



Waldbuch 2007

Mystery Wood - Zauberwald

Loosen alpha - der Schwarzer Silberwald

MÄRCHEN UND ANDERE GESCHICHTEN AUS DEM SILBERWALD

Legenden aus
Loosen alpha - dem Schwarzer Silberwald
Der Hain der Tausendjährigen
Im Naherholungsgebiet Pflanzgarten
der Silberstadt Schwarz
www.schwarzer-silberwald.at

Inhaltsverzeichnis

Prolog	Seite 03
01 Wichtl, der Große	Seite 04 - 05
02 Elfensteine im Silberwald	Seite 06 - 07
03 LUG, der Nebelbaumeister	Seite 08 - 09
04 Der König des Waldes	Seite 10 - 10
05 Der Krieg der Grashalme	Seite 12 - 13
06 Ein Chaotarch im Hain der Tausendjährigen	Seite 14 - 15
07 Ballog, der Zeitschmied	Seite 16 - 17
08 Sternensporen	Seite 16 - 19
09 Die Säule der Liebe	Seite 20 - 21
10 Zeitbrunnen – ein Brunnen der Zeit	Seite 22 - 23

Öffentliche Waldaufgabe 2006/07

Kopien und Vervielfältigungen jeder Art verboten

Exemplare können unter info@schwazersilberwald.at bestellt werden

Prolog

Wer zum ersten Mal den dunklen Forstweg zu Loorien alpha - den Schwazer Silberwald hinaufgeht und dann unerwartet aus dem Dunklen kommend bei der Simon-Juda-Kapelle wie durch ein Tor in eine scheinbar ganz andere Welt eintritt, in dem kommt eine Ahnung auf, dass hier etwas Besonderes vor sich geht.

Und in der Tat entsteht hier eine Welt wie aus altvorderen Zeiten und doch so gegenwärtig, wie sie nicht aktueller den Träumen vieler Menschen entsprechen könnte.

Naturerleben und -erfahren im hochkultiviertem Raum Europa geht meist ein seit Jahrhunderten intensives Naturgestalten voraus. Und so sind viele gefüllt mit einer stillen, oft tiefen Sehnsucht nach einer Naturzeit, wie es sie so rein nie gab.

Deswegen schaffen Menschen oben im Silberwald eine Poesie und Grammatik der Natur des Waldes und der des Menschen jenseits von Romantizismus und Zeitgeist.

Niemand kommt aus dem Silberwald so heraus, wie er in ihm hinein geht. In ihm treffen Mythos Wald und Mythos Mensch aufeinander, erfahren voneinander in Mystery Wood - im Zauberwald.

Junge Menschen und ältere, die den Schatz Kindsein noch in sich haben, erfahren von diesem Treffen, von den uralten Legenden des Silberwaldes. Spätestens im Schwazer Silberwald – den Hain der Tausendjährigen wird dieser Schatz aus den Tiefen ihrer Seelen gehoben.

Barabbas-Yuha-Eley 2007

Der Krieg der Grashalme

Gott kann sich nicht mehr zurück halten. Immer wieder hört er vom Silberwald. Dort soll es eine Göttin geben, allerlei Baum- und Steinwesen und Wesen, die älter als er sein sollen.

Das gibt es natürlich nicht. Er ist der Anfang und das Ende, sagen die Menschen unten im Tal und Gott hofft, die werden schon wissen, von wovon sie sprechen. Es kann nun wohl nicht sein, dass es einen Ort auf der Erde gibt, von dem er nicht weiß, was dort los ist. So beschließt Gott einfach im Silberwald spazieren zu gehen.

Von der aufgehenden Morgensonne herunter kommend, teilt der geschwungene Weg der Elfen das kleine Tal am östlichen Ende des Silberwaldes in zwei Hälften: bergseits die Reihe der Linden, an dessen Ende König Myras Baumhaus heran wächst und talseits, wo der Mondweiher zu Füßen des Labyrinths der Kinder jeden Eilenden anhält. Sonst ist es nicht gerade still im Silberwald, aber jetzt hält die Welt den Atem an. Gott ist da.



Von Wichtel, den Neugierigen, ist nichts zu sehen, BAUBO tut so, als stünde sie nicht dort, wo sie gerade steht und LUG scheint wieder einmal die letzten Felsritzen am Eiblschrofen erkunden zu wollen. Gott wundert sich über die Stille, er hatte anderes erwartet. Kein

Vogel ist zu hören, kein Baum knarrt, der Wind scheint um den Silberwald herum zu wehen. Geheuer kommt das Gott nicht vor. Der Silberwald zeigt sich ihm wie jeder andere Wald. So setzt sich Gott auf den Stein der Weisheit und zeigt damit allen, dass er hier und gleichzeitig überall sein kann und der berühmte Silberwald nichts anderes als eine Geschichte, eine Legende, ist.

Gott ist nun wirklich nicht dumm. Er weiß alles und er sieht alles, sagen von ihm die Menschen. Aber warum setzt er sich

gerade auf den Stein der Weisheit, wo doch ein jeder weiß, dass dieser der Berührungslose ist. Das weiß nun wirklich ein jeder, sogar die Kinder wissen, dass die uralten Vier Steine der Weisheit nicht umsonst im Silberwald stehen und es niemand wagt, den vierten, den der Weisheit, selbst zu berühren.

Die Vier Steine der Weisheit sind zwar nicht die Ältesten ihrer Art, aber ihre Geduld ist rasch erschöpft, sitzt ausgerechnet ein Gott, der es besser wissen müsste, darauf. Wenn sich auch sonst alle vor Gott im Silberwald verstecken, wollen sie ihm jetzt ein Schauspiel der besonderen Art bieten, eines wie gerade der Silberwald eines nicht ist.

Die Vier Steine der Weisheit sind uralte, aber sonderbarerweise sind ihre Freunde die, die nicht gerade alt werden: die Gräser. Und die Steine bitten nun die Gräser, für Gott einen Krieg zu inszenieren – den Krieg der Gräser. Die Gräser wiederum haben einen Freund: den Wind. Der Wind, der Schwätzer und Beuger, hat noch nie einen Grashalm gebrochen. Obwohl er sonst alles mögliche anstellt, Bäume bricht oder gar Dächer abhebt, biegt und wiegt er die Gräser, richtet sie auf und macht mit ihnen das seltene Konzert der Natur.

LI und LO, die schönsten aller Gräser, rufen ihren Freund und der lässt sich nicht lange bitten. Er fährt in die Grashänge hinein und über die Wiesen hinweg. Mit seinen Wirbeln verstreut er abgestorbenes Gras über die Baumwipfel hinweg. Es rauscht und knistert tief über dem Boden. Die Gräser werfen sich übereinander, der eine Hang richtet sich gegen den anderen und auf den Wiesen weiß so keiner mehr, wer gegen wen kämpft. Selten gab es solch ein Getümmel des kleinen Volkes und Gott nimmt das wohlgefällig zur Kenntnis.

Er verlässt zufrieden den Silberwald. Also nichts ist wahr an den Gerüchten von der wunderbaren Welt des Silberwaldes. Auch dort gibt es Krieg und Kampf. Die Welt ist wieder in Ordnung. Sie ist so wie sie schon immer war – seiner, Gott sei Dank.

