

Region

Wie Kinder das «kleine Anneli» in Turbenthal wieder entdecken

Erlebnisweg «Anneli» erzählt die Geschichte eines Tösstaler Fabrikkindes vor 150 Jahren. Nun wurde die Geschichte mit einem interaktiven Weg neu belebt.

Jaël Kuhn

Liebe Kinder, kommt! Wir wandern miteinander in ein stilles, grünes Tal hinein. Schaut da, den dunklen Wald an den Berghängen! – Seht ihr die vielen Blumen auf den Wiesen? Gemütlich schlängelt sich die Töss zwischen dem satten Grün dahin. Sie rauscht und plaudert, und mit ihrem Murren vermischt sich das Geläute der nahen Kirchenglocken.

So beginnt die Geschichte des kleinen «Anneli». Ein Tösstaler Fabrikkind, 1861 in Turbenthal geboren. Nach dem Tod ihres Vaters muss die Halbweise mit zwölf Jahren in einer Spinnerei arbeiten, um die Familie finanziell zu unterstützen.

Das Buch basiert auf den Kindheitserinnerungen von Anneli Lüssi, die sie immer wieder ihrer Tochter Olga Meyer erzählte. Meyer schrieb die Erzählungen ihrer Mutter auf und veröffentlichte zwischen 1918 und 1934 die «Anneli»-Trilogie. Die rund hundertjährige Geschichte ist jetzt Schritt für Schritt erlebbar: In Turbenthal wurde vergangene Woche ein «Anneli-Weg» eröffnet.

Anneli als Identifikationsfigur

Zu Beginn erhält jeder eine Faltkarte mit verschiedenen Aufgaben zum Aufrubbeln. Besonders geeignet ist der zwei- bis dreistündige Rundgang für Gruppen. Er verläuft vom Bahnhof, vorbei am Wohnhaus Anneli Lüssis, die Töss entlang und durch einen Holzspahnweg im Wald – bis zur Spinnereifabrik, in der Lüssi als junges Mädchen arbeitet. Ab Annelis Wohnhaus läuft man auf ihrem Arbeitsweg in die Fabrik. Es ist bewölkt und nieselt leicht,



Angekommen beim Posten zwei, rubbeln die Kinder die nächste Aufgabe auf. Fotos: André Gutzwiller



Tim Hochuli hat die Anneli-Karte zusammen mit seiner Kollegin Rahel Tonini entworfen.



Der erste Teil der «Anneli»-Trilogie wurde 1918 von Olga Meyer veröffentlicht. Illustration: PD

als eine Gruppe Kinder beim Posten zwei des «Anneli-Wegs» neben dem Chatzenbach ankommt. Durch den Regen ist die Faltkarte etwas feucht geworden und die Felder darauf lassen sich mit der Münze etwas schwieriger aufrubbeln.

«Ah, der Anneli-Weg, nehme ich an», sagt eine Spaziergängerin im Vorbeigehen. «Ich liebe

das Anneli in meiner Kindheit, für mich ist sie das lokale Heidi.» Tatsächlich: Für die Tösstaler ist es das berühmteste Mädchen der Schweizer Jugendliteratur, direkt nach Johanna Spyris «Heidi».

Die Idee für einen «Anneli-Rundgang» kam vom Museumsverein Turbenthal. Unter der Leitung der Standortförderung Zürioberland entstand nun der

Erlebnisweg. «Wir wollten ein Spiel daraus machen», sagt Jacqueline Falk, Leiterin vom Geschäftsfeld Kultur und Gesellschaft der Standortförderung Zürioberland. Das Anneli sei eine authentische Identifikationsfigur für die Tösstaler: «Die Kinder kennen die Geschichte vielleicht nicht mehr, aber ihre Eltern schon», sagt Falk. «Mit dem Weg

wollen wir eine Generationenlücke schliessen.»

Und tatsächlich, die Kinder lieben den Weg. «Es hat so Spass gemacht», sagt ein Mädchen, eingekleidet in Regenhosen und pinkem Pulli. Auf dem Weg begegnet man immer wieder Situationen und Herausforderungen aus Annelis Leben, wie bei Posten drei:

Eines Tages gab es ein grosses Gewitter. Es regnete so stark, dass das Dorf überschwemmt wurde. Die Strassen und Felder waren voller Schlamm. Auch die Häuser standen unter Wasser. Annelis Familie brachte ihre Tiere in die Kirche, um sie zu retten. Das Dorf ist in Aufregung. Alle bringen Tiere und wichtige Sachen in Sicherheit. Wer kann für Ruhe sorgen, damit niemandem etwas passiert?

Hinter dem Erlebnisweg stecken der 29-jährige Tim Hochuli und die 30-jährige Rahel Tonini vom Erlebnisatelier «timbotoni». Viele Elemente seien von Kindern inspiriert, sagt Tonini: «Den Weg haben wir immer wieder hier vor Ort von Kindern testen lassen.»

Das Atelier ist spezialisiert auf Kulturvermittlung, Interaktionsdesign sowie Grafik- und Webdesign und künstliche Intelligenz. Letzteres brachten sie auch beim «Anneli»-Projekt mit ein.

In der Ausstellung im Museum Wetzikon gibt es zum Weg noch ein Telefon, durch das man ein «authentisches und lebendiges» Gespräch mit dem kleinen Anneli führen kann. Durch das sogenannte PastPhone beantwortet Anneli durch künstliche Intelligenz (KI) Fragen und erzählt aus seinem Leben. Auch im Schaudapot Tösstal in Turbenthal gibt es eine Ausstellung über das Anneli.

Lomo



Von Gurken und Flugsimulatoren

Es gibt Dinge, da muss man sich voll konzentrieren, um sie gut machen zu können. Am Computer einen Flugsimulator steuern zum Beispiel. Wenn du dich da auch nur einen Augenblick ablenken lässt, ist's vorbei, und du stürzt ab.

Beim Gurkenscälchen ist das Gegenteil der Fall. Da bin ich gestern Abend am Schüttstein gestanden und hab das Abendessen vorbereitet und frag mich plötzlich, was ich da eigentlich genau mache mit dem Schälchen in der einen und der Gurke in der anderen Hand. Und weil ich mich allzu sehr drauf konzentriert habe, ist mir natürlich die Gurke prompt aus der Hand gerutscht, und ich hab kurzerhand anstatt Schale ein bisschen Fingerbeere weggesäbelt. So wie man beim Musikmachen genau dann aus dem Takt gerät, wenn man sich allzu sehr Mühe gibt, genauso muss man auch beim Gurkenscälchen geistig immer ein bisschen Abstand halten, sonst klappt es nicht.

Diese beiden mentalen Haltungen – volle Konzentration auf der einen oder entspannte Gleichgültigkeit auf der anderen Seite – sind freilich nicht nur in der Küche und an der Game-Konsole gefragt, sondern die gilt es auch sonst zu beherzigen. So hält man beispielsweise manche Vereinskassensitzung nur dann aus, wenn man geistig genügend früh abschaltet. Würde man hingegen genau drauf achten, was da alles so gesagt wird, wäre man bestimmt schon nach zwanzig Minuten wahnsinnig und würde die Traktandenliste aufessen. Dafür aber muss man umgekehrt an einer Party gut aufpassen, wenn sich einem jemand vorstellt. Bloss ein kleiner anderer Gedanke, und schon weiss ich für den ganzen Rest des Abends nicht mehr, wie die nette Person mir gegenüber heisst.

Die allergrösste Herausforderung im Leben besteht nun folglich darin, zu wissen, mit welcher Situation man es nun genau zu tun hat. Einkaufsliste aufschreiben, die mir meine Frau diktiert? Ganz klar Flugsimulator-Level! Fussballresultate am Radio? Definitiv Gurke! Aber wenn du jetzt bei der Arbeit den P. an der Kaffeemaschine antriffst: Ist das jetzt mehr so ein Flugsimulator- oder doch eher ein Gurkenmoment?

Tausende von Ratgebern wurden darüber geschrieben, wie man Erfolg im Leben hat. Ich indes glaube, es hängt alles nur davon ab, Gurken von Flugsimulatoren gut voneinander unterscheiden zu können.

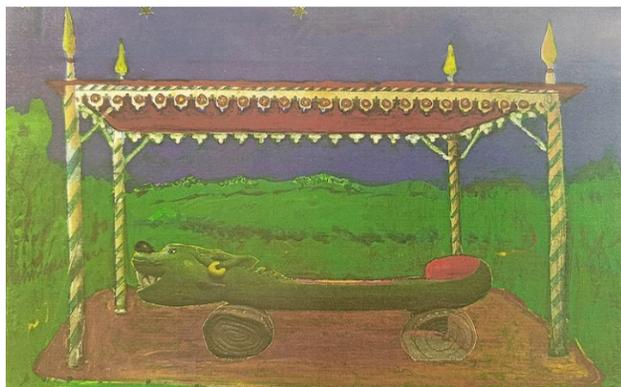
Johannes Binotto

Künstler Erwin Schatzmann plant eine überdachte Drachenbank

Winterthur Schatzmanns neuste Spielskulptur soll für fünf bis zehn Jahre im Sulzerpark stehen.

Ihn und seine Kunst kennt man in Winterthur: Die Rede ist von Erwin Schatzmann. Der 70-jährige arbeitet vor allem als Holzbildhauer, seine Skulpturen und Bänke stehen auf öffentlichen Plätzen und in privaten Gärten. Bekannt wurde er aber auch wegen seines Engagements für einen künstlichen See in Winterthur. 1999 scheiterte das Projekt an der Urne.

Seine berühmteste Skulptur dürfte die Holzbank vor der Stadtkirche sein, deren Lehne unter anderem ein Hund und eine Schlange bilden – im Volksmund das «Wauwau-Bänkli» genannt. Es zeigt Schatzmanns unverwechselbaren, bunten Stil, der von Tieren, Religion und Volkskunst inspiriert ist. Der Künstler lebt und arbeitet in Hegi in seinem selbst gegründeten «Morgenland Off Space». Nun will Schatzmann der Stadt ein weiteres Werk zur Verfügung stellen. Im Sulzerpark, direkt hinter dem Bahnhof Hegi, plant er eine neue Spielskulptur in Form eines Drachens mit-



Die Projektskizze zeigt, wie die Drachenbank und ihr Schutzdach in etwa aussehen könnten. Foto: PD

samt geneigtem Schutzdach. Laut Baugesuch soll dieses eine Fläche von zwei auf vier Meter überspannen, das Bänkli darunter soll 2,9 Meter lang sein. Das Gesamtwerk nennt sich «Baldachin».

Wie der Künstler auf Anfrage sagt, hat der aus Eichenholz geschnitzte Drache bereits einen Namen: «Da er ein Herz auf dem



Erwin Schatzmann lebt und arbeitet in Hegi. Archivfoto: Moritz Hager

Rücken trägt, nenne ich ihn Coramor. Das bedeutet in etwa Liebesherz», so Erwin Schatzmann. Dass der Drache trotz seines romantischen Namens eher grimmig aussieht, sei Absicht: «Ich will immer eine gewisse Spannung in meinen Werken. Es braucht beides, Yin und Yang.»

Die Idee zum Dach sei derweil aus dem «ewigen Kampf gegen die Witterung» entstanden, sagt Schatzmann: «Die Bank beim Kirchplatz und viele weitere meiner Werke muss ich regelmässig restaurieren und neu bemalen. Deshalb plane ich nun ein Dach, um das Größte abzuhalten.» Dieses könne zudem nicht nur die Skulptur schützen, sondern auch Spaziergänger oder spielende Kinder.

20'000-Franken-Werk kostet die Stadt nichts

Das Bänkli ist Teil des Projekts «GreenGo», mit dem die Stadt Winterthur ihre Flächen beim Ida- und Sulzerpark aufwerten will. Einzelne Wiesenstücke lassen sich für Projekte oder Ver-

anstaltungen buchen. Schatzmann hat für seine Idee von der Stadt grünes Licht bekommen, wie er sagt – nach Absprachen mit der Kunstkommission, mit Stadtgrün und dem Spielplatzverantwortlichen.

Die Kosten von 20'000 Franken trägt derweil nicht die Stadt. Sondern die Stiftung für Kunst, Kultur und Geschichte (SKKG), die 1980 vom Winterthurer Immobilienunternehmer Bruno Stefanini gegründet wurde. Schatzmann hatte sein Projekt für die jährlichen SKKG-Kulturfördergelder angemeldet und erhielt den vollen Betrag zugesprochen.

Das Baugesuch wurde kürzlich publiziert und ist noch hängig. Bewilligt es die Stadt, könne er die Holzschnitzereien fertigen, so Schatzmann. Nach seiner Aufrichtung soll das Kunstwerk vorerst fünf Jahre stehen. Hält es dann einer Sicherheitsprüfung stand, können nochmals fünf Jahre angehängt werden.

Valérie Jost