

FRANZ

UND SEINE PHANTASMAGORISCHE
WELTMASCHINE



Text von
BETH ANDERSON

Illustriert von
CAROLINE HAMEL

Übersetzt von
ELISABETH FATTINGER
und **JIM MILLER**

PHANTASMAGORISCH: fantastisch, wie aus einem Traum oder der Fantasie entsprungen.

Für meine Agentin Stephanie Fretwell-Hill, die von Anfang an an diese Geschichte geglaubt hat – B.A.
In liebevoller Erinnerung an meinen Vater – C.H.

DANKSAGUNGEN

Vielen Dank an Julie und Ute für ihre Hilfe mit deutschen Übersetzungen, an meine treuen Kritiker und Kritikerinnen und an meine fantastische Familie für ihre Ermutigung. Mein Dank gilt weiters Franz Gsellmann, dem Enkel des Erfinders der Weltmaschine, Sabine Gruber, Geschäftsführerin der Weltmaschine, und dem Tourismusbeauftragten der Gemeinde Edelsbach, Dr. Jim Miller.

BILDNACHWEISE

S. 11: Atomium Zeichnung – Bruxelles, 1958 ©
www.atomium.be / Bildrecht, Wien 2024

S. 26 & 30: Weltmaschine – Genehmigung der
Illustrationen erteilt von Franz Gsellmanns Erbfolger

S. 28: Foto Franz Gsellmann – Verwendung
genehmigt von Franz Gsellmanns Erbfolger

S. 29: Foto der Weltmaschine – Verwendung
genehmigt von Franz Gsellmanns Erbfolger

Die Illustrationen in diesem Buch wurden an einem
Zeichentablett mit Gouachepinseln erstellt.

IMPRESSUM

Die Originalversion erschien 2022 auf Englisch unter
dem Titel „Franz’s Phantasmagorical Machine“

Text © 2022 Beth Anderson

Illustrationen © 2022 Caroline Hamel

Deutsche Übersetzung © 2024 Gemeinde Edelsbach

Veröffentlicht mit Genehmigung von Kids Can Press
Ltd., Toronto, Ontario, Canada

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser
Veröffentlichung darf ohne vorherige schriftliche
Genehmigung von edition keiper reproduziert, in
einem Abrufsystem gespeichert oder in irgendeiner
Form oder auf irgendeine Weise, sei es elektronisch,
mechanisch, durch Fotokopieren, Tonaufzeichnung
oder auf andere Weise, übertragen werden.

edition keiper
www.editionkeiper.at
November 2024
ISBN 978-3-903575-45-5



Das Schönste, was wir erleben können, ist das Geheimnisvolle.
Es ist das Grundgefühl, das an der Wiege von wahrer Kunst
und Wissenschaft steht. – Albert Einstein



Franz' Augen leuchteten vor Verwunderung, als der kleine Vogel aus der Kuckucksuhr sprang. Er hielt sein Ohr nahe an den zwitschernden Vogel. *Woher kam der Ton?* Er blickte forschend auf die Zahnräder. *Warum bewegten sie sich?* Er lugte hinter die kleine Tür. *Was war da drin los?*

Da war ein leises Flüstern, das ihn dazu ermunterte, sich Dinge vorzustellen, ihnen auf den Grund zu gehen und Neues zu erschaffen. Doch seine Mutter hatte keine Zeit für seine Träume. „Geh und hilf deinem Vater im Stall.“



Jedes Jahr in der Schule wurde das Flüstern lauter ... mit dem Rauschen der Buchseiten, dem Klicken des Rechenstabs und dem Quietschen der Kreide.



Mit Bleistift und Heft in der Hand stellte sich Franz ein Leben als Erfinder vor. Doch sein Vater hatte keine Zeit für seine Ambitionen. „Genug vom Herumtrödeln.“ Der Hof brauchte Franz. Seine Schulzeit war vorbei.





Als Franz erwachsen war, übernahm er den Hof. Während er Kühe melkte, Schweine fütterte und Eier sammelte, hörte er weiterhin das inzwischen vertraute Flüstern.

Eines Nachts, während er schlief, erhellte eine Idee wie ein Blitz seine Träume

**EINE FANTASTISCHE,
MAGISCHE,
PHANTASMAGORISCHE
MASCHINE!**



Tag für Tag brütete Franz nun über dieser Idee, überlegte, zeichnete Pläne und verwarf sie; seine Grübeleien nagten an ihm und ließen ihn nicht los. Er wusste nicht, wo er anfangen sollte. Die Maschine in seinem Kopf war anders als alles andere auf der ganzen Welt.

Doch seine Frau hatte keine Zeit für seine Träumereien. „Hör auf, deine Zeit zu verplempern.“

ANMERKUNG DER AUTORIN

Franz und seine phantasmagorische Weltmaschine basiert auf dem Leben von Franz Gsellmann. Als ich auf seine Geschichte stieß, war ich fasziniert von seinem kreativen Geist, seiner Vorstellungskraft und seiner Beharrlichkeit. Er erinnerte mich an mich selbst als Kind und an all die Kinder, die gerne basteln, bauen und erfinden. Heute baue ich Geschichten, aus Wörtern. Wie Franz' Maschine funktioniert nicht jede Geschichte auf Anhieb. Deshalb feile ich immer weiter an der Geschichte und hoffe, dass auch sie am Ende Freude und Inspiration bringt.

ÜBER FRANZ GSELLMANN

Franz Gsellmann wurde 1910 in Edelsbach, Österreich, geboren und träumte davon, Elektriker oder Uhrmacher zu werden. Leider wurde seine Ausbildung durch den Ersten Weltkrieg, Krankheit und die Arbeit als Bauernbub unterbrochen. Im Alter von vierzehn Jahren verließ er nach Abschluss der vierten Klasse die Schule, um auf dem Bauernhof seiner Familie zu arbeiten.

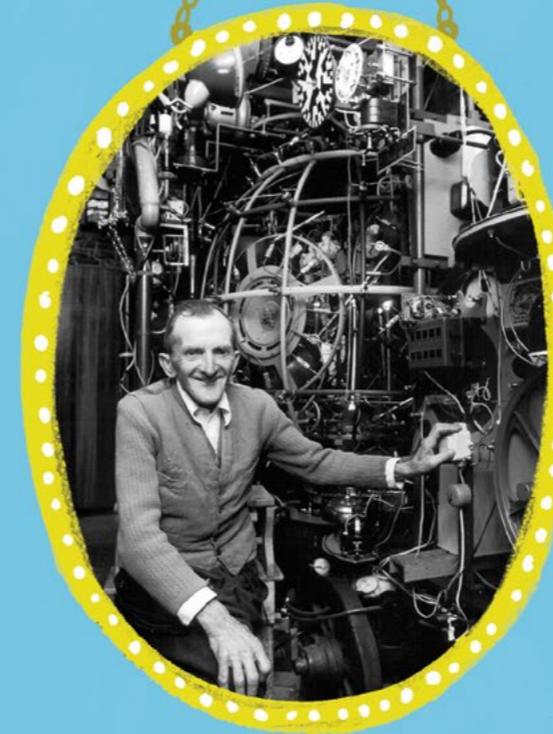
Franz hatte eine Berufung zum Bauen und Erfinden und tüftelte viele Jahre lang. Eines Morgens erwachte er aus einem Traum mit der Vision einer Maschine, hatte aber zunächst keine Ahnung, wo er anfangen sollte. Im Alter von 48 Jahren fand er auf der Weltausstellung 1958 in Brüssel, Belgien, die Inspiration, die er brauchte. Er sah dort das Atomium, ein 102 Meter hohes Bauwerk mit neun riesigen Kugeln, welche die kristallförmig miteinander verbundenen Atome von Eisen darstellen. (Atome sind die kleinsten Bausteine aller Materie.) Als Franz nach Hause kam, begann er seine Maschine zu bauen. Zwar war seine Ausbildung begrenzt, nicht aber seine Vorstellungskraft und sein Enthusiasmus. Er sammelte seine Bauteile auf Flohmärkten und auf Schrottplätzen, ohne zu wissen, wie das Endergebnis ausschauen würde. Im Laufe von 23 Jahren wuchs seine Maschine auf 6 Meter Länge, 2 Meter Höhe und 2 Meter Breite an. Kurz vor seinem Tod im Jahr 1981 vollendete Franz schließlich sein Werk. Er hoffte, dass es eines Tages anderen in irgendeiner Weise zugutekommen würde.



ÜBER SEINE MASCHINE

Obwohl Franz selbst seine Maschine zuerst „die Wundermaschine“ nannte, bezeichnete ein hochrangiger Besucher sie als „Weltmaschine“. Der neue Name passte gut: Die Maschine besteht aus Teilen aus aller Welt und hat einen Bezug zu einer Weltausstellung.

Die Weltmaschine ist ein Beispiel für Außenseiter-Kunst (auf Englisch *Outsider-Art* oder auf Französisch *Art brut*), eine Kunst, die von Autodidakten geschaffen wird und ein Denken über den Tellerrand hinaus zeigt. Wie viele Künstler sah Franz Schönheit, Potenzial und Bedeutung, wo andere nichts sahen. Wie viele wissenschaftlich Forschende ließ er sich von Fragen inspirieren und begab sich auf eine experimentelle Reise. Seine Maschine ist ein interessantes Beispiel für die Schnittstelle zwischen Kunst und Wissenschaft. Sie ermutigte andere Künstler, sich mit mechanisch-kinetischen Skulpturen (maschinenähnlicher Kunst, die sich bewegt) zu beschäftigen. Die Geschichte von Franz Gsellmann erinnert uns daran, dass viele von uns den Drang haben, kreativ zu sein und Ideen zu teilen. Auch wenn manche Leute über diese Kreationen oder Ideen lachen, sind es oft Außenseiter wie Franz, die uns neue Wege zeigen, über die Welt nachzudenken.



TEILE DEINE IDEEN!

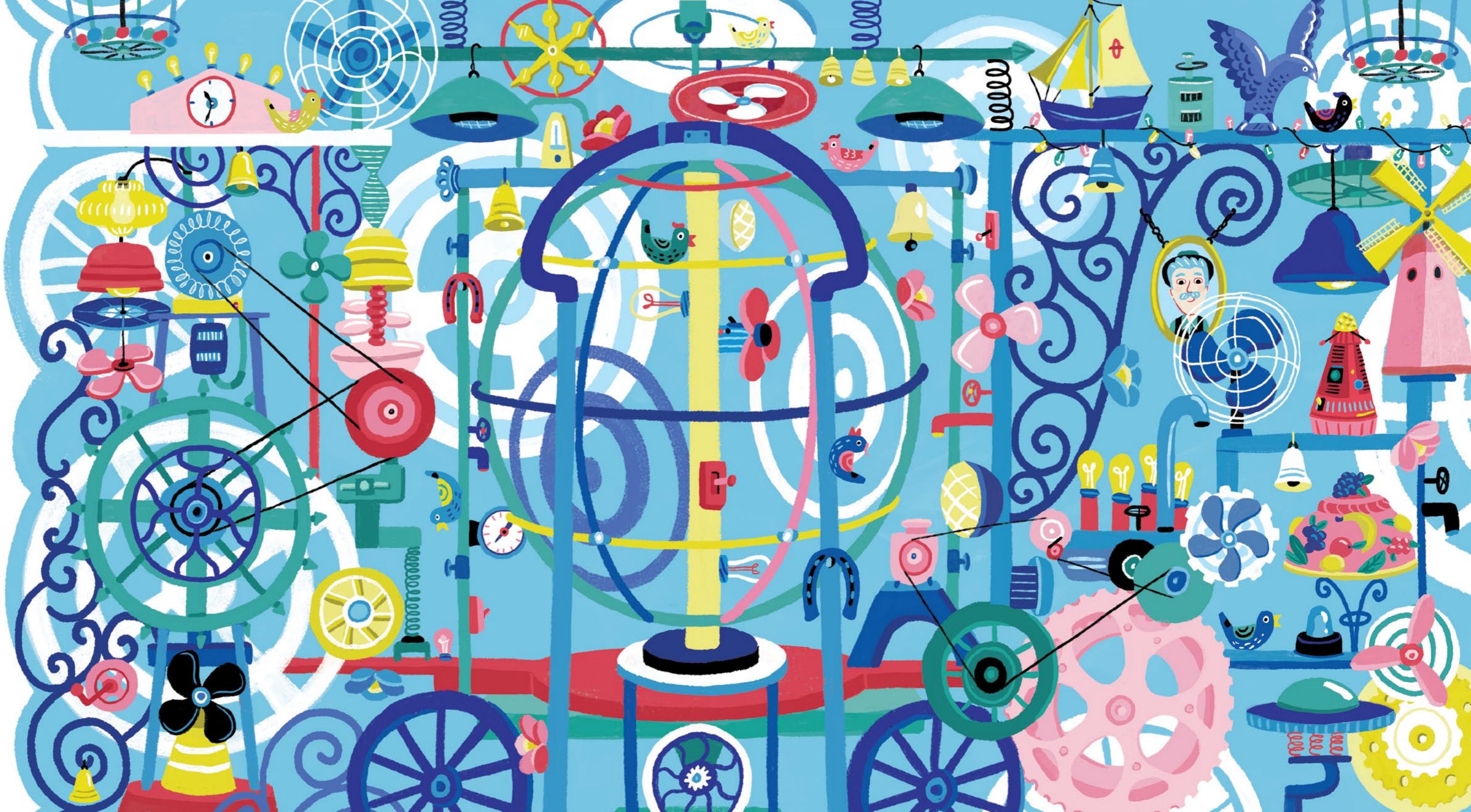
Was macht eine Maschine nützlich?
Ist es eine gute Strategie, etwas während des eigenen Tuns,
ohne vorherige Planung, entstehen zu lassen?
Welchen Zweck und welche Bedeutung
hat die Weltmaschine?

DIE WELTMASCHINE

Franz baute seine Weltmaschine aus mehr als 1960 Einzelteilen zusammen – weit mehr als hier einzeln aufgelistet werden können. Wie viele dieser Gegenstände kannst du auf dieser Seite finden?

- | | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
| 10 Ventilatoren | 9 Glocken | 8 Pfeifen |
|  |  |  |
| 7 Federn | 6 Blumenlichter | 5 Lampenschirme |
|  |  |  |
| 4 Armaturen | 3 Schalter | 2 Magneten |
|  | | |
| Foto von Franz Gsellmann | | |

Die Auflösung findest du auf der nächsten Seite.



Bücher für und über kreative Köpfe:

Beaty, Andrea & Roberts, David. *Iggy Peck, Architekt*. Zürich: Midas Verlag AG, 2021.

Macaulay, David. *Sie bauten eine Kathedrale*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1985.

Seblon, Joséphine. *Kunst? Kann ich! 20 Bastelideen – inspiriert von großen Kunstwerken*. Zürich: Midas Verlag Ag., 2023.

Stieger, Peter & Steiner, Liliane. *Die Wunder-Plunder-Maschine: Eine Geschichte zur Kunst von Jean Tinguely*. Zürich: Atlantis Kinderbuch, 2005.

Winston, Robert. *Geniale Köpfe und ihre größten Erfindungen: Von Johannes Gutenberg bis Lynn Conway: 50 inspirierende Lebensgeschichten*. München: Dorling Kindersley Verlag, 2022.

Quellen der Autorin

Gsellmanns Weltmaschine: www.weltmaschine.at

Roth, Gerhard. „Franz Gsellmann: Die Weltmaschine am Ende der Welt“. Kapitel 8 in *Portraits*. Frankfurt: S. Fischer Verlag, 2012.

Koffler, Sandy, Hg. „The Atomium: Focal Point for Millions of Visitors.“ *UNESCO Courier*, 10, Nr. 7 (1957): 6-7.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000068059>

Stürmer, Ariane. „Absurdes Kunstwerk: Die wundersame Weltmaschine.“ *Spiegel Online* (Hamburg). 11. November 2008.

<https://www.spiegel.de/geschichte/absurdes-kunstwerk-a-948007.html>

LÖSUNG

