

NEUE REISEBÜCHER

Für die Tasche Das Buch ist ein kleines Wunder, mit seiner liebevollen Aufmachung, dem edlen Papier, der schönen Typographie, den alten, zart abgebildeten Drucken, mit seinem braunen Einband und dem Prägedruck. Und dann wäre da auch noch der Inhalt: Schnecken. Florian Werner ist losgezogen, um Schnecken besser kennenzulernen. Er beginnt mit dem Schneck: kein Tier, sondern ein Berg im Allgäu. Und so wird dieses Buch, das sich mit kriechenden Lebewesen beschäftigt, auch zu einem Reisebuch. Seine weiteren Ausflüge bringen den Autor nach England – zur World Snail Racing Competition in Congham. Gemeinsam mit einer potentiellen Teilnehmerin: einer gelben Bänderschnecke, die er aus dem Kindergarten seiner Tochter entführte und ins Land schmuggelt. Es geht um Schneckenwitze – wir verraten hier keinen. Um Langsamkeit und Schneckengalopp. Und natürlich muss es auch nach Frankreich gehen, zum Schneckenessen. Als Nahrungsmittel sind die Mollusken etwa so verlogen – oder raffiniert – begründet wie die schwäbische Maultasche. Diese durfte in der Fastenzeit gegessen werden, weil der Herrgott ja das Fleisch nicht sieht. Und jene, die Schnecken, wurden von Mönchen als Fastenspeise zugelassen – weil es ja kein Fleisch sei. Werner besucht eine bretonische Schneckenfarm, genauer: eine Bioschneckenzucht. Jedes Tier hat dort einen Auslauf von 35 Quadratzentimetern. Slow-Food bekommt in diesem Zusammenhang noch mal eine ganz andere Bedeutung. Zu den weiteren Themen gehören Schleimigkeit, die Virtuosität des Schneckensexes und Bänderschnecken. Nach der Lektüre des Buches wird der Leser kaum noch achlos an den meist gelb-schwarz, eben: gebänderten Häusern vorbeigehen können. Welche Vielfalt, was für ein Design. Florian Werner, 1971 geboren, promovierter Literaturwissenschaftler, schreibt im Plauderton, intelligent unterhaltend. Und man lernt eine ganze Menge, so fügt sich das kleine Buch geschmeidig in die formidable Reihe der „Naturkunden“ ein. Auch der Anhang ist noch mal ein Schmuckstück – ein bebildertes Lexikon von Weinbergschnecke über Herkuleskeule bis zur Großen Achatschnecke. *bfer*

Florian Werner (Hrsg. Judith Schälansky): „Schnecken. Ein Portrait“. Matthes & Seitz, Berlin 2015, 151 Seiten, 18 Euro

Für den Tisch Die Schweiz hat 26 Kantone und in jedem Kanton bedeutsame Berge, manche sind spitz und hoch, andere breit und flach, manche sind ikonographisch und aufdringlich, andere dezent und zurückhaltend, manche sind schwer zu besteigen, andere mit dem Auto zu bezwingen. Kurzum: Es sind sehr unterschiedliche Kantone mit noch unterschiedlicheren Bergen. Was sie vereint, sind die SAC-Hütten, die Berghütten des Schweizer Alpenvereins. Davon gibt es nämlich in jedem Kanton welche, wie das Buch „Hütten im Alpenglüh“ des Schweizer Lichtkünstlers Gerry Hofstetter zeigt. „26 Beleuchtungen – 26 Geschichten“ lautet der Untertitel, der zugleich die Idee des Buches erklärt. Hofstetter hat im Dämmerlicht 26 verschiedene Hütten mit Schweizer Symbolen bestrahlt. Mit Kreuzen und Steinböcken, Edelweiß und Kantonswappen – und rekonstruiert auf diese kunstvolle Weise mit Fotos und Geschichten die über 150 Jahre alte Geschichte des Alpen-Clubs. *asl*

Gerry Hofstetter: „Hütten im Alpenglüh: 26 Beleuchtungen – 26 Geschichten“. Verlag Neue Zürcher Zeitung 2015, 368 Seiten, 58 Euro

Urlaub in der Steinzeit

Ein neues Videospiel entführt in eine Zeit, als der Mensch noch mit Faustkeil durch den Wald gesprungen ist

Gleich am Anfang des Spiels ziehe ich, offenbar ein robuster, aber einsamer junger Kerl mit einem Fell, allein durch die Lande. Ein Säbelzähntiger stellt mir nach, meine Freunde sind leider schon aufgefressen. Nach einem Tagesmarsch zu Fuß winkt endlich ein wenig Geborgenheit: Auf einem Felsplateau lerne ich eine Frau kennen, rette sie und werde in ihre Höhle eingeladen.

Im Urlaub entdeckt man sich bekanntlich immer neu. Ich zum Beispiel kann wider Erwarten wie ein Affchen klettern, mit Pfeil und Bogen umgehen und trage einen Vollbart. Aber nicht weil ich aus Berlin-Mitte komme. Sondern, das wird angesichts des ersten Mammut schnell klar, wir sind in der Steinzeit. Meine nützlichste Fähigkeit auf dieser Reise: Schnell weglaufen. Das Sonnenlicht, in das ich beim Rennen verzweifelt blinzele, strahlt enorm hell und weiß, übernatürlich schön, das muss man zugeben.

Vor ein paar Tagen ist das Videospiel „Far Cry Primal“ erschienen, der neueste Teil einer sehr erfolgreichen Reihe. Doch hier ist etwas anders, als der Games-Fan erwarten dürfte. Frühere Spiele waren lupenreine Egoshoooter. Korrupte Bananenrepubliken waren im Alleingang zu infiltrieren, stets war man ein moderner Rambo, der mit dem Maschinengewehr böse Söldner bekämpft. Allerdings waren die „Far Cry“-Spiele auch immer gute Vertreter ihres actionlastigen Genres. Das erste „Far Cry“ erschien 2004 und war ein Ballerspiel in einer tropischen Inselumgebung. Erstmals hatten sich Games-Entwickler weniger Mühe gegeben, das Blut spritzen zu lassen, und mehr, ein virtuelles Paradies zu zaubern. Es gibt auch eine Verfilmung mit Til Schweiger.

Diesmal ist alles anders, es fehlt schon das Gewehr. Wir sind in der Steinzeit, 10 000 Jahre vor unserer Zeitrechnung. Das Spiel führt durch eine, was sonst, unverbaute, üppige Natur. Es liegt nahe, das alles als Reise aufzufassen, eine Reise in eine Exotik, die nun wirklich kein Veranstalter bieten kann: die tiefe Vergangenheit.

Sieht man das so, passt es zu einem ernüchternden Reisetrend, von dem in diesen Tagen hin und wieder die Rede ist, nämlich weniger oder zumindest vorsichtiger zu reisen. Die Branchenstudie „Urlaubsmonitor“ will gerade herausgefunden haben, dass Angst vor bestimmten Ländern in diesem Jahr eine große Rolle bei der Urlaubsplanung spielt. Andere Marktforscher berichten, dass die Reisedauer der Deutschen stagniert oder zurückgeht (zwei Tage pro Jahr, zurzeit) und dass Reisen weniger in die Ferne gehen. Auf der Tourismusmesse ITB werden übernächste Woche sogar die ersten Anwendungen für sozusagen virtuelles Reisen vorgestellt – man setzt eine Brille auf, die Augen und Ohren dann in eine andere Welt entführt.

Wenn man schon das problematische Wort „Trends“ benutzt: Auch die Steinzeit liegt im Trend. Der Ernährungsstil „Paleo“, das Essen mit den Mitteln und Zutaten der Steinzeit, ist seit etwa vier Jahren in Hollywood *en vogue* (Uma Thurman!). Aber das erste Paleo-Restaurant der Welt ist das „Sauvage“ in Berlin, das eine „Feinschmecker“-Medaille im Fenster stehen hat und immer wieder in die „*best restaurants in Ber-*



Steinzeitfloskeln für den Urlaub: „Kuspa gwam. Aysh kawha waydam.“ Heißt: „Die Nacht kommt! Muss Schutz suchen!“

Foto: Ubisoft

lin“ und ähnliche Listen gewählt wird. Die dort in Form mittelgroßer Tapas angebotenen Gerichte schmecken übrigens teils wirklich aufregend, teils aber auch äußerst öde. Manchen merkt man eben doch an, dass von der Hefe bis zum Zucker vieles fehlt, weil der Mensch es nicht hatte. Die säuerliche, orangenhaltige Grausamkeit, die einen „Aperol Spritz“ mit Mitteln des vorindustriellen Lebens ersetzen will, sollte man auf keinen Fall anfassen.

Das Restaurant ist damit auf seine Art ganz wie das Videospiel (und wie vielleicht die Steinzeit selbst): sehr interessant, oft wunderbar, manchmal aber nur schwer genießbar. Natürlich ist „Far Cry Primal“ einfach nur ein Videospiel, eines der großen dieses Frühjahrs, aber

mehr nicht. Wenn man es aber als Reise auffasst, ergeben sich schnell sehr viele Parallelen. Besonders, was meine weibliche Bekanntschaft angeht. Die fängt hübsch an und ist dann durchaus auch typisch Pärchen-Urlaub: Man redet aneinander vorbei und einigt sich nur auf das Wesentliche. Die Frau ruht sich im Apartment, also der Höhle, aus. Der Mann geht abends noch mal raus, die Umgebung erkunden. Außerdem schickt sie ihn, also mich, zu Botengängen. Ich muss Kräuter sammeln, um eine Wunde zu versorgen. Außerdem soll ich eine Hütte bauen. (Paläoanthropologinnen haben längst herausgefunden, dass eine derartige Rollenverteilung eine Behauptung des 19. Jahrhunderts und nicht belegt ist.) Die Macher des

Spiels haben zwei Linguistik-Professoren der Universität Kentucky beauftragt, eine Urzeitsprache zu erfinden. Dieses „Wenja“ wird nun im Spiel gesprochen. „Kuspa gwam. Aysh kawha waydam“ heißt: „Die Nacht kommt! Muss Schutz suchen!“ Untertitel werden stets eingependelt. Das ist nötig, denn wir reden weit komplexer als nur Uga, Uga. „Der Meisterjäger sucht die schnelle Bestie“, hört man hier schon einmal, oder eben Haskawantar hafchu gwar sansha. Als Begrüßung kann man ein fröhliches „Su wan, brashtar“ verwenden, also: Gute Jagd, Bruder!

In jedem guten Urlaub gibt es bizarre Drogen, die man sonst nie nehmen würde – Hierbas auf Ibiza, Pisco in Argentinien, Zigarren auf Kuba –, hier in der

Steinzeit serviert ein Schamane, der ein Wolfsfell mit Kopf trägt und eindeutig wie ein gefährlicher Irre aussieht, ein Gemisch aus dem Blut verschiedener Tiere. Trinke ich es, falle ich in einen Rausch, kann dafür aber als Eule durch die Lande fliegen, meine Welt von oben sehen und dabei entscheiden, wohin die nächste Wanderung geht. Diese Fähigkeit bleibt dann übrigens, auch nach dem Rausch, bestehen. Das ist höchst unglaubwürdig, aber sind das die Verhaltensweisen zwischen Mann und Frau in Japan nicht mitunter auch? Das Videospiel wirkt eigentlich nicht weniger absurd als manch anderer Urlaub.

Und wenn man anderswo Windsurfen oder Bridge lernt, bringt man von dieser virtuellen Reise eben die Fähigkeit mit, Tiere zu zähmen. Mein erster Ritt auf einem Tiger ist ein echtes Erlebnis. Er ist schnell, ausdauernd und fällt auf Befehl Bären oder Mammut an, um sie für mich zu töten. Überhaupt: Blutrünstig ist das Spiel. Fast so, wie die schärfsten Kritiker es diesem Medium immer wieder vorgeworfen haben. Freilich ist es meist virtuelles Tierblut, das hier fließt. Ich muss kleine Vierbeiner häuten, mir Tragetaschen und Köcher aus dem Leder basteln, das Fleisch als Köder benutzen oder gar essen. Roh! Wie gut, dass Salmonellen und Maden nicht vom Bildschirm überspringen können.

So wird man also Tiere jagen, sein Dorf ausbauen und gegen eine düstere Menschenart kämpfen, die, besessen von irgendwelchen Dämonen, Zerstörung verbreitet. Man wird sogar Sex haben oder beobachten, in den spärlich abgedichteten Hütten der Stammesgenossen. Aber der eigentliche Star des Spiels ist trotzdem die detailreiche Welt, bei Tag eine bunte, strahlende Wildnis, nachts reizvoll unheimlich. Das ist übrigens der heimliche Sinn vieler Videospiele. Noch der härteste Ballerspiel-Fan bleibt oft stehen und sieht sich in der virtuellen Welt um, diesmal sind es Blumen und Schilfsorten, friedlich plätschernde Bäche, Felsen vor dem tiefblauen Himmel, die man lange studieren möchte. Manchmal trampelt unverhofft ein Mammut in ein paar Schritten Entfernung vorbei, während man sich, im Gras hockend, nichtsahnend einen neuen Faustkeil bastelt.

„Der Kampf gegen das Aussterben beginnt“, lautet der Slogan, den der Hersteller dem Spiel gab. Auch das scheint offenbar den Zeitgeist gut zu treffen. Hier kann man es selbst in die Hand nehmen, das wirkliche Survival, das Überleben. Die Reise ist empfehlenswert, auch wenn ich mich mit dem Essen nie anfreunden konnte. Rohe Hundebeleg schmeckt einfach nicht.

THOMAS LINDEMANN

Anreise „Far Cry Primal“ wird von Ubisoft herausgegeben, erscheint für Xbox One und PlayStation 4, im März auch für den PC. Etwa 60 Euro. Installieren, anfangen. **Unterkunft** Höhlen können jederzeit kostenfrei bezogen werden. Hütten aus Holz und Fell oder Leder baut sich jeder nach Bedarf selbst. Sie müssen aber auch verteidigt werden.

Ausflüge Feuerstellen im ganzen Land sind frei zugänglich und beliebte Ziele. Die Heimatbasis liegt in einer bewaldeten Gegend mit sanften Gebirgsausläufern und vielen Verstecken. Reisen werden nach Norden führen, bis in ein namenloses Gebirge. Vorsicht vor Jaguaren, Löwen und dem „Blutwolf“.

Sicherheit Das Auswärtige Amt hat noch keine Reisevarnung gegeben, sollte es aber. Tiger, Raubkatzen und wilde Faller Menschen an. Offenbar ist im Land der Wenja Krieg, da Angehörige eines mit Knochen behängten anderen Stammes sofort angreifen.

ATEMBERAUBENDE STÄDTE

MARRAKESCH UND ESSAOUIRA ERLEBEN

Marrakesch – schon der Name klingt verheißungsvoll. Die bekannteste der vier marokkanischen Königsstädte verzaubert Besucher auf dem Djemaa El Fna, dem berühmten Platz der Gaukler und Märchenerzähler, und im Labyrinth der Gassen mit orientalischem Flair. Hinter den Mauern verstecken sich paradisiische Gärten und Innenhöfe, kunstvolle Moscheen und Paläste locken selbst Hollywood-Regisseure an, hoch oben auf den Dächern werden Sundowner zur Lounge-Musik serviert. Längst schon begeistert Marrakesch mit seiner einzigartigen Mischung aus klassischer Urlaubssoase, trendiger Metropole und der Magie aus 1001 Nacht den internationalen Jet-Set. Die atemberaubende Landschaft des Atlasgebirges, ideal für Outdoor-Abenteuer vom Wandern bis zum Wintersport, liegt nur 70 Kilometer entfernt. Auch Essaouira, ein zauberhaftes Fischer- und Künstlerstädtchen an der Atlantikküste, ist über eine gut ausgebaute Straße schnell erreichbar. Mediterranes Flair und kilometerlange, feine Sandstrände – der perfekte Abschluss für das Abenteuer Marrakesch.

www.visitmorocco.com | /MoroccanNationalTouristOffice