

# **AUFBRUCH INS GLÜCK**

**DIE AUSSTELLUNG GIBT EINBLICK IN DIE GESCHICHTE  
DER AUSWANDERUNG AUS DEM OBERWALLIS NACH  
AMERIKA VON 1850 BIS 1915. ORIGINALDOKU-  
MENTE UND ZITATE VERFLECHTEN SICH COL-  
LAGEARTIG ZU EINER EMOTIONALEN GEGENÜBER-  
STELLUNG VON WERTEN, ANSICHTEN UND KULTUREN.**

**DER VEREIN Z' TÄRBINU PRÄSENTIERT EIN  
PROJEKT VON T\_RAUMFAHRT**

## Das Inhaltsverzeichnis

---

- 3 Das Thema
- 3 Das Ziel
- 3 Das Konzept
- 4 Die Ausstellung
- 7 Die Aufführung
- 10 Das gestalterische Konzept
- 11 Die Daten
- 12 Die Eintrittspreise
- 12 Die Organisation

## Das Thema

---

Zurzeit ist vor allem die Einwanderung ein allgegenwärtiges Thema in der Schweiz – sowohl am Stammtisch als auch in der Politik. Doch bis 1914 war die Schweiz ein Auswanderungsland. Auch das Wallis. Gegen Ende des 19. Jahrhunderts ist gar ein Viertel der Bevölkerung von Visperterminen, einem kleinen Bergdorf im Oberwallis, ins Ausland abgewandert.

Nach intensiver Recherche reduzieren wir das immense Thema der Schweizer Auswanderung auf ortsgebundene Geschichten aus der Umgebung von Visperterminen und beziehen unsere Arbeit auf die Zeit zwischen 1850 und 1915. Visperterminen ist reich an Hintergrundmaterial und seine Geschichte hat eine Menge zu erzählen.

Wir gehen den Hintergründen auf die Spur, suchen nach persönlichen Schicksalen, lassen Nachkommen erzählen, rekonstruieren geschichtliche Ereignisse im Ankunftsland und stellen Ansichten, Bedürfnisse und Wünsche von Auswanderern und Einheimischen einander gegenüber.

So unterschiedlich und vielseitig die Motive der Auswanderungen auch waren, alle hegen die gleiche Hoffnung – die Hoffnung nach einem besseren Leben, die Suche nach dem Glück.

## Das Ziel

---

Die Inszenierung und die Ausstellung sollen nebst der Vermittlung von geschichtlichen Inhalten einen emotionalen Zugang zur Auswanderung schaffen.

Die Tatsache, dass ein Teil der Schweizer Bevölkerung noch vor wenigen Generationen als Flüchtlinge auswandern musste, soll beim Besucher eine Verschiebung der Perspektive auslösen und Empathie wecken. Die Sehnsucht nach Veränderung war schon immer da, die Suche nach dem Glück kennt jeder.

## Das Konzept

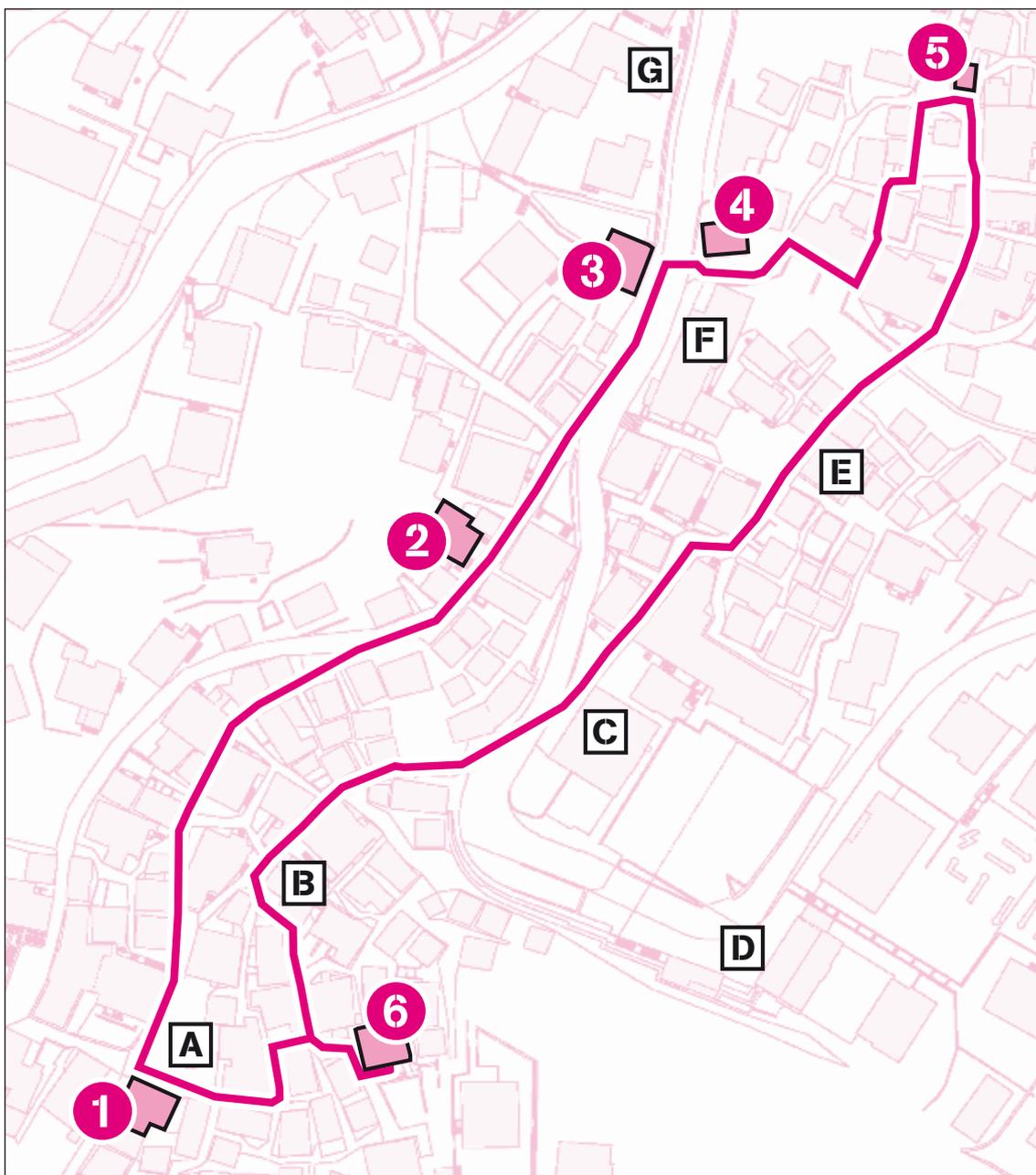
---

Die inszenierte Sesselbahnfahrt ist zeitlich eingebettet in einen Ausstellungsteil, welcher während einem halben Jahr bestehen bleibt und in Form von Installationen der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird.

Während den Aufführungen ist die Ausstellung im Eintritt inbegriffen, sie kann aber auch unabhängig von der Aufführung besucht werden.

## Die Ausstellung

Die Ausstellung findet themenbezogen in einzelnen Räumlichkeiten im Dorf verteilt statt. Der Besucher wird mit einem Ortsplan ausgerüstet und auf einen Spaziergang durch Visperterminen geschickt. An verschiedenen Stationen erfährt er Stück für Stück verschiedene Aspekte der Walliser Auswanderungsgeschichte.



- |   |                            |   |                                  |
|---|----------------------------|---|----------------------------------|
| A | Herrenviertelplatz / Start | 1 | Einblicke                        |
| B | Restaurant Heida           | 2 | Werbung, Warnung, Schattenseiten |
| C | Hotel Gebidem              | 3 | Indianer, Gaucho, Walliser       |
| D | Postautohaltestelle        | 4 | Drüben                           |
| E | Restaurant Spycher         | 5 | Pro und Kontra                   |
| F | Volg                       | 6 | Hoffnung, Wehmut, Abenteuer      |
| G | Tourismusbüro              |   |                                  |

**Einblicke – Ahnen berichten****Raum 1: Bürgerhaus**

So unterschiedlich die Motive der Auswanderer auch waren, so hegten doch alle die gleiche Hoffnung – die Hoffnung nach einem besseren Leben, die Suche nach dem Glück.

*Briefe, Erzählungen, Schlepperlisten und Notizen geben ein puzzleartiges Abbild der Abwanderung. Reisekoffer und Steckbriefe erlauben einen intimen Einblick in persönliche Schicksale.*

**Werbung, Warnung, Schattenseiten – Unmut und Profit****Raum 2: Leerstehende Wohnung**

Welche Debatten kreisten damals um das Thema Auswanderung?

*Plakatwänden gleich, sprechen hier die Wohnzimmer von Missmut, Hinweisen, Verlockung und Ratschlägen. Schlagzeilen stechen aus der Buchstabenflut heraus und geben Anlass zum Weiterlesen.*

**Indianer, Gaucho, Walliser – eine Gegenüberstellung****Raum 3: Alter Konsum**

Ob Indianer, Gaucho oder Walliser, sie alle kämpften um ihre Existenz. Interessenkonflikte waren unausweichlich. Neugier, Abneigung, Annäherung und Ablehnung befanden sich in stetem Wechsel.

*Die Figuren sprechen selbst, aus ihrer eigenen Sicht.*



## **Drüben – auf ins Land, wo Milch und Honig fließt!**

### **Raum 4: Alte Schmitte**

Paradiesartig wurde das Zielland oft angepriesen. Die Schilderungen lassen ein Land mit unbegrenzten Möglichkeiten erahnen. Die dadurch geweckten, übertriebenen Hoffnungen waren nicht selten ein Grund, das Heimatland zu verlassen.

*Zwischen Werkzeugen und Maschinen aus der alten Schmitte wächst die Vorstellung eines üppigen fernen Landes.*

## **Pro und Kontra – ein Abwägen**

### **Raum 5: Schnitzerstube**

Viele Gründe sprechen für die Auswanderung, genauso viele dagegen. Es wird diskutiert und argumentiert, empfohlen und verworfen. Abenteuerlust vermischt sich mit Zweifel.

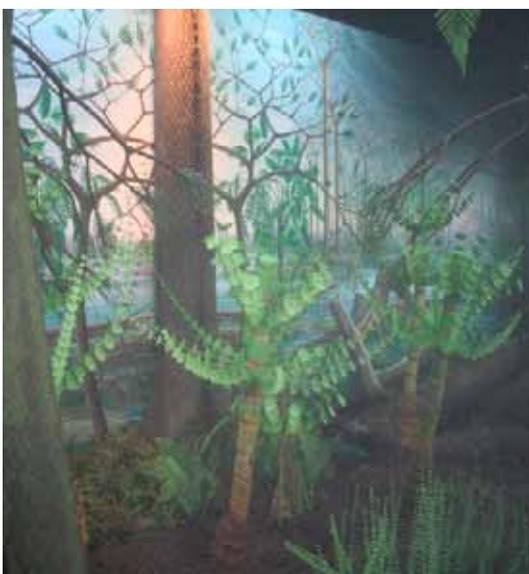
*Der Entscheid bleibt offen.*

## **Hoffnung, Wehmut, Abenteuer – Abschied und Reise**

### **Raum 6: Wohnmuseum**

Der Schmerz des Abschieds und die Strapazen der Reise können wohl nur annähernd nachempfunden werden. Im Wohnmuseum wird vorstellbar, wie ein Reisender das letzte Mal seine Stube betritt.

*Audiotexte erzählen vom Abschied, erste Filmaufnahmen zeigen das Treiben auf dem Schiff..*



## Die Aufführung

---

Die Inszenierung im Juli/August 2012 beginnt im Dorfkern. Alle 6 Minuten während zwei Stunden wird eine Gruppe von 20 Besuchern vom Herrenviertelplatz auf ihren Weg geschickt.

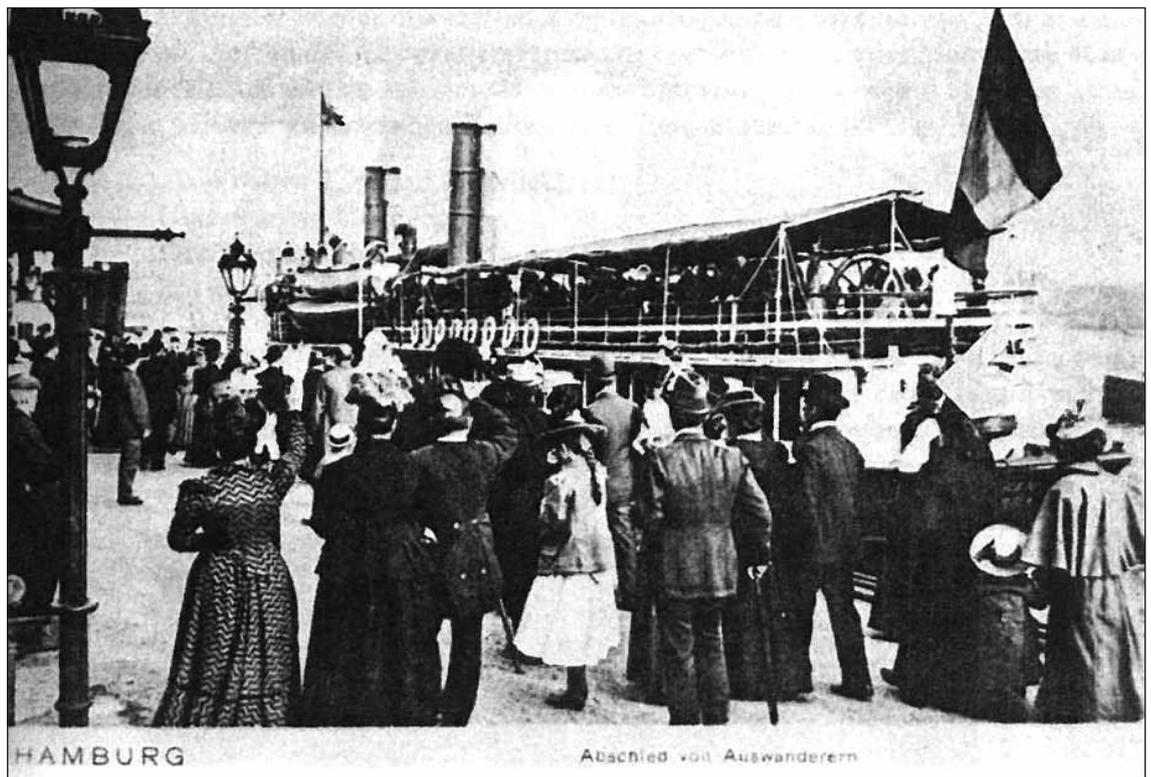
Zwei Pfeifer führen und begleiten die Gruppe von einem Spielort zum nächsten bis sie sich selbst überlassen den Weg alleine weiter geht.

### Zu Hause im Dorf

Zwei Flötenspieler holen die Gruppe musizierend ab und begleiten sie auf dem Weg zur Sesselbahn.

An verschiedenen Spielorten begegnen sie unterwegs BewohnerInnen des Dorfes. Viele sind kurz vor der Abreise, einige bleiben zurück. Die Stimmung ist geladen und emotionsgetränkt: Vorfreude, Hoffnung, Glückwünsche, Treuegelöbnisse, Abschiedsschmerz, Ratschläge und Wehmut finden ihren Ausdruck im Spiel.

Das Dorf ist im Aufbruch. Die Motivationen sind unterschiedlich, die Gefühle gemischt, der Abschied naht, es lockt der Ruf der weiten Welt.



---

## Die Reise

Nun begibt sich der Besuchende selber auf die Reise. Die Sesselbahnfahrt gleicht einer Schiffsreise über den weiten Ozean. Auf dem Sessel hört der Besucher über kleine Lautsprecher Gespräche zwischen Reisenden und erfährt unmittelbar das Tollen auf dem Schiff. Es wird getanzt, gekocht, gepredigt, gestritten und gestohlen. Kartoffeln rollen auf dem Deck herum, Segel müssen gehisst werden, ein Brand entfacht sich, ein Walfisch wird gesichtet und einige befällt die Seekrankheit.

Klänge und Geräusche unterstreichen die Texte des 20-minütigen Hörspiels.

Während der Besucher das Treiben auf dem Schiff hautnah miterlebt, begegnet er Reisenden auf entgegenkommenden Sesseln, welche sich in ihr Tun vertiefen. Eine Mutter und ihr Kind vertreiben die Zeit mit Klatschspielen. Ein junger Mann versucht Worte im Schreiben eines Gedichtes zu finden. Frauen rüsten Kartoffeln für das Essen. Zwei sich fremde Männer üben sich im Kartenspiel. Unbequem zusammengekauert sucht ein anderer den Schlaf auf seinem Reisegepäck.

In der Landschaft hebt stimmungsvolles Licht die heimatlichen Begebenheiten hervor. Projektionen und Klänge aus der Landschaft versinnbildlichen neue Eindrücke der Reise. Fern- und Heimweh vermischen sich.



### Drüben: Übersee im Ankunftsland

Im Zielland angekommen wird der Besucher erst einmal gründlich untersucht. Forsch wird er aufgefordert, sich auszuweisen und danach auf ruppige Weise weiter geschickt. Sich selbst überlassen macht sich der Reisende auf den Weg ins Unbekannte. Nach einem steilen breiten Wegstück führt die Spur in ein Wäldchen. Seitlich des Weges gehen frühere Ankömmlinge ihren Tätigkeiten nach. Die Schicksale sind unterschiedlich. Die Szenen sind persönlich, emotional, vielfältig und berührend. Die Stimmung ist ruhig. Es wird kaum gesprochen. Der Besucher beobachtet das stumme Spiel, während aus den Baumkronen fremd anmutende Geräusche des neuen Landes zu hören sind.

Der Weg öffnet sich und der Besucher befindet sich auf einer offenen Wiese. Ungeschützt ist er hier dem Unbekannten ausgesetzt. Er befindet sich in der Pampa. Hier macht er unterschiedliche Erfahrungen mit den Eingeborenen. Freundliche bis bedrohliche Gebärden prägen das Begegnungsfeld. Die Skepsis gegenüber einander wird auf beiden Seiten spürbar. Ein Stück weiter auf seiner Reise trifft das Publikum auf Einwanderer, welche sich bereits eine Hütte gebaut haben und mitten im neuen Leben stehen. Währenddem sie vor ihrem Holzhüttchen Wäsche waschen, die Hütte flicken oder den Vorplatz wischen, singen sie ein sehnsüchtiges Lied.

Der Weg zurück zur Sesselbahn führt durch ein Wäldchen, wobei die Besucher von einer Klanginstallation akustisch begleitet werden. Die stimmungsvollen Klänge vergegenwärtigen die Situation im Ankunftsland und erinnern an die einst gehabte Hoffnung.

### Heimkehr

Auf der Heimreise wird das Thema Aufbruch in ein neues Licht gerückt. Die Sehnsucht nach einem besseren Leben wird zur Suche nach dem Glück.

Verschiedene Texte von bekannten Philosophen und unbekanntem Poeten inspirieren den Inhalt des Hörspiels auf der Talfahrt. Was ist Heimat, was ist Glück?

Erhält der Besucher wieder festen Boden unter die Füße, ist er um die Erfahrung einer grossen Reise reicher.



## Das gestalterische Konzept **Raumgestaltung**

---

### *Ausstellung*

Die sechs Rauminstallationen beleben leerstehende Räumlichkeiten, welchen ihre frühere Funktion noch anzusehen ist: Konsum, Schnitzerstube, Wohnung, Schmitte, Wohnmuseum. Durch zurückhaltend hinzugefügte Gestaltungselemente bleibt der ursprüngliche Ort weiterhin sichtbar. Neue Geschichten überlagern den Raum, es entstehen Erzählungen auf mehreren Ebenen.

### *Aufführung*

#### *Der Besucherraum*

Die Besucherräume und die Publikumsführung sind in ständigem Wandel. Die anfänglich geführte Besuchergruppe von 20 Personen schrumpft auf der Sesselbahn auf den intimen Raum der Zweiersessel. Im neuen Land ist der Besucher ganz auf sich selbst gestellt, sowohl in der Wahl seines Tempos, wie in der Zeitspanne seines Verweilens.

#### *Der Theaterraum*

Ist der Besucher im Dorf noch engen räumlichen Verhältnissen ausgesetzt, öffnet sich ihm auf der Sesselbahn eine Art Theaterraum. Einer Loge gleich durchschwebt der Besucher in seinem Sessel den weiten Raum. Während die akustische Erzählebene sehr nahe an dem Besucher bleibt, erweitern die Szenen auf den entgegenkommenden Sesseln den Handlungsradius. Eine Tiefe des Raumes wird erzeugt, indem Klänge, Licht und Installationen in der Landschaft den Blick nach unten ziehen.

Wieder auf dem Boden der Bergstation erlebt der Besucher die Tücken des neuen Landes hautnah. Er befindet sich mitten in der Spielszene und wird selber mit der Situation des Ankömmlings konfrontiert.

Auf der Talfahrt richtet der Besucher den Blick in die weite Aussicht zu Tannenwipfeln und Berggipfeln, Mond und Sternen.

### *Audiokonzept*

Das Klangkonzept führt als roter Faden durch die Aufführung. Eine bekannte Leitmelodie ist fortwährend in variierten Versionen erkennbar. Sie wird weitergeführt in Anlehnung der Kompositionen eines Argentiniers mit Schweizer Wurzeln.

Die Klangkörper sind vielseitig und bewegen sich vom instrumentalen Flötenspiel zum digitalen Hörspiel und vom singenden Chor zur Geräuschkulisse der Klanginstallationen im Wald.

Die Audioinstallationen nehmen teilweise den Protagonisten die Funktion des Erzählens ab, wodurch das Spiel einen größeren Interpretationsraum erhält.

---

## **Spielregie**

### *Die SpielerInnen*

Die 30–50 Darsteller setzten sich zusammen aus Bewohnern und Bewohnerinnen von Visperterminen und der näheren Umgebung. Während zwei Stunden spielen sie in Loops wiederholt die gleiche Szene oder sie interagieren während dieser Zeit andauernd in ihrer Rolle.

### *Die Szenen*

Die Spielszenen bedienen sich unterschiedlichen Konzepten. Bei den Szenen im Dorf spielen die Darsteller ihre Rolle im klassischen Sinne, währenddem sie ihr Tun mit gesprochenen Texten unterstreichen. Die Herausforderung stellt hier das nahe Publikum, welches teilweise auch durchquert wird.

Die Szenen auf den fahrenden Transportbähnchen befinden sich auf einem engen Bewegungsraum in luftiger Höhe.

Beim Empfang im neuen Land treten die Spieler in Kontakt mit den Besuchern. Es entsteht eine Interaktion mit dem Publikum.

Auf dem Streifzug durch das neue Land bilden die Spieler im Wäldchen ein Tableau vivant. Sie bewegen sich zwischen fest eingespielten und frei improvisierten Handlungsabläufen. In der Pampa drücken die Indianer ihre Neugier und Skepsis choreografisch aus. Einerseits versuchen sie die Besucher in die Enge zu treiben und andererseits weichen sie selber vor ihnen zurück.

## **Die Daten**

---

### **Ausstellung:**

Eröffnung: 4. Mai 2012

Ende: 7. Oktober 2012

Öffnungszeiten: jeden Mittwoch und Sonntag 13.45 – 17.00 Uhr  
während den Aufführungen Do–Sa: 17.00 – 22.00 Uhr

### **Aufführungen jeweils ab 20.30 Uhr:**

Donnerstag, 12. Juli

Freitag, 13. Juli

Samstag, 14. Juli

Donnerstag, 19. Juli

Freitag, 20. Juli

Samstag, 21. Juli

Donnerstag, 26. Juli

Freitag, 27. Juli

Samstag, 28. Juli

Donnerstag, 2. August

Freitag, 3. August

Samstag, 4. August

(Ersatzaufführung: 5. August)

## Die Eintrittspreise

---

Ausstellung und Inszenierung	Fr. 60.– / ermässigt Fr. 45.–
Ausstellung	Fr. 10.– / ermässigt Fr. 8.–

## Die Organisation

---

### Verein «z'Tärbinu»

Veranstalter ist der Verein «z'Tärbinu». Die Umsetzung der Ausstellung und der Inszenierung erteilte der Verein der Künstlergruppe T\_Raumfahrt. Zusammen mit dieser kreativen, innovativen Gruppe hat der Verein «z'Tärbinu» bereits in den Jahren 2004 und 2007 zwei ähnliche Projekte erfolgreich umgesetzt. Der Verein hat verschiedene Schriften und Bücher zu Kultur und Brauchtum herausgegeben. Er betreibt in Visperterminen ein Wohnmuseum.  
[www.verein-ztaerbinu.ch](http://www.verein-ztaerbinu.ch)

### T\_Raumfahrt

T\_Raumfahrt ist eine Künstlergruppe aus Zürich, welche seit 2003 szenografische Projekte konzipiert und durchführt.

***Das Orakel von Turtmann – eine begehbare Rauminstallation als inszenierter Rundgang zur 800-Jahrfeier von Turtmann, Turtmann / VS, 2010***

Ausgezeichnet mit dem 1. Preis für das höchste Innovationspotential von Pro Helvetia. Im Rahmen von «Echo der Zeit – Volkskultur für morgen», Treffen der Schweizer Freilichttheater in Uznach/SG, 2010

***Versehen Vergehen – eine inszenierte Sesselbahnfahrt durchs Jenseits***

Visperterminen / VS, 2007

Ausgezeichnet mit dem 1. Preis, Schweizerischer Tourismuspreis «Milestone»

***Schattenreich – ein inszenierter Rundgang durch die Höllgrotten, Baar, Juni/Juli 2006***

***Sagenhaft – eine inszenierte Sesselbahnfahrt in der Dämmerung***

Visperterminen / VS, Juli 2004

***Sagenhaft – eine inszenierte Sesselbahnfahrt in der Dämmerung***

Gommiswald / SG, Juni 2003