Deshalb erweitert Obacht Kultur mit seinen Themen immer wieder den Blick auf den Kanton und dessen kulturellen Eigenheiten und trägt damit zur Aufgabe des Amts für Kultur bei, Voraussetzungen für ein vielfältiges kulturelles Leben zu schaffen und den Zugang dazu zu ermöglichen. Dabei zielt es insbesondere darauf ab, dass durch die Kulturförderung neue und andere Gestaltungsräume entstehen, die genutzt werden und erhalten bleiben.

Ähnlich verhält es sich mit dem Spiel. Es gilt als freiwilliges, zweckentbundenes Handeln und erschafft dabei die Freiräume, die gemäss dem niederländischen Kulturhistoriker Johan Huizinga den Ursprung aller Kultur bilden. Denn wir spielen alle: In Entwicklungsabteilungen von Unternehmen entstehen durch Experimentieren mit Ide-

en und Materialien neue Produkte, Kinder erschaffen mit Ästen, etwas Sand und Wasser ganze Welten, und in verschiedenen Kulturbereichen werden unter anderem durch spielerisches Herantasten und Improvisation die Themen für neue Werke ausgelotet. Das alles soll aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass in kreativen Prozessen auch Regeln von zentraler Bedeutung sind. So entstehen beim Computerkünstler Bernard Tagwerker beispielsweise durch das konsequente Herbeiführen von maximaler Zufälligkeit Arbeiten von bedingungsloser Schönheit. Der Zufall wird bei ihm zur wichtigsten Regel.

Spiel und Regeln scheinen also untrennbar miteinander einherzugehen. Deshalb widmet sich diese Ausgabe von Obacht Kultur beidem. Dabei werden auch Sie als Leser*in durch die Heftgestaltung aufgefordert, mitzuspielen und sich mit den – oft unbewussten, aber längst verinnerlichten – Regeln und Konventionen der Textaneignung unverkrampft auseinanderzusetzen. Die Breite des Inhalts ist gewohnt gross. Gerne überlasse ich es Ihnen zu entdecken, für wessen Schaffen eher Spiel und/oder Regeln bedeutsamer erscheinen. Ihnen begegnen ganz unterschiedliche Texte von Angélique Kellenberger, Frédéric Zwicker, Ingrid Brühwiler und Dominic Schleich – beide vom Amt für Volksschule und Sport – und Bildbeiträge von Karin K. Bühler, Pablo

Walser, Michael Frei und Bernard Tagwerker. Zudem laden die Gedächtnistexte auf eine Partie Minigolf, zum Stegreifspiel, in eine Puppensammlung, auf die Kegelbahn und zum Lottospiel ein.

Selbstverständlich gibt auch dieses Heft wieder Auskunft über die aus dem Kulturfonds geförderten Projekte. Dieses Mal lege ich Ihnen die beiden Portraits zu den Preistragenden der kantonalen Preise in der Kultur besonders ans Herz. Zwischen Kulturfonds und dem Heftthema existiert übrigens eine besondere Beziehung: Denn unser Fördergefäss wird wesentlich durch Lotteriefondsgelder – also erzielte Gewinne auf Glücksspiele – gespeisen. Wer hier Lotto spielt, ermöglicht und unterstützt folglich kulturelles Schaffen in Appenzell Ausserrhoden.

So wünsche ich Ihnen ein lustvolles Eintauchen ins verspielte Obacht Kultur und hoffe, dass Ihnen das Befolgen der im Heft geltenden eigenwilligen Regeln leicht fällt.

Ursula Steinhauser, Leiterin Amt für Kultur
Appenzell Ausserrhoden

ZU DEN BILDERN



BERNARD TAGWERKER

Vier Blätter aus der «Flawiler Serie», 1999
Siebdruck auf Büttenpapier Verlin BFK Rives, je 76 cm x 57 cm
(Fotografie: Jürg Zürcher, © 2021, ProLitteris, Zurich)

Die 1728-teilige «Flawiler Serie» ist eine Art Restenverwertung einer Kunst-am-Bau-Arbeit von Bernard Tagwerker für die Schulanlage Botsberg in Flawil von 1999. Aus der insgesamt 1950 Töne umfassenden Farbskalierung NCS (Natural Color System) wählte der Künstler mittels Zufallsgenerator 216 Farben aus, welche er für die Bemalung jeweils eines der von der Architektur vorgegebenen 216 Fassadenelemente verwendete. Da NCS-Farben nur in Mengen von mindestens einem Kilogramm Mischung geliefert werden, entwickelte er zur Weiterverwendung der übrigen Farbe einen seriellen, zufallsbedingten Vorgang für eine Siebdruckarbeit. 216 Mal trug er eine bestimmte Menge von je fünf – selbstverständlich aleatorisch – ausgewählten Farben auf das Sieb einer Siebdruckmaschine auf. Jeweils acht Mal liess er das Rakel die Farbe auf einen immer wieder frischen Bogen Papier streichen. Jeder Bogen wird dabei anders, denn mit jedem Druckvorgang derselben Farbkombination vermischen sich die Farben mehr. Am oberen Bildrand findet sich der Schlüssel zu jeder Arbeit: der NCS-Code jeder Farbe, welcher den Schwarzanteil und die Helligkeit im ersten Teil nennt, und anschliessend die Grundfarbe sowie die Mischung dazu mit dem jeweiligen Kürzel Y, G, R, B für Yellow, Green, Red, Blue. Dazu kommt oben rechts die fortlaufende Nummerierung der Kombination 01 bis 43 und des Druckdurchgangs 01 bis 08.

Es gehört zum Schaffen des 1943 in Speicher geborenen und in St. Gallen lebenden Künstlers, dass er mit wissenschaftlicher Systematik auf der Basis des Zufalls und, abgesehen von der Materialwahl, ohne eigenmächtige ästhetische Entscheidungen vielfach umwerfende Schönheit erzielt. ^{ubs}



KARIN K. BÜHLER

Notizen einer Müssiggängerin, 2011
Laserprojektion im Foyer des Stadttheaters Lindau,
umgesetzt im Rahmen der Internationalen Bodensee-Konferenz 2011 in Lindau
(Fotografie: Karin K. Bühler)

Improvisation und Recherche – ein Widerspruch? Schliesslich erfordert das eine, spontan zu agieren, sich einzulassen auf den Moment und auf die Idee. Das andere hingegen erschliesst gezielt Inhalte, erweitert den individuellen oder kollektiven Wissens- und Bilderfundus. So sind auch für Karin K. Bühler Ausstellungen ein Anlass zur Auseinandersetzung mit den historischen und aktuellen Verflechtungen des Ortes. Die in Trogen lebende Künstlerin recherchiert, forscht, trägt Material zusammen – und entwickelt daraus Neues, Eigenes. Als Karin K. Bühler 2011 zur Künstlerbegegnung der Internationalen Bodensee-Konferenz (IBK) eingeladen wird, ist dies nicht anders. Jedoch ist «Improvisation» das übergeordnete Thema. Wie also situativ interagieren mit Musik oder Darstellender Kunst? Ausgangspunkt ist für die 1974 geborene Künstlerin auch hier der Ort, das Stadttheater Lindau. Es war früher ein Salzlager, eine Turnhalle, ein Kloster. Vom inhaltlichen Reichtum ausgehend und simultan zur improvisierten Musik und Performance schreibt Karin K. Bühler mit dem Laserprojektor Wörter in den Raum. Leuchtende Textfragmente verflechten sich mit dem Klang und den schauspielerischen Darstellungen. Vorgegeben waren der Raum und die Typografie des Lasergerätes, frei sind die räumliche Setzung und der Inhalt. Projizierte Gedankensplitter, erzählerische Elemente fliessen über die Wände – der Raum verbindet sich spielerisch, spontan mit seiner Geschichte und einen gemeinsamen Moment lang mit Klang und Performance. ^{ks}

WIRKUNG NACH INNEN UND AUSSEN

TANZ, DISKUSSION, MUSIK, FILM UND LITERATUR - ALLE GEFÖRDERTEN PROJEKTE BIS MITTE 2021 FINDEN IN EXPERIMENTELLER FORM, ABER STETS MIT STARKEM BEZUG ZU APPENZELL AUSSERRHODEN STATT. SIE WIRKEN NICHT NUR LOKAL, SONDERN AUCH NATIONAL. DIESE STRAHLEKRAFT WIRD AUCH BEI DEN IN DIESEM JAHR VERLIEHENEN KANTONALEN PREISEN SPÜRBAR.

BESCHLÜSSE DES REGIERUNGSRATES, AUF EMPFEHLUNG DES KULTURRATES, VOM 29. JUNI 2021

«Danza»

- Deep-Listening-Ritual-Tanz-Konzert des Vereins Stimmenfeuer, mit Franziska Schiltknecht
- Projektbeitrag CHF 25 000
- Veranstaltungsorte und Daten: St. Gallen, Zürich, Luzern, Bern und weitere Orte, Premieren am 8. und 9. Juli 2022 in Trogen

«Danza» ist ein Konzert, welches das heutige Bühnenschaffen mit seinem Ursprung - dem Ritual - verbindet. Franziska Schiltknecht erforscht damit die Wurzeln des Theaters und kreiert ein Gesamtkunstwerk mit Musik, Tanz und rituellen Handlungen. Jedes Konzert schafft einen Erlebnisraum für gemeinschaftliches Bewusstsein und Tanz. Gezeigt wird das Stück auf einer mobilen Freiluftbühne, der «Perla Volante». Damit soll ein möglichst grosses Publikum erreicht und unabhängig von Konzertbühnen oder Einschränkungen durch die Pandemie gespielt werden. Auch lassen sich damit die Veranstaltungen verändern und an die Spielorte anpassen. Die «Danza on Perla Volante»-Tour findet im Sommer 2022 auf Dorfplätzen und/oder in Stadtpärken der ganzen Schweiz statt. An jedem Spielort wird ein Teammitglied ein mehrtägiges Festival zusammenstellen und in Zusammenarbeit mit lokalen und befreundeten Künstler*innen durchführen.

«Montags-Plaza»

- Partizipative Veranstaltungsreihe des Henry-Dunant-Museums und verschiedener Kooperationspartner*innen
- Projektbeitrag CHF 30 000
- Veranstaltungsorte und Daten: Heiden, rund 28 Veranstaltungen von Juli 2021 bis Ende 2022

Das während eines Umbaus geschlossene Henry-Dunant-Museum Heiden bespielt in einer Zwischennutzung 2021/22 unter dem Label «Dunant Plaza» die Räume des ehemaligen Hotels Krone in Heiden. Die Kernthemen von Henry Dunant wie Humanität, Menschenrechte, Frieden und Demokratie werden dabei mit einem interdisziplinären und spartenübergreifenden Ansatz präsentiert und zur Diskussion gestellt. Neben intellektuellen Zugängen sollen auch emotionale und spielerische Angebote zur Auseinandersetzung anregen. Das ehemalige Hotelbistro im «Dunant Plaza» wird dafür jeweils in Kooperation mit verschiedenen Partner*innen am ersten Montag im Monat zum offenen Begegnungsort und zur Austauschplattform. Die Hotellobby als informeller Begegnungsort ohne Konsumzwang dient als niederschwelliger Treffpunkt für die Veranstaltungsreihe mit starkem lokalen und regionalen (Ein-)Bezug. Angestrebt wird ein partizipativ-kollektives «Forum für Zeitfragen». Die Programmation wird sich von eigenen Formaten schrittweise hin zu partizipativen Gefässen entwickeln.

**BESCHLÜSSE DES DEPARTEMENTES BILDUNG UND KULTUR,
AUF EMPFEHLUNG DES KULTURRATES,
VOM 14. JUNI 2021**

«Makrograph Volume 1 - Mikrogramm 400»

- Musikalisches Projekt des Vereins Chuchchepati Orchestra
- Projektbeitrag CHF 6500
- Aufführungsorte und Daten: Uraufführung im Rahmen des Festivals Neue Musik Rümlingen, Hohe Buche Trogen am 18. September 2021, weitere Konzert-Installationen sind geplant

Der «Makrograph» ist ein riesiger Plattenspieler, auf dem Tonträger mit einem Durchmesser von 33,3 Zoll (82,9 cm) von ganz unterschiedlicher Materialität und Oberflächenbeschaffenheit «abgespielt» werden können. Während beim klassischen Plattenspieler eine Nadel in der Rille gleitet und Schwingungen in hörbare Töne übersetzt, tastet beim Makrographen ein Laserstrahl die Oberfläche des Tonträgers ab. Die dabei gewonnenen digitalen Daten bilden das Ausgangsmaterial für die Komposition.

Im Zentrum des Projekts steht das «Mikrogramm 400» von Robert Walser. In kaum entzifferbarer, millimeterkleiner Schrift hat dieser in seinen Mikrogrammen Prosatexte, Gedichte und Dramolette festgehalten. Für die Komposition wird Walsers Mikrogramm in der handschriftlichen Originalversion spiralförmig auf eine übergrosse Vinylplatte graviert. Indem nicht der Inhalt, sondern äussere Merkmale, ja die Textur des Urtextes, vertont werden, bleibt das Geheimnis des Inhaltes erhalten.

«Makrograph Volume 1» ist der Auftakt für ein Langzeitprojekt. Es sollen weitere Volumes veröffentlicht und als Installationen umgesetzt werden. Dabei ist Raum für unzählige interdisziplinäre Projekte; vertont werden können nicht nur Texte, sondern auch Bilder oder Objekte.

Postproduktion Dokumentarfilm «Zuversicht»

- Film von Roses for you Film, Thomas Lüchinger
- Produktionsbeitrag CHF 10 000
- Orte und Daten: Ostschweizer Kinos (St. Gallen, Heiden, Heerbrugg, Buchs, Frauenfeld, Romanshorn, Winterthur, Weinfelden) ab Juni 2021, übrige Schweiz Filmstart im September 2021

Im Film «Zuversicht» erzählen verschiedene Menschen aus dem persönlichen Umfeld des Regisseurs, was Zuversicht für sie während der pandemiebedingten Einschränkungen bedeutete. Sie schildern, wie sie auch in aussichtslos scheinenden Momenten ihren Lebensmut bewahren. Die befragten Personen aus der Ostschweiz spiegeln in ihrer Verschiedenheit – jung und alt, gesund und krank, in die Zukunft blickend und dem eigenen Ende entgegensehend – eine Vielfalt menschlicher Gedanken und Gefühle. So vertraut die Schauplätze im Appenzellerland und der Ostschweiz anmuten, so weit weisen die erzählten Geschichten über das Lokale hinaus. Dem scheinbar Provinziellen und Individuellen wohnt überall Universelles inne.

«Schulhausroman» in Teufen und Wald ZH

- Literaturprojekt vom Jungen Literaturlabor JULI
- Projektbeitrag CHF 7500
- Daten: Projekte in den Schulen ab August 2021, Buchvernissage mit Podcast-Listening-Session und wenn möglich auch mit Live-Lesung Anfang 2022

Schulhausromane entstehen in Schulhäusern. Geschrieben werden sie von Jugendlichen im regulären Unterricht und von ganzen Schulklassen, also kollektiv, in Zusammenarbeit mit erfahrenen Schriftsteller*innen. Diese Profis besuchen «ihre» Klasse einmal die Woche für zwei Lektionen, und das mindestens acht Mal. Wenn der Schulhausroman fertig ist, wird er gedruckt und öffentlich präsentiert. Zudem vertonen die Schulhausroman-Klassen am Ende der Schreibarbeit jeweils Auszüge aus ihrem Roman. Später werden die fertigen Podcasts im Rahmen von Listening Sessions vorgestellt. «Schulhausroman» ist ein Kulturprojekt: Die beteiligten Schriftsteller*innen vertreten einen kreativen, offenen Textbeziehungsweise Literaturbegriff. Die Jugendlichen bringen ihrerseits ihr innovatives Sprachmaterial und ihre Lebenswelt ein. Sie verarbeiten, was sie schon erlebt haben beziehungsweise gerade erleben, zu Kunst, zu Literatur. Am Projekt nehmen drei Oberstufenklassen aus Teufen sowie zwei Klassen aus Wald ZH teil.

DIREKTBESCHLÜSSE DEPARTEMENT BILDUNG UND KULTUR VOM 6. MÄRZ BIS 14. JUNI 2021

(Gesuche mit einer beantragten Summe bis CHF 5000)

KREATION

Rahel Flückiger	Kunst-Film-Projekt «Hôtel la pleine conscience»	CHF 2000
Regula Engeler / Jochen Heilek	Projekt «Der Welt viel tiefe Welten», Phase 1: «Robert Walser und die Musik»	CHF 2500
Nadika Mohn	Solotanzstück «Eins»	CHF 5000

ANKÄUFE UND AUFTRÄGE

Martin Benz	Werkankauf zwölfteilige Fotoserie «Farsi Spazio, Quartiere Africano»	CHF 2844
-------------	--	----------

AUSTAUSCH

Verein Ostschweizer Kurzfilmwettbewerb	11. Kurzfilmwettbewerb 2021 für junge Filmschaffende	CHF 2500
--	--	----------

VERBREITUNG

Stiftung Schweizerischer Jugend-		
musikwettbewerb SJMW	Teilnehmendenbeiträge 2021	CHF 1200
Franz Mäder	Ausstellung «Surprise / sur prise» in Trogen	CHF 1500
Fabia Paller	Albumproduktion «Montefalcone Più Quartetto D'Archi»	CHF 1500
Ruedi Tobler	Albumproduktion «Playmob.il»	CHF 1500
Alpha-ray, Jaronas Höhener	Animiertes Musikvideo «Paper Trails»	CHF 1000
Luftschaft e. U.	Buchprojekt «Daily Soap» von Pascale Osterwalder	CHF 1500
Ruth Erat	Sommeratelier «Tauchgänge» 2021, in der Remise Weinfelden	CHF 1500
Kulturkommission Bühler	«Kulturell 9055», Durchführung 2021**	CHF 2000
Ereignisse Propstei St. Peterzell	Jubiläumsausstellung 2021 «Sonne, Meer und Sterne»	CHF 3000
Internationale Kurzfilmtage Winterthur	25. Internationale Kurzfilmtage Winterthur 2021	CHF 500
Theater U21	Jugendtheater «Peace Garden - now!»	CHF 800
Pierre Massaux	Theaterprojekt «Platon - Das Höhlengleichnis»	CHF 4000
Verband Hackbrett Schweiz	12. Hackbrett-Tag 2021 in Herisau	CHF 2000
Gruppe Pay-Wall	«Pay-Wall 2021 - Das Projekt zum Thema Kultur und Geld»	CHF 4000
Gemeinde Gais Kulturkommission	Eröffnungsausstellung «Ansichten» im Museum Gais	CHF 5000
Kunst(Zeug)Haus	Einzelausstellung und Publikation Hans Schweizer	CHF 5000
Georg Gatsas	Website und Archiv Georg Gatsas	CHF 2500
Caracol Verlag der Autorinnen & Autoren	Publikation «Einmal schwamm eine Wildsau im See» von Ruth und Pablo Erat	CHF 1500
Appenzeller Jugendchor	Appenzeller Jugendchor Herbstprojekt 2021	CHF 2000

VERMITTLUNG

Historisches und Völkerkunde- museum St. Gallen	Pauschaleintritt Schulklassen 2021	CHF 1000
Kinokultur in der Schule	Vermittlungsprogramm Kinokultur in der Schule 2021	CHF 1000
Pädagogische Hochschule St. Gallen PHSG	Gastspielreihe «TheaterLenz 2022»	CHF 4000
Fährbetrieb Figurentheater	Kulturvermittlungs-Mentoring «Schachteltheater»	CHF 1000
Kulturagent.innen für kreative Schulen	Projekt «Clownworkshop 1»	CHF 400
Kulturagent.innen für kreative Schulen	Projekt «Clownworkshop 2»	CHF 900
Kulturagent.innen für kreative Schulen	Filmprojekt «Wir ziehen am selben Strang»	CHF 400
Kulturagent.innen für kreative Schulen	Projekt «Sonderwoche Tradition»	CHF 4900

KULTURPFLEGE

Robert Walser-Gesellschaft	Jahrestagung der Robert Walser-Gesellschaft 2021 in Herisau	CHF 2000
----------------------------	---	----------

BETRIEBS- / STRUKTURFÖRDERUNG

KIK // CCI Verein der KuratorInnen von institutionellen Kunstsammlungen der Schweiz	Jahresbeitrag 2021*	CHF 300
Verein für Geschichte des Bodensees und seiner Umgebung	Jahresbeitrag 2021	CHF 500
Pro Infirmis	Netzwerkaufbau inklusive Kultur Ostschweiz 2021/22	CHF 5000
Kulturvermittlung Schweiz	Jahresbeitrag 2021*	CHF 1000
NIKE Nationale Informationsstelle zum Kulturerbe	Jahresbeitrag 2021*	CHF 1400
Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren, EDK	Forum Kultur und Ökonomie 2021*	CHF 250

* KBK-Empfehlungen
(Konferenz der kantonalen Kulturbeauftragten)

** Defizitgarantie

KANTONALE PREISE

Der Regierungsrat verleiht Mäddel Fuchs den kantonalen Kulturpreis. Damit zeichnet er Fuchs' fotografisches Schaffen aus, das weit über den Kanton hinauswirkt und dennoch eng mit dem Appenzellerland verbunden ist. Gleichzeitig wird in diesem Jahr zum ersten Mal der neu eingeführte kulturelle Anerkennungspreis verliehen. Er geht an die Filmproduzentin Ruth Waldburger. Mit diesem Preis werden besondere Verdienste in den Bereichen Vermittlung, Pflege und Förderung der Kultur in und von Appenzell Ausserrhoden verdankt. So werden Personen ausgezeichnet, die in der Regel einer breiteren Öffentlichkeit eher unbekannt sind; damit erhalten gerade auch diese wichtigen Tätigkeitsbereiche eine Sichtbarkeit. Gemeinsam ist beiden Ausgezeichneten, dass Appenzell Ausserrhoden zwar Heimat und Ausgangspunkt ihres Schaffens ist, sie aber auch weit über die Kantonsgrenzen hinaus wahrgenommen werden. Sie stehen stellvertretend für die eindrucksvolle Vielfalt und Strahlkraft der Kulturschaffenden in und aus Appenzell Ausserrhoden.



Kulturpreis 2021 für Mäddel Fuchs

Mäddel Fuchs ist nicht der Einzige, der das Appenzellerland fotografisch dokumentiert und mit künstlerischem Blick interpretiert hat. Aber niemand ist systematischer und gründlicher vorgegangen und ausdauernder am Thema geblieben. Das ermöglichte ihm, nicht nur Augenblicke festzuhalten, sondern den unaufhaltsamen Wandel sichtbar zu machen. Im Rückblick erscheint sein Werk wie ein einziger grosser Fotoessay über Sein und Zeit und Vergänglichkeit. Seine Arbeit rührt an die grossen Fragen – und berührt mit der zum Ausdruck kommenden Empathie für Land und Leute. Der mit 25 000 Franken dotierte Kulturpreis 2021 zeichnet deshalb nicht einfach sein herausragendes fotografisches Schaffen aus, sondern ebenso seine Beharrlichkeit, seine gedankliche Schärfe und emotionale Tiefe, seinen Kenntnisreichtum – und auch seine Unangepasstheit.

Wer Mäddel kennt, weiss: Seine Ansprüche sind hoch, an sich und an andere. Seine Beziehung zum Appenzellerland und zu den Appenzeller*innen ist ebenso schwärmerisch wie kritisch. Er kennt auch die Schattenseiten, hat beobachtet, wie traditionel-

les Wissen und Können verloren gehen, historische Zusammenhänge in Vergessenheit geraten, Eigenarten verschwinden. Dagegen kämpft er – oft vergeblich, manchmal zornig, meistens fröhlich.

Das Appenzellerland hat er, der in Cademario und Zürich aufgewachsen ist, als Schüler der Kantonsschule Trogen kennengelernt. Sein Blick auf diese Region ist bis heute Innensicht und Aussensicht zugleich. Zu den Träger*innen des Brauchtums, zur bäuerlichen Kultur pflegt er eine grosse Nähe. Bemerkt wird, etwas überspitzt formuliert, nicht seine Anwesenheit, beispielsweise bei Viehschauen. Auffällt, wenn er fehlt. Dabei bleibt er dennoch ein Aussen-seiter. Das ist die Grundbedingung für sein künstlerisches Schaffen.

Text: Hanspeter Spörri
Bild: Marisa Fuchs



Anerkennungspreis 2021 für Ruth Waldburger

Ruth Waldburger bleibt lieber im Hintergrund: «Ich bin Filmproduzentin geworden, weil ich hinter der Kamera agieren und nicht davor stehen will», sagt sie. Auch in dieser Funktion ist sie eine Filmschaffende. Die 1951 geborene und in Herisau aufgewachsene Produzentin gehört mit zu den Ersten, die ein Filmprojekt zu sehen bekommen. Sie beurteilt, ob eine Idee auf die Kinoleinwand gehört und wie sich das erreichen lässt. «Ich möchte vor allem Filme produzieren, die man sich noch möglichst lange ansieht und die einen gewissen filmhistorischen Wert haben oder entwickeln», sagt die charismatische Ausserhoderin, die dieses Ziel in ihrer über vierzigjährigen Karriere oft erreicht hat. Bis heute hat sie über hundert Filme produziert, von Schweizer Erfolgskomödien wie «Ernstfall in Havana» bis zu internationalen Arbeiten mit Regisseur*innen wie Alain Resnais, Robert Frank, Noémie Lvovsky, Silvio Soldini oder Jean-Luc Godard, mit dem bislang elf Filme entstanden sind. Für ihre Arbeit wurde sie vielfach ausgezeichnet. Zuletzt gewann «Schwesterlein» von Stéphanie Chuat und Véronique Reymond fünf Auszeichnungen beim Schweizer Filmpreis. Die Arbeit mit

Chuat und Reymond ist ein Beispiel ihrer Verdienste als Förderin; sie hatte mit ihrer Produktions- und Verleihfirma Vega Film AG in Zürich zuvor deren erfolgreiches Debüt «La petite chambre» ermöglicht. Legendär ist ihr Gespür für Talent im Fall von Brad Pitt, dem sie gemeinsam mit Regisseur Tom DiCillo zur ersten Kinorolle in «Johnny Suede» verhalf. Bei aller Internationalität pflegt sie ihre Appenzeller Wurzeln; sie förderte hiesige Filmschaffende und tritt in der Kulturszene in Erscheinung. Es ist für sie auch eine Selbstverständlichkeit, sich immer wieder filmpolitisch zu engagieren.

Ruth Waldburger erhält den Anerkennungspreis 2021, der zum ersten Mal vergeben und mit 10 000 Franken ausgelobt wird, für ihr Schaffen in den Bereichen Förderung, Vermittlung und ihre Arbeit hinter den Kulissen.

Text: Andreas Stock
Bild: Gian Marco Castelberg

FENSTERBLICK

PARADIESISCHE SPIELREGELN

Von Angélique Kellenberger

→
START

Spielgesetz. Spielvorgabe. Spielfeld. Welchen Gesetzen folgt das Spiel, und ist Spiel ohne Gesetz Chaos? Spielsucht, Spielwahn, Spielwut? Sucht, Wahn, Wut versus Regel, Mass, Gesetz. Klingt alles nicht besonders berauschend, wonach streben wir dann? Gibt es Regeln, folgen Regelverstöße, Mahnungen, gelbe Karten, Abstrafung, Abschiebung, Verstoß und Ausgrenzung. Ist das erstrebenswert?

Ist es vielleicht das paradiesische Verlangen, vollkommen frei, ohne Bewusstsein über Richtig und Falsch, Gut und Böse zu leben, glücklich, nackt und verspielt? Sich treiben lassen, in den Tag leben, einfach sein, nichts müssen, nichts wissen, nichts werten, nichts darstellen, naiv und unbewusst wie ein Kleinkind im Sand wühlen und die Zeit vergessen?

Wie Adam und Eva, die sich des Schönen um sich erst gewahr wurden, als sie es verloren hatten, als sie sich beschämt anstarrten, ihrer Nacktheit bewusst, voller Schamgefühl, verstossen aus der Vollkommenheit, der Einheit, wertend voreinander standen, und sich hilfesuchend nach Klamotten umsahen? Gibt es das nur Gute, die Einheit, das Spiel ohne die Regel, die Spielerei, gibt es das verspielte Paradies? Ist es nicht vielmehr ein menschliches Verlangen, eine ewige Wunschvorstellung dessen, was nicht möglich ist, nie möglich war, und nie möglich sein wird? Ist nicht schon im paradiesischen Eden diese eine präsente Regel gesprochen: «Von diesem einen Baum dürft ihr nicht ...» - eine Regel, vielmehr ein Verbot? Ihr dürft nicht, ihr sollt nicht - sind Verbote Re-

jede Stunde und jeden Moment neu zu richten gilt? Haben alle, die den inneren Schweinehund zähmen, die eigene Lethargie bekämpfen und Wege aus der Depression suchen, die Spielregeln missachtet? Oder verhindern eben die vielfältigen Spielregeln und Verbote die Leichtigkeit, einfach nur zu sein? Wo bleibt hier das Spiel? Manche finden es in der Kunst, andere in der Natur, manche in der täglichen Arbeit, andere im Befolgen vieler strikter Einschränkungen und Verbote, aber es bleibt ein tägliches Ringen und Streben nach dem freien, selbstvergessenen Spiel - der paradiesischen Einheit. Daher lassen wir den Apfel besser hängen und spielen fröhlich weiter, und sollten wir doch geneigt sein davon zu essen, verurteilen wir uns besser nicht dafür, denn der Apfel gehört dazu, wie die Regel zum Spiel.

geln? Sind nicht alle Landesregierungen, Sippen, Kommunen, Parteien, Stämme, Familien, alle Verbindungen zwischen zwei oder mehr Menschen an Regeln und Verbote geknüpft? Sind die Freiheit und das Paradies etwas, was nur ein Mensch für sich alleine finden kann? In der Versenkung der Meditation, dem Nirwana, überhaupt erst im Jenseits? Folgt nicht all unser Tun, Denken und Handeln einem Gesetz, einem inneren Mass, einer Regel, die es jeden Tag,

ZIEL

Angélique Kellenberger, *1975, ist Schauspielerin, Theaterpädagogin, Mitbegründerin des Betriebsvereins der Stuhlfabrik Herisau, Kommunikationstrainerin und Lehrerin. Sie engagiert sich für Kinder- und Jugendförderung sowie für Eigenproduktionen des Theaters. Mit Philipp Langenegger und den vier Söhnen lebt sie in Urnäsch.

«IST NICHT SCHON IM PARADIESISCHEN EDEN DIESE EINE PRÄSENTE REGEL GESPROCHEN: «VON DIESEM EINEN BAUM DÜRFT IHR NICHT ...»?»

FRISCHLUFT

ERINNERUNG AN EINE HÄSSLICHE SCHILDKRÖTE

Von Frédéric
Zwicker

↓
START

Was macht einen Menschen aus? Ich meine, es sei einerseits die genetische Veranlagung, andererseits die Summe aller Erfahrungen und Reize, die im Verlauf seines Lebens auf ihn einwirken. In Bezug auf die Persönlichkeitsentwicklung gelten insbesondere die frühen Jahre als prägend. Nebst der Familie tragen deshalb die Lehrer:innen Verantwortung. An meine denke ich gern zurück – obschon ich vorlaut war und oft bestraft werden musste. Es gibt nur eine Ausnahme.

Mein Lehrer von der vierten bis in die sechste Klasse war ein Relikt kurz vor der Rente. Das schwinden-

zurück. Gelernt hat man schon was, und diesen Text verdanke ich ihm auch. Vielleicht wäre es trotzdem schön, denke ich, die alte Truppe wieder einmal zu versammeln und seinem Haus an Schulsilvester einen Nostalgie-Besuch abzustatten. Vielleicht würde es dem alten Herrn gefallen, wenn er wüsste, dass er dem einen oder anderen in Erinnerung geblieben ist.

ZIEL

Frédéric Zwicker, *1983, lebt als Autor und Musiker in Rapperswil-Jona. Seine Romane «Hier können Sie im Kreis gehen» und «Radost» erschienen 2016 und 2020. Bei «Hekto Super» und «Knuts Koffer» ist er Komponist, Texter, Gitarrist und Sänger. Seine zeitweilige Arbeitsklausur liegt in Bühler.

de gesellschaftliche Ansehen seines Berufsstands kompensierte er im Klassenzimmer, indem er die Kleinen noch etwas kleiner machte. Ich erinnere mich beispielsweise, wie der Türke Manuel nach vorn zum Lehrerpult ging, um seine Mathe-Lösungen kontrollieren zu lassen. «Wäh, du stinkst! Geh an deinen Platz!», rief der Lehrer. Und zur Klasse hin: «Macht die Fenster auf!» In den Ablagefächern unter dem Pult eines Schulfreunds, der übergewichtig war und

nicht der schnellste Denker, herrschte ein stetes Chaos. Gelegentlich baute sich der Lehrer vor ihm auf, hob den Tisch an der vorderen Kante an und schüttelte, bis die Blätter, Mäppchen und Stifte auf den Boden purzelten. Der Junge musste sich hinknien und aufräumen, während der Unterricht für uns andere weiterging. Manchmal, wenn man gerade schwatzte oder spickte, stand er plötzlich hinter einem. Man ahnte es, und ein eisiger Schreck fuhr in die Glieder, wenn es in der Klasse unnatürlich still wurde und einem sein säuerlicher Geruch in die Nase stieg. Dann hoffte man auf Kopfnüsse, weil die weniger schmerzhaft und entwürdigend waren, als wenn er mit Daumen und Zeigefinger den Haaransatz im Nacken griff und ruckartig daran riss.

Mir half beim Widerstand ein Gedanken-spiel. Einmal fiel mir auf, dass der Mann, dessen Kinn über seinen herunterhängenden Hals direkt im Hemdkragen verschwand, aussah wie eine hässliche Schildkröte, wenn ich die schwindende Haarpracht gedanklich bis auf die Glatze rasierte. Fortan sass ich oft mit entrücktem Grinsen in der Schulbank.

Der Höhepunkt der Rache fand alljährlich an Schulsilvester statt. Ein Grüppchen geknechteter Schüler stattete ihm dann einen Besuch ab. Wir schmückten Haus und Garten mit Klopapier, schaufelten Schnee vor seine Eingangstür, schmierten Türgriffe mit Zahnpasta ein, zündeten Feuerwerk im Briefkasten und warfen Schneebälle gegen die Fenster. In der Schule spielte er seine sadistischen Spielchen mit uns. Aber in einer Nacht im Jahr bestimmten wir die Regeln.

Seit jenen Nächten sind Jahrzehnte vergangen. Heute denke ich ohne persönlichen Groll an ihn

THEMA

SPIEL WEISEN

ANLEITUNG

↓

Ob Spielen im Appenzellerland von besonderer Bedeutung ist? Eine Folge vielleicht der Streusiedlung in der Hügellandschaft, die nach besonderen Formen des Austauschs und der Verbundenheit verlangt? Gut möglich, dass es so zumindest zu einzigartigen Ausformungen beispielsweise des Jassens gekommen ist, und zu einer besonderen Beizendichte. Das nachfolgend kurz erwähnte «Trenten» jedenfalls könnte beispielsweise zu dieser Überlegung angeführt werden. Es handelt sich um einen eher selten gespielten Jass, dessen Regeln entlang unterschiedlicher Kartenkombinationen verlaufen: Dabei klingen so spezifische Namen wie «Gspan», «Tanz», «Bläss», «Kleine Herisau», «Grosse Herisau» oder «Gnueg» durchs Wirtshaus.

Der Mensch lebt nicht vom Spiel allein. Doch vor allem über das Spiel entwickelt er seine kulturellen Fähigkeiten.

Im absichtslosen Spiel entdeckt er sich selbst, macht individuelle Erfahrungen, erkennt die Vorgaben der Welt, lernt sie zu überschreiten und entwickelt seine Persönlichkeit. So das Erklärungsmodell des Homo ludens, formuliert als Gegenpart zum Modell des Homo faber, der zielstrebig, zweckorientierten Art von Weltaneignung.

Wir haben uns für verschiedene Spielweisen an ganz unterschiedlichen Orten des Spiels im Appenzellerland umgeschaut und dabei jeweils zwei sich zu Paaren formende Spielthemen ausgewählt. Daraus ergibt sich ein kleiner Einblick in die schier unendlichen Möglichkeiten spielgeprägter hiesiger Beschäftigungen. ubs

JASSEN
AM TISCH

Jassen erscheint der Nicht-Jasserin wie eine archaische Verwurzelung in der Appenzeller Seele, eine selbstverständliche gängige Form traditionell geprägter Freizeitkultur und freundschaftlicher Kommunikation. Eingefleischte Jassbrüder wissen, wo und wann entsprechende Mitspieler anzutreffen sind. Beim klassischen «Schieber», «Coiffeure», «Differenzler» oder gar «Trenten» geht es um reine Spiel- und Unterhaltungslust, auch wenn Prinzip und Ziel des Spiels das Gewinnen ist. Es wird auch mit verträglich niedrigen oder symbolischen Geldeinsätzen gespielt. «Zusammentun» gehört zur Regel, auch wenn jede und jeder grundsätzlich für sich und nach eigenen Einschätzungen und Mutmassungen spielt. Als Ursula Lenherr, die viele Jahre

↑
START

VON
FREUNDSCHAFTS-
PFLEGE UND
EINSAMKEIT

Alles klar?
Dann rauf
zum Start.

als Redakteurin beim St. Galler Tagblatt tätig war, ins Schwendetal (AI) zieht, findet sie, was für «Fremde» keineswegs selbstverständlich ist: Zugang in einen Kreis eingeschworener Jasser. Voraussetzungen sind nicht nur ein persönlicher Kontakt als Türöffner, sondern vor allem ihre sehr guten Spielkenntnisse. Schon als Kind lernte sie im Elternhaus Jassen, und ihr Vater pflegte zu sagen, man müsse es so gut können, dass man sich täglich ein «Pfänderli» Brot verdienen könne. Faszination und Leidenschaft gehören für sie dazu, Ursula Lenherr sieht das Spiel als Universum grenzenloser Möglichkeiten, ein Mix aus Glück und Können. Für sie ist es eine der schönsten Möglichkeiten, mit Menschen zusammenzusein. an

SPIELEN AM ABGRUND

Spielen ist lustvoll. Insbesondere hinter dem Glücksspiel aber lauert ein Abgrund, den Markus Meitz bestens kennt. Er leitet die Ausser-rhoder Beratungsstelle für Suchtfragen. Er besuchte auch schon selbst das Spielcasino Bregenz, genoss die Atmosphäre, den Nervenkitzel. Spielwilligen rät er dringend, sich finanziell ein Limit zu setzen und das Casino nur in Begleitung zu besuchen. An Glücksspielen verdienen Anbieter*innen immer, die Spielenden aber selten. Ein grosser Teil der Leute – rund siebzig Prozent – spielen unproblematisch,

andere aber setzen ihre Existenz aufs Spiel. In einem Beratungsfall habe jemand den ganzen Erbverzug verspielt. Die Hoffnung, mit dem nächsten Spiel den Verlust wettzumachen, führe in eine gefährliche Negativspirale. Nur fünf bis zehn Betroffene pro Jahr fänden den Weg in die Beratungsstelle. Bei



Du liest
quer und
kommst gut vor-
wärts. Schnell
umblättern.



rieten. Es gebe auch solche, die wegen ihrer Verschuldung ins Spielcasino gingen – und sich da weiter verschulden. Wer gewinne, berichte der ganzen Welt davon. «Wer aber verliert – und das sind die meisten –, behält dies für sich.» Bertsch schätzt, dass ungefähr sieben bis acht Prozent der Schuldenfälle in Verbindung mit einer Spielsucht stünden. Online-Spiele machten bisher erst einen geringen Anteil aus: «Das kann sich bald ändern.» Dies glaubt auch Markus Meitz, den die sichtlich verstärkten TV- und Internet-Werbekampagnen der Online-Casinos während der Corona-Pandemie irritierten. ^{sri}

ZIEL
Springe zum
nächsten
Kapitel.

manchen sei die Scham zu gross, vermutet Meitz. Oder die Verzweiflung.

Lorenz Bertsch, der die Schuldenberatung der Caritas in Sargans leitet und auch für Appenzell Ausserrrhoden zuständig ist, hat eine interessante Erfahrung gemacht: Er kennt nicht nur Personen, die wegen ihrer Spielsucht in die Verschuldung ge-

→
START

VOM ANALOGEN
UND DIGITALEN
SPIELSPASS

DURCHLÄSSIGES
REGELWERK

«Selber die Regeln zu bestimmen, ist Luxus.» Claudia Roemmel und Moritz Wittensöldner entwickeln Spiele: «Wir erfinden aus dem Nichts heraus Regeln und schauen, was passiert.» Getrieben sind die beiden von der Neugier, etwas zu gestalten, das Regeln hat und Freiheit bietet.

Mit ihrem Spielverlag Arte Ludens, ansässig in Trogen, haben sie bereits neun Spiele entworfen: «Wir sprechen kein Massenpublikum an, sondern Leute, die Hirnen lieben.» Erstaunt sind sie manchmal, wie gern die Menschen ein vorgegebenes Regelwerk haben: «Für viele ist die Anleitung wichtig, also fixieren wir die Regeln.» Nichtsdestotrotz sind ihre Spiele durchlässig: «Wir bekommen zwar regelmässig Rückfragen, ob unsere Spiele richtig gespielt werden. Aber die Regeln dürfen selbstverständlich ausgelegt oder neu verhandelt werden. Wichtig ist, dass alle einverstanden sind.» Das schliesst den Wettbewerb nicht aus: «Auch bei unseren Spielen geht es ums Gewinnen. Aber wir erfinden Mechanismen, damit diejenigen, die gut sind, auch mal ausgebremst werden, und die weniger Guten wieder auf-

stimmen Haptik und Ästhetik – auch so kommt Spielspass auf. ks

KOMPETITIVES
COMPUTERSPIEL

Sport oder Spiel? Schliesst das einander aus? Nicht beim E-Sport. E-Sport ist eine junge Disziplin, und doch hat er inzwischen weltweite Präsenz. Die Basis des E-Sports sind Computerspiele, beispielsweise das Echtzeit-Strategiespiel «League of Legends» oder der Ego-Shooter «Counter-Strike: Global Offensive». Aber an welchem Punkt wird aus dem Computerspiel ein Sport? Michel Kaufmann kennt die Kriterien und die Szene: «Wenn Spieler gegen Spieler oder Teams gegen Teams live kompetitiv antreten, dann ist es E-Sport.» Die Spieler – Männer dominieren hier eindeutig das Geschehen – nehmen an Turnieren teil, kämpfen um die Preisgelder und investieren viel Zeit in das Training: «Wir trainieren mindestens vier

holen können. Das hat auch einen sozialen Aspekt.» Manchmal gibt es in der Entwicklungsphase auch Haken, wenn etwa ein Spiel kein Ende findet. Dann wird getüftelt, bis es passt. Allen gemeinsam ist die Grösse der Schachtel und das Material: «Die Spielsteine sind stets aus Holz und nie in den klassischen Spielefarben Rot, Grün, Gelb und Blau». Da

Du kommst
durch die ver-
drehte Leserich-
tung ins Stolpern.
Diese Spalte
wiederholen.

«BEI UNSEREN SPIELEN
ERPINDEN WIR MECHANISMEN,
DAMIT DIEJENIGEN, DIE
GUT SIND, AUCH MAL AUSGE-
BREMST WERDEN, UND DIE
WENIGER GUTEN WIEDER AUF-
HOLEN KÖNNEN.»

Stunden pro Tag. Ein Spiel zieht sich oft über Jahre hin, und wer seit zehn Jahren dasselbe Spiel spielt, wechselt nicht einfach zu einem anderen.» Kaufmann vergleicht dies mit einem Fussballer, der auch nicht plötzlich Leichtathlet wird. Wie beim Leistungssport geht es nicht mehr primär darum, Spass zu haben, sondern zu gewinnen: «Ein

Spieler muss hundertprozentig fokussiert sein. Es gibt Ranglisten, auf denen man sich hocharbeitet.» Michel Kaufmann hat in Wald AR die E-Sport-Organisation «Let's Carry This» gegründet. Ziel ist es, mit einem guten Team Sponsor*innen anzusprechen, welche die Reisen, Trikots oder die Turnierteilnahme finanziell unterstützen. Ein bis zwei

Mal pro Monat nehmen Michel Kaufmann und seine Teamkollegen an einem Turnier teil. Derzeit noch von zu Hause aus. Aber in der oberen Liga locken Wettkämpfe vor Ort: «Das Publikum, die Atmosphäre, das Ambiente – das ist für Spieler sehr motivierend und viel emotionaler, als alleine am Computer zu sitzen.»

ks



«WER LOSE KAUF UND LOTTO SPIELT, FÖRDERT DAS GEMEINWOHL UNSERES KANTONS.»

Kulturfonds; rund zwei Drittel der kantonalen Kulturförderung werden damit bestritten. Rund eine halbe Million geht als Sportförderbeiträge an Sport- und Jugendverbände, Sportvereine, -veranstaltende und -anlagenbetreibende sowie an einzelne Sportler*innen, darunter auch Simon Ehammer. Andere gemeinnützige Projekte erhalten eine weitere knappe halbe Million. Und natürlich küsst Fortuna immer wieder auch Spielende von Lotto, Sporttip, Euro-millions, Bingo oder weiteren Losen: Swisslos zahlt jährlich über 600 Millionen Franken an Spielgewinnen aus und kann nach eigenen Angaben jedes Jahr dreissig Millionär*innen küren. Gewinne, die Herr und Frau Schweizer «ganz klassisch» ausgaben, wie Swisslos schreibt: für Immobilien, Ferien und mehr Freizeit. Nicht vergessen: Wer Lose kauft und Lotto spielt, fördert das Gemeinwohl unseres Kantons, also auch die Kultur. as

kant gewachsenen Sportwetten stieg der Umsatz auf 429 Millionen. Damit erhalten auch die Kantone mehr. Die Verteilung der Gelder, die sich nach Bevölkerungszahl und Umsatz je Kanton richtet, ermöglicht Ausser rhoden, rund 2,5 Millionen Franken aus dem kantonalen Lotteriefonds auszuschütten. 1,1 Millionen Franken davon gehen an den





WEITSPRUNG ZU GOLD

Simon Ehammer ist soeben aus Tallinn zurückgekehrt, wo er Mitte Juli an den U23-Europameisterschaften die Goldmedaille im Weitsprung gewonnen hat. Wenige Wochen zuvor verpasste er verletzungsbedingt die Qualifikation als Zehnkämpfer für die Olympischen Spiele in Tokio.

Eine Fachjury hatte das junge Ausnahmetalent zum Leichtathleten des Jahres 2020 gewählt, und natürlich wären die Olympischen Spiele für Ehammer der Höhepunkt seiner bisherigen Karriere gewesen: «Es ist das grösste Ziel, das man als Leichtathlet haben kann. Vergleichbar mit der WM für einen Fussballer», sagt er. Weil die Spiele wegen der Coronapandemie um ein Jahr verschoben wurden, finden die nächsten Olympischen Spiele bereits in drei Jahren, also 2024 statt. Das tröstet den Ausserrhoder: «Es macht es mir ein wenig leichter zu verkraften, dass ich dieses Jahr nicht dabei sein konnte.» Zehnkämpfer gelten als die Könige der Leichtathletik, und unter ihren Disziplinen finden sich keine Sportarten, weshalb der 21-Jährige mit Spiel vor allem Spass verbindet: zum Beispiel in einer Trainingspause mal Frisbee oder Basketball zu spielen – wobei es typisch für den willensstarken

zum Plausch gespielt oder zum Geburtstag ein Los geschenkt bekommen», verrät der Spitzensportler. ^{as}

WEITERFÖRDERN MIT LOTTERIEFONDSGELD

2020 war für die Genossenschaft Swisslos ein gutes Jahr. Trotz Corona blieben die Einnahmen mit Lotto so hoch wie im Vorjahr. Dank mar-

Sportler ist, dass er auch solche Spiele mit einem gewissen Ehrgeiz verbindet. Lange hat er Musik gemacht, als Bläser in der Musikgesellschaft Stein. «Es hat gutgetan, um den Kopf zu lüften», sagt Ehammer. Doch neben dem zeitintensiven Sport bleibe dafür leider kein Platz mehr. Hat er auch schon Lottoscheine ausgefüllt? «Ja, ich habe schon

Du holst
einen Kaffee
zum gemütlichen
Weiterlesen.
Eine Runde
aussetzen.



ÜBER SICH HINAUSWACHSEN

«Es braucht dafür einzig Figuren, Würfel, Stift und Papier», erklärt Julio Prina. Wir sprechen von D&D, das für «Dungeons and Dragons», Kerker und Drachen, steht, einem Rollenspiel, welches in den 1970er-Jahren von Amerika aus Verbreitung fand. Den jeweils fünf Mitspielenden wird zu Beginn ein Charakter zugewürfelt, mit dem sie die von der Spielleitung gestellte, imaginäre Aufgabe lösen müssen. Man kann dafür einem der gegebenen Regelwerke folgen oder selbst eines schaffen. Ein eigentliches Ziel, ausser Spass zu haben, gibt es nicht. Julio Prina, der in Speicher wohnt und als Innovationsmanager an der HSG arbeitet, leitet mit grosser Begeisterung D&D-Spiele. In seinem Herkunftsland Brasilien hat er D&D auch schon zur Resozialisierung von jugendlichen Gefängnisinsassen eingesetzt: Es er-

I
START

VON ROLLENSPIELEN UND SPIEL- ROLLERN

möglicht, spielerisch einen anderen Lebensentwurf auszuprobieren.

Zurzeit spielt Julio Prina mit zwei Gruppen, einer brasilianischen online und einer schweizerischen vor Ort. Dabei stellt er kulturelle Unterschiede fest: Während hier die Spielenden verschwenderisch mit Sachen umgehen, die im Laufe des Spieles gesammelt werden, sparen die Brasilianer*innen ihre Ressourcen lange auf.

Weshalb spielt D&D vorwiegend in Fantasiewelten, im Mittelalter oder in dystopischen Kontexten? «Die Leute spielen lieber in einem Zukunfts- oder Vergangenheitsszenario. Nur so können sie sich genug von ihrer Realität befreien und über sich hinauswachsen». Im Gegensatz zu klassischen Rollenspielen, wie sie auch im Managementtraining verwendet werden, besitzt D&D eine Chaos-Komponente: Niemand weiss, wohin die Reise

«D&D ERMÖGLICHT,
SPIELERISCH EINEN
ANDEREN LEBENSENTWURF
AUSZUPROBIEREN.»

geht. Umso grösser sei der Spass. Julio Prina spricht von «Urfreude». ic

DIE RICHTIGE MATERIALWAHL

«Im freien Spiel dominieren oft die starken Kinder, in geregelten Spielen kommen auch die anderen zum Zug.» Das sagt die Heilpädagogin

Du hast zwei
Möglichkeiten:
gleich auf Seite 27
weiterlesen oder zu-
erst Bildbogen und
Auftritt be-
trachten.

ónche.





AUFTRITT

DAS EINGELEGTE WERK VON
PABLO WALSER IST
HIER NICHT ERSICHTLICH.
EINE ABBILDUNG IST
AUF OBACHT.CH ZU FINDEN,
DAS ORIGINAL LIEGT DEM
GEDRUCKTEN MAGAZIN BEI.

Bestellen Sie dieses direkt bei:

Appenzell Ausserrhoden
Amt für Kultur
Ursula Steinhauser
Departement Inneres und Kultur
Landsgemeindeplatz 5
9043 Trogen
ursula.steinhauser@ar.ch

PABLO WALSER

«MEINE MATRIX SCHLÄGT DEINE», 2021

Aus dem Skizzenbuch
29 cm x 29 cm (offen)

Zum Thema «Spiel - Regel» kommt der Auftritt quer. Korrekter formuliert, liegt er diagonal gefaltet dieser Ausgabe bei. Die diagonale Faltung ist der erste Origami-Schritt zum Schnipp-Schnapp- oder Himmel-und-Hölle-Spiel, einer Art Orakel-Spiel. Und sie ist die erste nach den vorangegangenen Auftritt-Beiträgen, die bislang stets parallel zum Rand gefaltet waren. Was hat dies mit Spiel und Regel zu tun? Nichts. Es ist Zufall. Doch die ungeschriebene Regel wird durch die diagonale Faltung gebrochen. Wir begegnen auf den vier Seiten Kurz-Comic zwei Figuren beim Würfeln. Die eine, mit drei Augen und ungewohnten Kopfausbuchtungen ausgestattete, fordert die andere - uns - auf, mit dem Schicksal zu würfeln. Sie gewinnt. Sie gewinnt immer. Sie ist ein Cyborg, ein Mischwesen aus Mensch und Maschine. Sie ist selber das Schicksal, ist programmiert und kontrolliert das Geschehen. Wir lassen uns herausfordern und haben keine Chance zu gewinnen. Aber geht es denn ums Gewinnen?

Pablo Walser beschäftigt sich in seinem aktuellen Projekt «Future is coming soon!» mit dem mechanistischen Weltbild, in dem das Universum als Computer verstanden wird. Er beobachtet, wie wir selber zunehmend zu Cyborgs mutieren, wie Programme zu einem Teil unseres Seins werden und unser Denken und Handeln mitbestimmen. «Wir leben in einer Matrix, und Information ist die einzige Gewissheit. Da das Schicksal gut darüber Bescheid weiss, was kommt, hat es vielleicht besondere Administrationsrechte.»

Pablo Walser war schon als Kind ein überbordender Spieler und Geschichtenerzähler und beschäftigt sich in seinem künstlerischen Tun schon lange mit der kultursoziologischen und philosophischen Reflexion dazu. Er weiss um die Grundkomponenten des Spiels nach Roger Caillois (1913-1978), der von Wettkampf, Zufall, Rausch und Maskierung spricht. Während die ersten beiden den Spielen der Zivilisation zugeteilt sind, gehören Rausch und Maskierung zu archaischem Tun. Der Künstler empfindet das zivilisatorische, zweckorientierte Spiel als monoton und langweilig, hofft auf eine Archaisierung des Spiels und fragt: «Kann sich eine zukünftige, postkapitalistische Gesellschaft auch ein komplexeres, etwa an Erkenntnisgewinn orientiertes Spielziel setzen?» Perfektion und Kontrolle beeinträchtigen die Welt der Vorstellung, während ungeplant Zufälliges die Authentizität betont. Zufall auszuschliessen beziehungsweise programmierbar zu machen, bedeutet also auch, das Unvorhersehbare auszuschliessen und dadurch an Glaubwürdigkeit einzubüssen.

Pablo Walser ist 1989 geboren und Bürger von Teufen. Er hat an der Akademie der Bildenden Künste Karlsruhe studiert und lebt in Kreuzlingen und Dresden. ^{ubs}

r füssern



Üssermö



Du hast
beim Blättern den
Faden verloren.
Wiederhole das
Kapitel.

Brigitte Tobler, die zusammen mit der Sachbearbeiterin Angelika Buitendijk in der Ludothek Teufen tätig ist. Der von der Gemeinde unterstützte Verein leiht rund tausend nach Altersklassen geordnete Spielmaterialien an Kinder und Erwachsene aus. Nebst Gesellschaftsspielen, Lernspielen und Geduldsspielen führt die «Ludo» aber auch Party-Zubehör, Zuckerwatte-Maschine, Diskokugel, Kinderfahrzeuge oder einen Plastikrasenmäher. Eines der beliebtesten Spiele seit Jahren sei das Familienspiel «Lotti Karotti», kaum mehr

ausgeliehen hingegen würden aufgrund des technischen Fortschritts elektronische Spielkonsolen, beobachtet Angelika Buitendijk.

Beide Ludothek-Frauen versuchen, keinen Einfluss auf die Auswahl ihrer Kundschaft zu nehmen. Denn sie sind überzeugt, dass die Kinder auf das zugehen, was sie gerade brauchen. «Etwas in einer Ludothek auszuleihen, ist eine Herausforderung», sagt Brigitte Tobler, «man muss bei jedem Spiel das Material kennenlernen, die Regeln lesen und bei den ersten harzigen Spielversuchen nochmals nachschauen oder sie individuell anpassen. Es geht eine Weile, bis das Spiel rollt - gemeinsames Spielen braucht Ausdauer, Neugier und Flexibilität. Viele Erwachsene greifen da lieber auf ihre Jasskarten zurück.» ic

I
START
VON SPIELSTÄTTEN
DRAUSSEN UND
DRINNEN

AUF DEM SEDEL
IN DER BAUERNBEIZ

«Gimer Papier!» Nicht nur wer in Herisau aufgewachsen ist, kehrt immer wieder auf den Sedel und damit auch zum sprechenden Zwerg zurück, dem legendären Abfalleimer. Auch die anderen Gerätschaften haben bis heute nichts an Faszination verloren. Hamsterrad, Affenkasten, Bagger oder gar die Banane, deren steile Kurve die Skyline des Sedels beherrscht, alle haben sie ihren

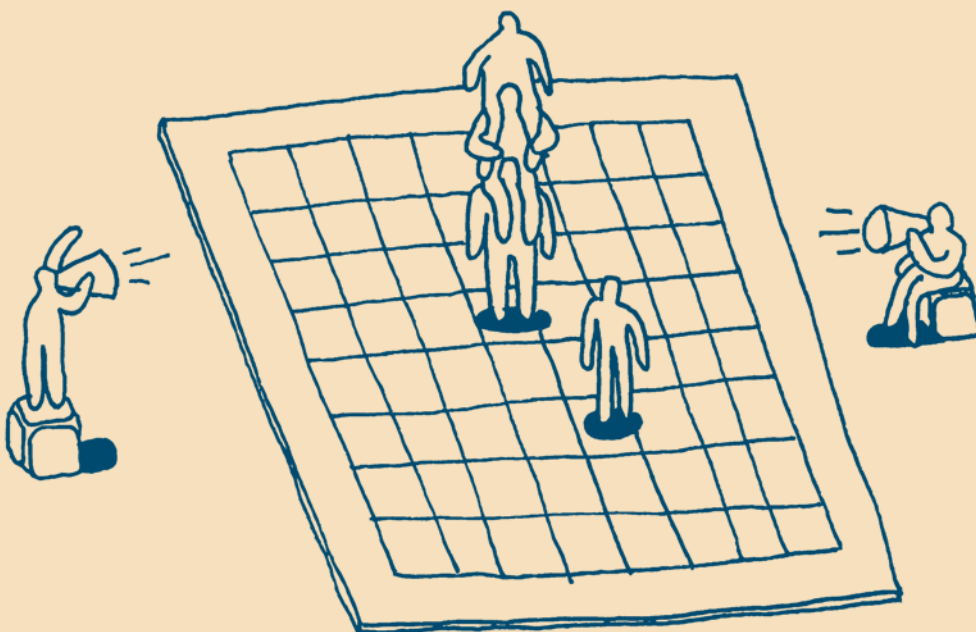
ZIEL
Springe zum
nächsten
Kapitel.

«HAMSTERRAD, APPE-
KASTEN, BAGGER ODER GAR
DIE BANANE HABEN
IHREN CHARME BEHALTEN.»

Charme behalten. Das soll auch bleiben, aber es brauche Entwicklung. So jedenfalls sieht es Marcel Seeger, der rede- und gastrogewandte Kaufmann aus der ehemaligen DDR mit «Berliner Schnauze», wie er selber sagt. 2019 übernimmt er den Sedel, nachdem er einige Jahre gemeinsam mit dem damaligen Wirtepaar Koni und Heidi Näf-Jäger das Restaurant in Schwung gehalten hat. Das Kinderparadies entstand 1954, als Hans und Berti Jäger vom Vater Johannes Jäger die Bauernwirtschaft übernahmen, die bereits eine wechselvolle Geschichte hinter sich hatte. Der

Sedel, eine alte Bezeichnung für Hühnerstange, existierte als «Hännenberg» urkundlich bereits 1640. Er war später bekannt für den Kurhof zum Belvédère, der allerdings 1885 vollständig abbrannte. Wippe und Schaukel gibt es schon lange, aber erst die zweite und dritte Generation Jäger setzte auf immer fantastischere Bahnen und Automaten

Du hältst
beim Lesen inne,
um die Illustration
zu betrachten.
Lass dir Zeit, setze
eine Runde
aus.



«INSGESAMT WIRD KLAR:
SPIELEN HEISST BEWEGEN.
UND BEWEGLICH BLEIBEN.»

in Ergänzung zum Restaurant. Einiges haben sie selber gebaut. Koni Näf-Jäger wusste als Maschinenmechaniker mit Tiefbaugeschäft die Bahnen geschickt in Stand zu halten. Und seine Witwe Heidi Näf-Jäger betont ergänzend: Der Sedel sei schon immer auch Treffpunkt für Brauchtum, Quartiervereine, Guggen gewesen – ein Kinderparadies mit Langzeitwirkung. ubs

Du findest einen Tippfehler. Melde dich beim Amt für Kultur und hole einen Überraschungspreis ab.

IM HÖLZLI
AUF ZWEI ETAGEN
GEWERBEBAU

Einladend wirkt das Bürogebäude nicht. Zudem ist der Zugang infolge Bauarbeiten verbarrikadiert und nur über die Tiefgarage möglich. Doch bereits im Treppenhaus freudig aufgeregtes Kindergeschrei. Die etwas deprimierende Stimmung am Eingang des Appenzellerparks scheint die Kleinen nicht zu bremsen. Die Arbeit mit Medien sei eingestellt, das Marketing-Konzept hundert Prozent online-basiert, heisst es bei den Recherchen im Vorfeld, auch das Personal werde keine Fragen beantworten. Also ab auf den Beobachtungsposten im grössten Indoor-Spielplatz der Ostschweiz.

Bei den Elektrokarts schnappt sich ein Bub zielstrebig

den Traktor. Das keine zwei Jahre alte Geschwister krabbelt in den rosa Flitzer, kommt aber mit dem Gaspedal nicht klar. Mutter ergreift das Ruder. Ein Grosskind klettert auf die für Erwachsene nicht zugängliche Wabbel-Südseeinsel, wo es sich schnell einsam fühlt. Insgesamt aber wird klar: Spielen heisst bewegen. Und beweglich bleiben. Das

weiss wohl auch der Initiator Peter Kern. Seit 2017 ist das Gewerbehaus im Hölzli auf zwei Etagen nach Jahren der Leere zum Vergnügungspark für Kinder geworden und hat schon über viele Regentage hinweggetröstet.

Unterdessen ist der Tiger frei geworden. Es ist jenes Tier auf Rollen, das im Lockdown-Video so fürchterlich stinkt, gorpst und ins Spielhaus biselt – alles natürlich zum grossen Gaudi der Kleinen.

ubs

ZIEL
Springe zum
nächsten
Kapitel.



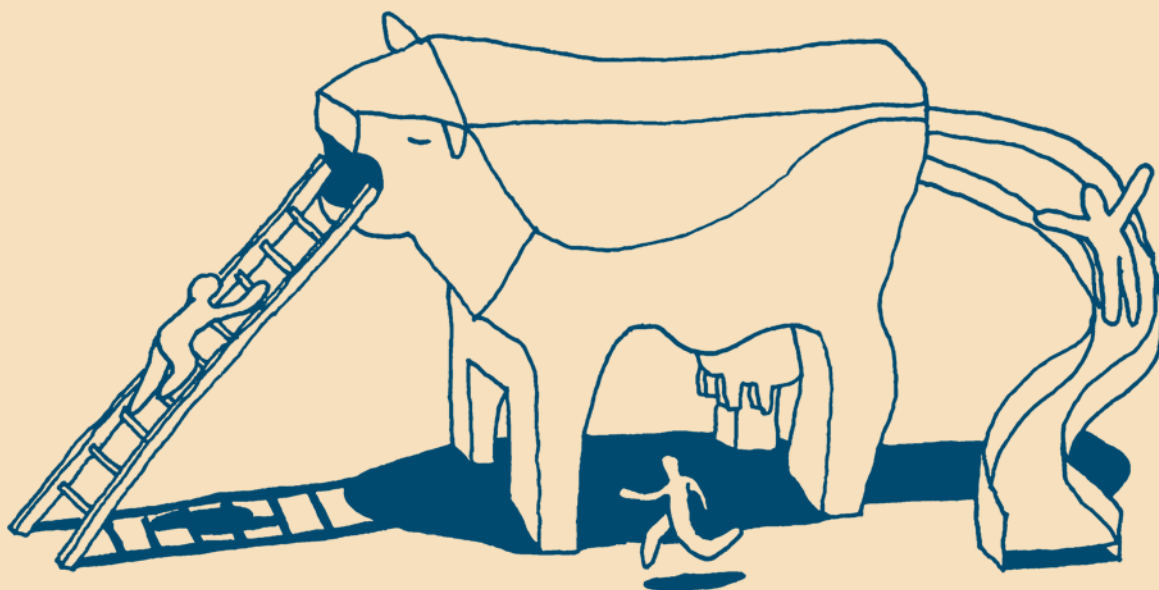
BERNARD
TAGWERKER

Seine Werke sind – salopp gesagt – gewürfelt, vom Zufall gemacht. Dabei sucht er nach einem möglichst hochprozentigen Zufall. Bernard Tagwerkers Skepsis gegenüber ästhetischen Entscheidungen und sein Interesse an wissenschaftlich systematischem Vorgehen führten ihn pionierhaft früh dazu, die Ausführung seiner Werke dem Rechner zu überlassen und der Willkür des Zufalls entscheidende Gestaltungsprozesse zu delegieren. Er legt die Rahmenbedingungen fest, in denen Fortuna wirken und sich entfalten kann. 1976 zieht er

nach New York und arbeitet dort bald ausschliesslich mit Zufallssystemen. Dazu bedient er sich eigens hergestellter Würfel, die ihm die Entscheidungen abnehmen, wann Schwarz, wann Weiss, ob Rot, Gelb oder Blau zum Zug kommen, ob der Winkel 90 oder 45 oder 30 Grad messen soll. So entstehen über eine Rasterstruktur verteilte Punkte- oder Linienbilder. Er besucht Ausstellungen über Computer-Kunst und belegt an der Universität Programmierkurse, kauft einen eigenen Computer, probelt herum. 1985, kaum zurück in St. Gallen, schafft er einen Plotter an, mit dem er heute noch arbeitet.

Auf die Frage, ob er selber ein Spieler sei, pokere und Lose kaufe, meint er schelmisch ausweichend: «Jedenfalls gehe ich nicht spielerisch mit dem Zufall um, sondern sehr systematisch.» Mit dem Zufall werde eine Aktion ausgelöst, deren Ausgang nicht vorhersehbar ist. Es sind diese sich öffnenden Möglichkeitsräume fern von ästhetischen Entscheidungen, die ihn bis heute faszinieren, auch weiter experimentieren – und spielen – lassen. ubs

«BERNARD TAGWERKERS
SKEPSIS GEGENÜBER ÄSTHETISCHEN
ENTSCHEIDUNGEN FÜHRTE
IHN PIONIERHAFT FRÜH DAZU,
DER WILLKÜR DES ZUFALLS
ENTSCHEIDENDE GESTALTUNGS-
PROZESSE ZU DELEGIEREN.»



BIGZIS

Sprache hat ein dichtes Regelwerk. Sprache eignet sich zum Spielen. Grammatik und Phonetik können ad absurdum geführt, ignoriert oder repetitiv angewendet werden. Werden Freiheit und Regeln spielerisch ausbalanciert, kann Sprache eine neue Qualität entfalten – so wie in

den Songs von Big-Zis. Die Rapperin mit ausser-rhodischen Wurzeln hat keine Kurse besucht und keine Bücher gelesen, sie hat vor dreissig Jahren einfach angefangen zu texten und kann sich auf ihre Erfahrung verlassen: «Ich arbeite mit meiner Sprache. Sie ist wie Musik, wie ein Instrument. Sprache und Klang müssen

Du hast
die Lesebrille auf
und dir entgeht
nichts. Schnell eine
Seite weiter
blättern.

Du hast
beim Lesen SMS
geschrieben und
nur die Hälfte mit-
geklippt. Zurück
an den Start.

eins werden, das ist das Allerwichtigste.» Virtuos mischt sie Mundart und Fremdwörter, bis Rhythmus und Ton stimmen. Aber auch der Inhalt kommt nicht zu kurz. BigZis dreht die sexistische Attitüde des Rap radikal um und transportiert ihre eigene Sicht auf Rollen- und Geschlechterklischees: «Ich bringe mit meinen Songs meine pointierte Meinung an die Öffentlichkeit.» Das ist auch deshalb so wirkungsvoll, weil BigZis als Künstlerin von sich selbst ausgeht: «Ich stecke immer drin. Ich trenne Kunst und Leben nicht.» Offensichtlich wird dies auch auf der Bühne: «Als ich meine drei Kinder bekam, hatte ich keine Zeit mehr für Proben. Also haben wir nur noch improvisierte Konzerte gespielt. Das hat meine Idee von Musik ebenso beeinflusst wie mein Schreiben. Es hat mich gelassener und selbstbewusster gemacht. Wenn

es funktioniert, weil alles zusammenpasst, weil es einen gemeinsamen Bogen gibt, auf den wir uns verlassen können, und zugleich die Freiheit da ist, alles anders zu machen, dann ist es ein Riesenspass, ein Spiel.» ^{ks}

ZIEL

GLÜCKWUNSCH, DU
HAST DEN WEG
HIERHIN
GEFUNDEN!



EGO LUDERE - ERGO SUM

↓
START

Von Dominik Schleich
und Ingrid Brühwiler

das Spielen nur als spassige Auflockerung oder als Zwischenbeschäftigung eingesetzt wird, trifft dies nur eingeschränkt zu. Wenn darunter auch die Vielfalt an spielerischen Lern- und Lehrmethoden, die Freude am Ausprobieren und Erfinden, am Voraussehen und Taktieren, die Pflege des Miteinanders mit all seinen sozial wichtigen Komponenten, der Wille zum Durchhalten und Dranbleiben verstanden werden, dann ist ein wichtiger Schwerpunkt der Bildung gemeint.

Im Volksschul-Lehrplan Appenzell Ausserrhodens kommt der Begriff «Spiel» in verschiedenen Zusammensetzungen und Kontexten vor. Damit hat das Spielen im Lehrplan als Kulturtechnik eine hohe und vielfältige Bedeutung. Spielen und Lernen sollen als Einheit erlebt werden und kreative Prozesse fördern, die oftmals auch unstrukturiert und spontan ablaufen. Das Spiel ist folglich ein wichtiger Schlüssel zum Erfolg, nicht nur in Grundfertigkeiten wie beispielsweise dem Schreiben. Auch im Fach Mathematik wird betont, dass ein spielerischer, explorativer Zugang hilft, Interesse zu entwickeln, und dass die Lernenden dadurch emotional angesprochen werden. Sogar Informatikkompetenzen sollen, wann immer möglich, in spielerischer und handlungsbezogener Form entwickelt werden. In bildnerischen Prozessen kreieren die Lernenden Objekte und Bilder, spielen und experimentieren mit ihnen und anderen Phä-

Pädagogen, Psychologinnen und Philosophen sind sich einig: Spielen ist bedeutsam! Spielen und spielen lassen sind zentrale Bausteine in der Entwicklung von Heranwachsenden und behalten auch im Erwachsenenalter als Teil unserer Kultur einen hohen Stellenwert.

Spiele und spielen lassen fördern die soziale Kompetenz, das Gedächtnis, die Konzentration, die Geschicklichkeit, die Fantasie und die Kreativität - Eigenschaften, die aktuell enorm bedeutend sind und es künftig noch mehr sein werden. Spielend lernen an Schulen: Geht das? Wenn damit gemeint ist, dass

nomenen. Überfachliche Kompetenzen werden in verschiedenen schulischen Settings gefördert und sind zentral, um das Leben erfolgreich zu meistern. Die Selbstständigkeit kann beispielsweise durch faires Spielen gefördert werden. In offenen Aufgabenstellungen wird von den Lernenden Kreativität gefordert und das spielerische Tüfteln der Lernenden unterstützt. Die Schule leistet ihren Beitrag an die kulturelle Bildung also auch im Bereich «Spie-

«DAS SPIELEN HAT
IM LEHRPLAN ALS
KULTURTECHNIK EINE
HOHE UND VIEL-
FÄLTIGE BEDEUTUNG.»

**Dominik
Schleich, *1958,**

ist Amtsleiter Volksschule
und Sport und **Ingrid Brühwiler,**
*1968, Abteilungsleiterin Regelpä-
dagogik in Appenzell Ausserrho-
den. Beide sind sie mitverantwort-
lich für die Schulentwicklung
der Volksschule in Appen-
zell Ausserrhodens.

ZIEL

len». In Appenzell Ausserrhodens sind unterschiedliche Methoden und Unterrichtsmodelle möglich, der Kanton lässt selbst darin Kreativität und Spielerisches zu. Als weitere Besonderheit setzt die Volksschule Appenzell Ausserrhodens zentrale Schwerpunkte in der spielerischen Leseförderung und in der handlungsorientierten und spielerischen Umsetzung der MINT-Fächer (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft und Technik). Spielen ermöglicht einen multiperspektiven Blick auf die Welt, fördert umfassend - insbesondere Kreativität und soziale Fähigkeiten als Schlüsselkompetenzen der Zukunft - und führt bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen zu neuen Erkenntnissen. Ich spiele - also bin ich.

KEGELBAHNEN - EINE SPURENSUCHE IM APPENZELLERLAND

ÜBER KEGELN UND KEGELBAHNEN IM APPENZELLERLAND IST ERSTAUNLICH WENIG BEKANNT. ARCHIVISCHE ZUFALLSFUNDE, EINE SYSTEMATISCHE ERHEBUNG ANHAND VON GEBÄUDEN, RESTAURANTWERBUNGEN UND EINE MÜNDLICHE QUELLE BRINGEN LICHT INS DUNKEL.

Ein Inserat in der Appenzeller Zeitung vom 12. Februar 1895 kündigt eine höchst aussergewöhnliche Ausstellung auf einer Kegelbahn in Herisau an.

Im 18. Jahrhundert kegelte man vorwiegend im Freien, im 19. Jahrhundert folgten halboffene und geschlossene Kegelbahnen. Systematisch lassen sich die historischen Kegelbahnen – zumindest in Herisau – dank der zwischen 1800 und 1943 gedruckt erschienenen und neu über die Website des Staatsarchivs online zugänglichen Gebäudeverzeichnisse lokalisieren und datieren.

AM MEISTEN HERISAUER KEGELBAHNEN AN DER WENDE ZUM 20. JAHRHUNDERT

In der Emdwiese (heute Poststrasse 9) errichtete die 1837 gegründete Casinogesellschaft eine Kegelbahn. An der Neuen Steig besass Johannes Hartmann 1861 nebst einem Haus, einer Wirtschaft, einer Bäckerei und einem Stall eine Kegelbahn; diese erscheint später unter Gasthaus «Rebstock». Im Kurhaus Heinrichsbad konnten sich die Gäste nicht nur im Badhaus erholen, sondern auch im «Kegelhaus» beim Kegelspiel vergnügen. Ab 1872 liess es sich auch in der Wirtschaft und Bäckerei zum «Schwanen» im Moosberg (heutige Kasernenstrasse 88) kegeln. Der Bärenwirt in Wilen taucht 1884 mit seinem Kegelbahnangebot auf. Im Februar 1895 schaltete er zudem in der Appenzeller Zeitung eine Anzeige für die Ausstellung eines Riesen-Walfisches auf seiner Kegelbahn – ein Kuriosum und ein glücklicher Zufallsfund im Archiv. Ebenfalls 1884 betrieben Konrad und Johannes Meier ihre Wirtschaft mit Kegelgelegenheit in der Au (heute Degersheimerstrasse). Auf dem Höhepunkt um das Jahr 1893 gab es in Herisau acht Kegelbahnen. Neben den oben erwähnten taucht in den Gebäudeverzeichnissen ab 1892 eine an Bäckerei und Gasthaus «Schützengarten» (heute Schützenstrasse 21) angebaute, überdachte Bahn mit Trinkhalle auf. Eine weitere Bahn war in der Wirtschaft «Säntisblick» im Tobel. Danach ist anhand der erstaunlich detaillierten Herisauer Gebäudeverzeichnisse ein Niedergang der Kegelbahnen zu beobachten. Einzig die Kegelbahn im Rebstock wird 1943 noch aufgeführt.



«Auf dem Höhepunkt um das Jahr 1893 gab es in Herisau acht Kegelbahnen.»

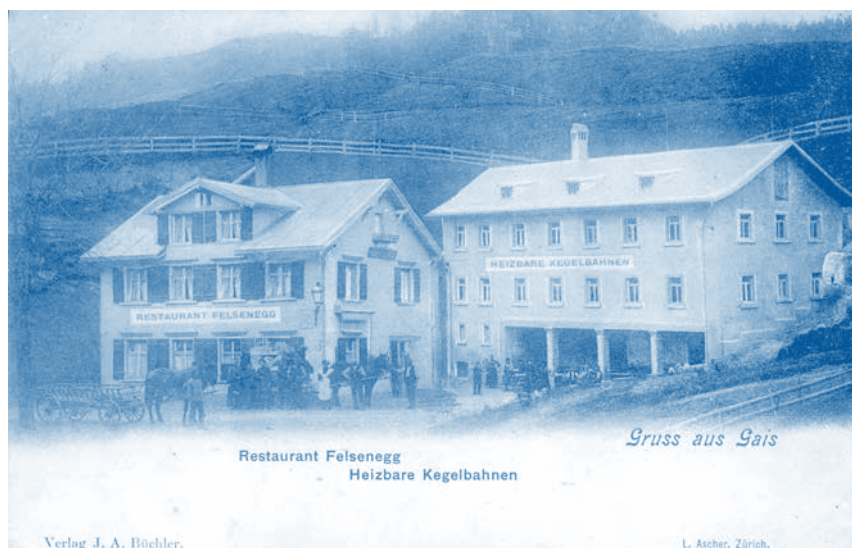
VOM VERGNÜGEN ZUM SPORT

War das Kegeln im Spätmittelalter und der Frühen Neuzeit ein Glücksspiel, vollzieht sich im 19. und 20. Jahrhundert der Wandel hin zum Sport. Kegelvereine führten Meisterschaften mit zwei Wurfdisziplinen ein: Beim «Vollprogramm» wird ins so genannte volle Ries – neun im Rhombus aufgestellte Kegel – gekegelt und «es zählt, was fällt». Im «Abräum- oder Spickprogramm» wird hingegen das Ries erst wieder aufgestellt, wenn sämtliche Kegel abgeräumt sind. Zu Kegelvereinen und Kegellokalen im Appenzellerland sind im Staatsarchiv für das 20. Jahrhundert keine schriftlichen Quellen zu finden. Heinz Jakob, Präsident des Sportkegler-Verbands St. Gallen, weiss jedoch noch um die Kegelklubs «Sau-Knapp» und «Edelweiss» in Herisau. Sie spielten im «Hörnli» bzw. im «Rietwies». In Gais wiederum gab es den Kegelklub «Haudensport». Auch die Angestellten von Firmen spielten gemeinsam in Kegelclubs, so beispielsweise die Mitarbeitenden von Huber und Suhner; ihr Kegellokal war die «Sonnau».

KEGELN BALD NUR NOCH AUF POSTKARTEN?

Über zufällig überlieferte Ansichtskarten erfahren wir mehr über die Kegelbahnen in den anderen Ausserrhoder Gemeinden: So betrieb beispielsweise das Restaurant «Felsenegg» in Gais bereits 1908 eine beheizte Kegelbahn. Gemäss mündlicher Auskunft von Heinz Jakob gab es auch eine Kegelbahn in der Klimastation in Gais, im «Hirschen» in Teufen, in der «Sonne» in Urnäsch und im «Landhaus» in Herisau.

Eine Postkarte von 1908 zeigt das Restaurant Felsenegg in Gais mit beheizbarer Kegelbahn im Nebengebäude.



«Der Sportkeglerverband Appenzell musste Ende 2008 nach über fünfzigjährigem Bestehen infolge Mitgliedermangels aufgelöst werden.»

Im Appenzeller Kalender werben in den 1980er- und 1990er-Jahren die «Krone» in Gais, das «Kurhotel Heiden» sowie der Landgasthof «Ochsen» in Stein für ihre Kegelbahnen. Letzterer betreibt bis heute eine vollautomatische Kegelbahn. Damit gehört er zu einer aussterbenden Art, denn schweizweit sind viele Restaurants und damit auch zahlreiche Kegelbahnen geschlossen worden. Es ist zudem ein starker Rückgang der Kegelvereinsmitglieder zu beobachten. So musste auch der Sportkeglerverband Appenzell (AR und AI) Ende 2008 nach über fünfzigjährigem Bestehen infolge Mitgliedermangels aufgelöst werden.

- Text: Myrta Gegenschatz, Staatsarchiv Appenzell Ausserrhoden
 - Bilder: Staatsarchiv Appenzell Ausserrhoden und Kantonsbibliothek Appenzell Ausserrhoden
 - Quellen und Literatur: Mündliche Auskunft von Heinz Jakob, Präsident Sportkegler-Verband St. Gallen; Gut Holz: Kegelbahnen in der Schweiz. Herausgegeben von Fabienne Eggelhöfer und Monica Lutz. Zürich 2008; Dorothee A. E. Sattler: Kegelgeschichte: Einblicke in die Geschichte eines alten Volksvergnügens. <https://landesarchiv.hessen.de/kegelgeschichte> (12.07.2021); Max Triet: Kegel und Kugel: Bilder und Texte zur Ausstellung. Herausgegeben vom Schweizerischen Sportmuseum Basel. Basel 1985
- Die Gebäudeverzeichnisse von Herisau sind über die Website des Staatsarchivs Appenzell Ausserrhoden <https://archives-quickaccess.ch/search/staar/gvh> online einsehbar.

WEB
mehr auf [obacht.ch](https://www.obacht.ch)

MODELLHAFT: MINIGOLF UND KROMBACH- ENSEMBLE HERISAU

DIE EINZIGE MINIGOLFANLAGE IM APPENZELLERLAND BEFINDET SICH AUF DER HÜGELKUPPE KROMBACH IN HERISAU. SIE IST TEIL DES 1908 ALS «APPENZELLISCHE LANDES-IRREN-ANSTALT» ERÖFFNETEN, HEUTIGEN PSYCHIATRISCHEN ZENTRUMS APPENZELL AUSSERRHODEN.

Alle freistehenden Einzelbauten des Psychiatrischen Zentrums sind bedeutende Zeugen des frühen Heimatstils in der Schweiz und das Klinik-Ensemble – ein Hauptwerk der Architekten Rittmeyer und Furrer – ein Ortsbild von nationaler Bedeutung der höchsten Kategorie.

Absicht wurde formuliert, dass «unsere seelisch Kranken» in einem «eigenen Heim» in unserer «eigenen Heimat» unter wissenschaftlichen Erkenntnissen «verständnisvoll und erfinderisch gepflegt und behandelt» werden können, um die Kranken «ins aktive, gesunde Leben einzuschalten».

«Das Leichenhaus dient heute als Clubhaus für die Minigolfanlage; es beherbergt den Ticketverkauf und einen Kiosk.»

VON GRUND AUF DURCHDACHT

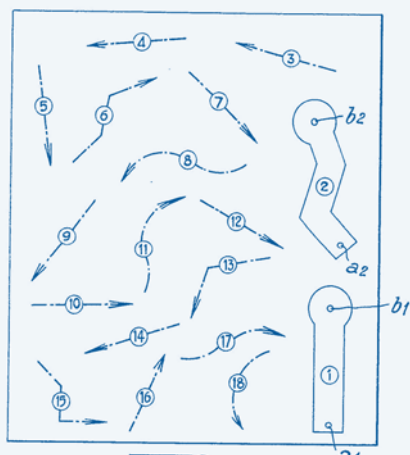
Die Grundlagen zur Erarbeitung des Konzepts und der Standortsuche der Anstalt bildete eine 1893 vorangegangene Zählung der «Anormalen» von Dr. J. U. Kürsteiner aus Gais. Es wurden «330 Geisteskranke» und «188 pflegebedürftige Idioten» bei einer Einwohnerzahl von «50 000 Seelen» festgestellt. So entstand unter Gemeinnützigen Gesellschaften, Hilfsvereinen, Seelsorgern und Ärzten eine Initiative zur Schaffung einer Pflege- und Heilanstalt. Als

Für die Anlage der «Pfleg- und Heilanstalt für Irre» waren Regeln zur Gestaltung der Gebäude in und mit der Landschaft gesucht und befolgt worden. Man setzte zum Wohle der Kranken statt auf einen kasernenartigen Zentralbau auf ein neuartiges Pavillonsystem. Merkmale dieser Gesamtanlage waren zudem die Besonnung der Räume, die Aussicht, eine Separierung nach Geschlecht und Ausprägung der Krankheit und kontrollierbare Aufenthalts- und Arbeitshöfe im Freien.

VOM LEICHEN- ZUM CLUBHAUS

Erstaunlicherweise steht das noch sehr ursprünglich erhaltene Leichenhaus als einziges Gebäude nicht unter Denkmalschutz. Der periphere Standort im weitläufigen Areal ist darin begründet, dass von dort die Leichen direkt und unbeobachtet weggeführt werden konnten. Dieses Leichenhaus dient heute als Clubhaus für die Minigolfanlage; es beherbergt den Ticketverkauf und einen Kiosk. Denn 1999 konnte eine Sportanlage dank grosszügiger Spenden von Firmen, Stiftungen und Privaten in Betrieb genommen werden. Gebaut wurde eine um zwanzig Prozent in der Breite und Länge reduzierte Minigolfanlage mit 18 Pisten vom Typ «Beton» nach dem 1953 patentierten System «Bongni».

Vor dem Bau der Minigolfanlage hatte lange Jahrzehnte vorwiegend der Saal der Krombachkapelle eine Abwechslung zum «eintönigen» Anstaltsleben geboten. Der Multifunktionsraum wurde für Gottesdienste, «einfache Konzerte», «theatralische Vorstellungen», festliche Aktivitäten und Lichtbildvorführungen genutzt. Diesen modernen «Annehmlichkeiten» wurde eine grosse Bedeutung beigemessen. «Doch sei es für den Kranken eine wahre Wohltat und geradezu ein Mittel, seine geistigen Interessen wach zu halten und zu fördern (...). Die Minigolfanlage, wenngleich viel später entstanden, trägt ebenfalls dazu bei, dass sich Menschen mit psychiatrischen Erkrankung und Bevölkerung begegnen können. Zudem wird die Anlage auch zu therapeutischen Zwecken genutzt.

Fig. 1.**Fig. 2.****Fig. 3.****Fig. 4.****Fig. 5.**Appenzell A. Rh. Irrenanstalt Gesamtansicht
in Herisau. von Süden.

Leichenklärung
 1. Verwaltungsgebäude. 6. Leichenhauschen. 7. Unruhige Männer.
 2. Tischergelände. 8. Kapelle. 9. Infanterie.
 3. Kuchengebäude. 10. Unruhige Frauen. 11. Infanterie Frauen.



BEWÄHRTES ALS GRUNDLAGE NEHMEN

Die Minigolf- sowie die Klinikanlage wurden nach präzisen und genormten Vorstellungen und Vorgaben gebaut; sie entsprechen beide dem «Patent» ihrer Bauzeit. Sowohl Bongnis Prinzip der 18-Lochbahn als auch das Klinikensemble im Krombach haben sich bis in die heutige Zeit bewährt. Das System Bongni war derart gut durchdacht und definiert, dass bis heute nur marginale Anpassungen am Regelwerk getätigt wurden. Die bauliche Anlage des Psychiatrischen Zentrums hingegen steht aufgrund ihrer immens grösseren Komplexität und gesellschaftlichen Bedeutung unter stärkerem Veränderungs- und Anpassungsdruck. Eine Weiterentwicklung erscheint möglich, wenn sie auf den bewährten Regeln auf-

baut, die auf den hervorragenden Bestandesbauten und der landschaftlichen Einbettung gründen.

- Text: Peter Hubacher und Hans-Ruedi Beck
- Bilder: Staatsarchiv Appenzell Ausserrhoden; Europäisches Patentamt/Espacenet, Patent-no. CH293720A; Edition Guggenheim & Co Zürich
- Quellen: Moritz Flury-Rova: Baugeschichtliche Recherchen zur Kantonalen psychiatrischen Klinik Herisau. Trogen 2007; Paul Wiesmann: Die Appenzellische Irrenanstalt. Vortrag gehalten an der Jahresversammlung der Appenzellischen Gemeinnützigen Gesellschaft in Bühler, den 11. September 1899. In: Appenzellische Jahrbücher 1900, S. 1ff.; Website des Vereins Minigolf Krombach Herisau

Peter Hubacher, *1969, ist Mitinhaber von Keller.Hubacher.Architekten Herisau und pflegt vielfältige Interessen im Spannungsfeld zwischen Kunst und Kulturgeschichte, elektronischer Musik, Gemüse- und Staudengarten.

Hans-Ruedi Beck, *1980, ist Co-Leiter der Denkmalpflege Appenzell Ausserrhoden.

Links: Die Patentschrift für Minigolf wurde 1953 vom Genfer Gartenarchitekten Paul Bongni beim «Institut Fédéral de la Propriété Intellectuelle» registriert. Auch die Anlage in Herisau gehört zum Typ «Bongni».

Rechts oben: Eine Ansicht zeigt die Anlage des Psychiatrischen Zentrums Appenzell Ausserrhoden im Modell von Süden her.

Rechts unten: Postkarte der «Irrenanstalt» in Herisau. Links im Vordergrund ist das Leichenhaus zu sehen, das gleichzeitig als Feuerwehrgebäude diente; heute ist es das Clublokal der Minigolfanlage. Am rechten Bildrand befindet sich der Krombachsaal.

PLAKATIVES GLÜCKSSPIEL

DER 1928 IN HERISAU GEBORENE FRED BAUER ERHIELT ANFANG DER 1970ER-JAHRE ANLÄSSLICH DER EINFÜHRUNG DES SCHWEIZER ZAHLENLOTTOS DEN AUFTRAG, WERBE-PLAKATE FÜR SWISS LOTTO ZU GESTALTEN. 2019 HAT ER DEM KANTON APPENZEL AUSSERRHODEN ALLE 17 PLAKATE AUS JENER ZEIT SOWIE WEITERE 87 PLAKATE GESCHENKT.

Die Spielregeln zum Schweizer Zahlenlotto, heute Swisslos, sind denkbar einfach. Es gilt das Prinzip «6 aus 42» für die Hauptzahlen und «1 aus 6» für die Zusatzzahl. Die Kombinationsmöglichkeiten dieser sechs Zahlen plus Zusatzzahl ergeben sich durch die Multiplikation von $42 \times 41 \times 40 \times 39 \times 38 \times 37$ (für die erste Zahl gibt es 42, für die zweite noch 41 Möglichkeiten usw.), geteilt durch das Produkt der jeweils möglichen Position dieser Zahlen ($6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1$). Durch die Zusatzzahl erweitern sich die Möglichkeiten noch um den Faktor 6. In den Taschenrechner getippt, ergibt sich die stattliche Zahl von 31474716 Möglichkeiten, was einer Trefferchance von 0,0000064 Prozent entspricht. Umgekehrt formuliert: Man tippt mit einer Wahrscheinlichkeit von 99,9999936 Prozent keinen Sechser. Zum Vergleich: 31,5 Millionen ist die Anzahl der Sekunden eines ganzen Jahres, der Hauptgewinn entspricht also irgendeiner, aber exakt einer Sekunde im Jahr. Nur welcher?

SPIELT LOTTO, KAUFTE LOSE!

Trotz dieser sehr geringen Chance gibt es immer wieder Lottosechser. Heute werden Personen, die bereits online am Lotto teilgenommen haben, auch via E-Mail oder

SMS ermuntert, wieder einmal zu spielen. In früheren Jahren kündigte die 1937 gegründete Interkantonale Landeslotterie, die Vorgängerin der heutigen Swisslos, vor allem mit Plakaten im Weltformat spezielle Ziehungen und Termine an oder rief die Lotterie als solche in Erinnerung.

Zwischen 1970, den Anfängen des Schweizer Zahlenlottos, und 1979 gestaltete Fred Bauer Lotto-Plakate. Dabei war – abgesehen von der Höhe der Summe – immer die Aufforderung «Spielt Lotto, kauft Lose!»

«31,5 Millionen ist die Anzahl Sekunden eines ganzen Jahres, der Hauptgewinn entspricht also irgendeiner, aber exakt einer Sekunde im Jahr.»

visuell zu kommunizieren. Um diese Botschaft zu variieren, halfen Bauer Erfahrungen aus unterschiedlichen Tätigkeitsgebieten als Maler, Grafiker, Holzschneider, Buch- und Briefmarkengestalter sowie Illustrator.

ZEITDOKUMENTE DER 1970ER-JAHRE

Entsprechend vielfältig präsentiert sich das Bild: mal linear aufgebaut, mal mit Farbfeldern komponiert, mal lithografisch oder fotografisch angegangen, einmal so-

gar als Collage und in wenigen Fällen rein typografisch ausgearbeitet. Nicht nur die Art der Gestaltung, auch die Motivwahl ist in den im Offset-Verfahren gedruckten Plakaten sehr breit: Es tauchen Hochseeschiffe, Taucher, Eishockeyspieler, Stierkämpfer, Liegestühle, ein Flusspferd, ein Huhn oder auch Kamele auf. Diese spielerische Bildervielfalt deutet einerseits auf die mögliche Verwendung der Geldbeträge, Gutscheine oder Sachpreise durch die glücklichen Gewinner*innen hin. Andererseits wird

auch auf die gemeinnützige Verwendung der Spieleinsätze, namentlich auf den Sport, verwiesen. Und nicht zuletzt finden sich Anspielungen auf das Glück, das es für einen Lottogewinn braucht, mit Symbolen wie dem Kaminfeger.

Durchgehend hingegen taucht das vierblättrige Kleeblatt auf. Das stilisierte Glücksbringersymbol ist bis heute das Logo von Swisslos. Auch hier findet Bauer sehr unterschiedliche Lösungen, um es auf dem Plakat ins gewählte Motiv einzusetzen: Es



Oben: In einem Plakat für die Interkantonale Lotterie wählt der Gestalter Fred Bauer ein verspieltes, aus Stickerei zusammengesetztes Huhn-Motiv. Die unterschiedlichen Preissummen schneien darauf herab.

Unten: 1979 gab es erstmals eine Million zu gewinnen. Bei Fred Bauer wird ein zukünftiger Lottomillionär in der Art eines Verbrechers gesucht.

«Durchgehend hingegen taucht das vierblättrige Kleeblatt auf. Das stilisierte Glücksbringersymbol ist bis heute das Logo von Swisslos.»



taucht beispielsweise als mehrfarbig aufgebautes, geradezu psychedelisches Motiv auf, als dynamisierende, farbliche Kennzeichnung des roten Bocciabällchens oder der Kegelkugel, aber auch leichtfüssig-verspielt als Schneeflocke, Seestern, Blume oder Dampfwolke.

Fred Bauer verfolgt keine strenge grafische Linie. Er liess sich vielmehr jedes Mal etwas Neues einfallen, mit dem Ziel, bei den Betrachtenden für Heiterkeit und ein Schmunzeln zu sorgen. In seinen Plakaten lässt sich auch eine Entwicklung von den früheren, eher zurückhaltenden und teilweise fast märchenhaften Motiven zum letzten sehr viel auffälligeren und im engsten Sinne plakativen Werbeauftritt feststellen: Dieses jüngste Plakat zeigt ein Millionengewinner-Foto mit «Wanted» überschrieben.

→ Text: Patrick Lipp, Heidi Eisenhut
→ Bilder: Kantonsbibliothek Appenzell Ausserrhoden

WEB
mehr auf obacht.ch

STEGREIFSPIEL - DER INTUITIVE UMGANG MIT REGELN IN DER VOLKSMUSIK

DIE MEISTEN STEGREIFSPIELER*INNEN IN DER VOLKSMUSIK WÜRDEN WOHL VERNEINEN, DASS SIE SICH AN REGELN HALTEN, DA SIE OHNE NOTEN UND OHNE BEWUSSTE KENNTNIS VON REGELN MUSIZIEREN. IM GRUNDE TUN SIE ABER GENAU DAS: SIE BEFOLGEN DIE REGELN, DIE SIE SICH IN LANGER PRAXIS ANGEEIGNET HABEN.

Stegreifspiel ist eine besondere Form des Musikmachens, die in der Volksmusik der ganzen Schweiz anzutreffen ist. Sie ist bei den Akkordeon-Ensembles des Welschlands über die Ländlerkapellen des Bernbiets und der Innerschweiz bis zu den Streichmusikformationen des Appenzellerlands verbreitet. In Appenzell Innerrhoden wird der Stegreif sogar in der Blasmusik gepflegt. Was aber ist denn eigentlich Stegreif-Musizieren?

«Etwas <aus dem Stegreif machen> bedeutet ursprünglich, etwas <ohne vom Pferd zu steigen> zu tun, im übertragenen Sinn also <spontan, ohne Vorbereitung, improvisiert> zu handeln.»

DAS VERHÄLTNISS VOM STEGREIF ZUR IMPROVISATION

Der Begriff «Stegreif» ist eine alte Bezeichnung für «Steigbügel». Etwas «aus dem Stegreif machen» bedeutet ursprünglich, etwas «ohne vom Pferd zu steigen» zu tun, im übertragenen Sinn also «spontan, ohne Vorbereitung, improvisiert» zu handeln. In der Musik wird Stegreifspiel gern mit Improvisation gleichgesetzt. Dies ist insofern zutreffend, als im Stegreif auch ohne Noten musiziert wird, also nicht schon vorher genau schriftlich festgelegt wurde, was gespielt wird. Aber im Hinblick auf die «spontane Erfindung im Moment der Auf-

führung» – das zentrale Moment der Improvisation – unterscheidet sich das Stegreifspiel deutlich von der Improvisation. Im Stegreif wird nichts erfunden, die Melodie ist bekannt, zumindest demjenigen, der sie vorträgt. Zwar können Varianten und Verzierungen hinzugefügt werden, aber grundsätzlich bleibt die Melodie unverändert: Sie wird im Stegreifspiel lediglich ad hoc begleitet, ergänzt und ausgeschmückt. Auch dabei wird im Grunde nichts ersonnen, sondern es werden Regeln angewendet, die sich die Stegreifspielenden in langer Musizierpraxis angeeignet haben.

VON REGELN UND INTUITION

Diese Regelkenntnis ist eine intuitive und kann von den meisten Stegreifler*innen nicht ausformuliert werden. «Spielerfahrung» oder «Stilkenntnis» sind darum wohl treffendere Begriffe als «Regelanwendung». Die Spieler*innen wissen aus Erfahrung, welche Akkorde zur Melodie passen und welche Töne sich für eine Begleitstimme eignen. Routinierte Stegreifspielende können selbst zu einer Melodie, die sie noch nie gehört haben, spontan eine Begleitstimme entwerfen. Was für Lai*innen kaum vorstellbar erscheint, ist für geübte Stegreifler*innen selbstverständlich und funktioniert, weil sie sich ein instinktives Wissen angeeignet haben, wie ein Walzer, ein Schottisch oder auch ein Marsch, ein Zäuerli oder ein Rugguusseli formal und harmonisch aufgebaut sind. Meist kann man das nicht benennen, man hört einfach, was richtig und passend ist und was nicht. Stegreifspielende halten sich also an die in der Tradition gewachsenen Regeln, ohne diese genau zu kennen. Da diese Regeln

Von oben nach unten:

Eine Erinnerung an das Jakobifest auf dem Kronberg 1954; in Appenzell Innerrhoden wird der Stegreif sogar in der Blasmusik gepflegt.

eher ein geteiltes Wissen als ein streng festgelegter Kodex sind, können sie natürlich immer auch erweitert und verändert werden. Es ist letztlich eine Geschmacksfrage, was geht und was nicht.

DIE TRADITION SPIELT STETS MIT

Stegreifspiel funktioniert aber nur, wenn sich die Stücke und Melodien an die traditionell gewachsenen Formen halten. Allzu originelle und überraschende Stücke, die sich nicht an den bekannten Mustern orientieren, können nicht im Stegreif gespielt werden, weil die Musikant*innen nicht vor-

Anlässlich des Seealp-Gottesdienstes spielt eine Blasmusik 1967 Stegreif auf dem Aescher.

Eine Aufnahme der Stegreifgruppe Gonten von 2019; sie trifft sich zum gemeinsamen Musizieren im Roothuus Gonten.



«Stegreifspielende halten sich an die in der Tradition gewachsenen Regeln, ohne diese genau zu kennen.»

aushören können, was kommen wird, und darum nicht spontan begleiten können. Stegreifmusik ist deshalb formal wenig überraschend, sie bleibt aber stets lebendig und wandlungsfähig, da eben nicht aufgeschriebene Noten oder fixierte Regeln angewendet werden, sondern ein gemeinsamer Erfahrungsschatz, aus dem geschöpft wird. Und sie macht den beteiligten Musikant*innen Spass, weil sie spielen können, was sie selber wollen. Das ist wiederum auch für die Zuhörenden spürbar.

→ Text: Dieter Ringli
→ Bilder: Roothuus Gonten, Zentrum für Appenzeler und Toggenburger Volksmusik (Die Fotograf*innen der ersten beiden Bilder konnten nicht eruiert werden.)



Dieter Ringli, *1968, ist Musikethnologe und Musiker mit Schwerpunkt Schweizer Volksmusik und Pop. Er ist als Dozent und wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Zürcher Hochschule der Künste tätig.

DIE VERSPIELTE SAMMLUNG

WER HÄTTE IN DER UMGEBAUTEN SCHEUNE EINES 250-JÄHRIGEN APPENZELLERHAUSES IN WALD AR EINE UMFANGREICHE SPIELZEUG-AUSSTELLUNG VERMUTET? GABRIELE MÜLLER GLOOR HAT DAFÜR DIE ENTFERNTESTEN LÄNDER BEREIST UND SYSTEMATISCH BROCKENHÄUSER UND FLOHMÄRKTE DURCHSTREIFT. SIE ERZÄHLT, WIE SIE ÜBER JAHRZEHNTE DIE TAUSENDE OBJEKTE UMFASSENDE SPIELZEUGSAMMLUNG WALDFEE AUFGEBAUT HAT.



Meine Spielzeugsammlung umfasst zum Grossteil Puppen. Diese werden nicht nur zum Spielen und für leuchtende Kinderaugen hergestellt. In vielen Ländern dienen sie religiösen und kulturellen Ritualen, etwa als Grabbeigaben. Mit Marionetten-, Schattenfiguren- und Handpuppen-Aufführungen werden in fernen Ländern Traditionen weitergegeben.

KULTUR IM KLEINFORMAT

Auch der Wert von Trachtenpuppen für Tourist*innen ist nicht zu unterschätzen: Reisende wollen etwas Typisches mit nach Hause bringen. Als Beispiel könnte ich die schillernd-bunten Tempeltänzerinnen in Puppenform aus Thailand und die aus leichtem Balsaholz geschnitzten, roh belassenen Figuren aus Liberia (Westafrika) erwähnen. Sie erzählen viel vom Alltag und der Gesellschaft des jeweiligen Landes. Die Vielfalt der Kulturen auf der Welt anhand von Puppen darzustellen, war anfänglich meine grösste Sammelmotivation.

Es waren jedoch nicht die schönen, farbigen und industriell hergestellten Puppen, die mein Sammlerinnenherz höher schlagen liessen, sondern eher die ganz schlich-

«Charlotte» ist die Spielpuppe von Sophie Taeuber-Arp. Sie wurde um 1840 von einem unbekannten Hersteller gefertigt.

ten, aus einfachem Holz, Wolle, Stroh, Textilien oder Blech gefertigten, mit Kleidern aus verwaschenen, alten Stoffen. Beim Kauf ergaben sich viele unvergessliche Begegnungen, manchmal im Hinterhof einer ärmlichen Hütte, mit kaum verständlicher Konversation, aber oft mit vielen Emotionen verbunden.

DIE PUPPENFAMILIE VERGRÖSSERT SICH

Über die Jahre erlangte die Spielzeugsammlung Waldfee eine gewisse Bekanntheit, und immer häufiger kamen Besuchende mit antiken Puppen und Spielsachen vorbei und schenkten mir ihr einst geliebtes Spielzeug. Nicht selten waren echte Raritäten aus den Anfängen des letzten Jahrhunderts dabei, beispielsweise Puppen ganz aus Porzellan, oder noch früher datierte mit Lederkörpern. So fanden auch zahlreiche aus einer Compositions-Holz-Leimmasse gegossene oder modellierte Puppen aus den 1930er-Jahren in die Sammlung. Auch einige Puppen aus dem sehr zerbrechlichen und schnell entflammbaren Celluloid, das um 1950 auf den Markt kam, sind ausgestellt. Zwar durften viele Kinder, wie mir immer wieder versichert wurde, früher nur sonntags und unter Aufsicht mit ihren Lieblingen spielen. Trotzdem gingen die Puppen häufig zu Bruch, so dass nicht mehr viele von diesen Zeitzeugnissen erhalten sind.

«Viele Kinder durften früher nur sonntags und unter Aufsicht mit ihren Lieblingen spielen.»

JEDE ZEIT HAT IHRE MODELLE

Ich sammle auch Puppen von Frauen, die sich zu Beginn des 20. Jahrhunderts für ihre eigenen Kinder nicht mit den handelsüblichen Erzeugnissen zufriedengeben wollten und eigene Modelle schufen. Beispielsweise die Berlinerin Käthe Kruse (1883-1968), deren unverkennbare Puppen weich, aus Stoff, mit lieblichen, handgemalten Gesichtern und schlichten Kleidern waren. Oder die Schweizer Künstlerin Sasha Morgenthaler (1893-1975), die mit verschiedenen Materialien wie Wachs, Hartgummi und Kunstharz experimentierte, wunderschöne Originale schuf und später die serienmässig gefertigte Sasha-Puppe entwickelte. Daneben gibt es in der Spielzeugsammlung auch die in der Schweiz geschnitzten «Chaschperli», wie die Handpuppen hier genannt werden, zu bewundern. Neben der umstrittenen, aber von den Mädchen heiss geliebten Barbie-Puppe aus den 1960er-Jahren sind auch Hunderte Gesellschafts-, Brett- und Kartenspiele und alte Kinderbücher Teil der Spielzeugsammlung.

Ein besonderes und zugleich das älteste Ausstellungsstück ist die fast 200-jährige Spielpuppe «Charlotte» der berühmten Künstlerin Sophie Taeuber-Arp (1889-1943). Den Hersteller der Puppe konnte ich bis heute nicht eruieren. Geschenkt wurde sie mir, zusammen mit einem gefüllten Kleider-Reisekoffer, von der Trognerin Elisabeth Pletscher. Sie war mit der Familie Taeuber zu deren Trogner Zeiten gut befreundet. Bereits die Mutter von Sophie Taeuber hatte um 1840 mit dieser Puppe gespielt.

→ Text: Gabriele Müller Gloor

→ Bild: Spielzeugsammlung Waldfee Wald AR

Gabriele Müller Gloor, *1955, ausgebildet als Primarlehrerin, arbeitete viele Jahre als Flightattendant für die Swissair. Seit 25 Jahren lebt sie hauptsächlich in Costa Rica. Sie überlegt sich derzeit, wie es mit ihrer Sammlung in Wald weitergehen könnte.



**ILLUSTRATIONEN THEMA,
SEITEN 12-18 UND 27 BIS 32**

Mit frischem Strich und einer flüssigen Kontur, mit einfachen Figuren und wenigen Requisiten entwickelt Michael Frei Situationen, welche verschiedene Dimensionen des menschlichen Spielens beleuchten: von unbeschwerten, ausgelassenen Momenten über die taktisch-strategischen Herausforderungen bis hin zum fokussierten Erfolgsstreben oder zu existenziellen Bedrohungen. Trotz dieser grundlegenden Themen vermitteln die Illustrationen keine schweren Botschaften. Sie überraschen vielmehr durch ihre verschlüsselten, oft mit Humor oder Absurdem gespickten Inhalte. Erstaunlich dabei ist, wie Frei mit einem unscheinbar wirkenden Umriss die unterschiedlichen Körperhaltungen, Bewegungsabläufe und Gemütszustände präzise und differenziert darzustellen vermag. Michael Frei (*1987) ist in Appenzell geboren und hat nach einer Hochbauzeichner-Lehre Animation an der Hochschule Luzern Design & Kunst studiert. Er bewegt sich seither an der Schnittstelle von Film und Game. Sein mehrfach ausgezeichnetes letztes Projekt «Kids», das mit gezeichneten Strichmännchen das Schwarmverhalten und die Gruppendynamik erforscht, hat er mit dem Programmierer Mario von Rickenbach zu einer App weiterentwickelt: mit einer Fingerbewegung lassen sich die Bewegungen der Figuren beeinflussen und somit das Los der ganzen Gruppe steuern. ic

Appenzell Ausserrhoden
Departement Bildung und Kultur
Amt für Kultur
Landsgemeindeplatz 5
9043 Trogen
www.ar.ch/kulturfoerderung

HERAUSGEBER/BEZUGSQUELLE

Amt für Kultur

REDAKTION

Ursula Badrutt (ubs), Isabelle Chappuis (ic),
Ursula Steinhauser (us)

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Agathe Nisple (an), Kristin Schmidt (ks),
Hanspeter Spörri (sri), Andreas Stock (as)

BILDER

Umschlag: Bernard Tagwerker
Seiten 19/26 und 20/25: Karin K. Bühler
Seiten 12-18, 27-32: Michael Frei

GESTALTUNG

Büro Sequenz, St. Gallen
Anna Furrer, Sascha Tittmann, Amanda Züst

KORREKTORAT

Patricia Holder, St. Gallen

DRUCK

Druckerei Lutz AG, Speicher

PAPIER

Touch, Daunendruck
Fischer Papier, St. Gallen

2500 Exemplare,
erscheint dreimal jährlich, 14. Jahrgang
© 2021 Kanton Appenzell Ausserrhoden
Die Rechte der Fotografien und Bilder
liegen, wo nicht anders vermerkt, bei den
Künstler*innen.



Appenzell Ausserrhoden

S 6010-B30G

S 2005-B20G

S 6010-B50G

S 0540-Y

S 3010-B10G



S 0530-Y10R S 2030-G10Y S 1005-Y80R S 0560-Y80R S 0580-Y40R

