

Fels oder Plastik

Die beste aller Kletterwelten

Ist Drinnen das neue Draußen? Oder ist nur Draußen echt und Drinnen ein Abklatsch? Eva Hammächer über unterschiedliche Anforderungen beim Klettern am echten Fels und an künstlichen Wänden.

Viele Kletterer kennen das Phänomen: Steigt man nach einem trainingsintensiven Hallenwinter mit gestähltem Bizeps und Fingerstrom in die erste Südwand, trifft einen der Schlag: Die Haken liegen gefühlt zehn Meter auseinander, Griffe und Tritte spielen Versteck, die Nerven liegen blank und die Füße entwickeln ein Eigenleben. Das gleiche Spiel dann im

ihre Luft roch nach Freiheit und Abenteuer. Heutige Neueinsteiger atmen einen hohen Staubanteil ein. Denn die meisten machen ihre ersten vertikalen Gehversuche in der Halle. Viele zieht es zwar früher oder später raus an den Fels, nicht wenige aber betreiben das Klettern als Sport wie jeden anderen auch. Die Halle dient als Fitnessstudio, der Kletter-Lifestyle mit

Dynamik, Anlaufstarts, Sprünge und das Weiterleiten von Körperschwüngen sind verbreitet und prägen mittlerweile auch die Wettkämpfe. Gefordert sind mehr dreidimensionale Intelligenz, Koordinationsvermögen, Athletik und Maximalkraft. All das nutzt aber wenig in einer Reibungsplatte in Bleau – hier hilft nur gute Fußtechnik.

Fotos: Claudia Ziegler



Herbst: Nach einem starken Felsommer wieder in der Halle, hängt man da wie ein nasser Sack. Ist Drinnen wirklich so anders als Draußen? Und wo spielt sich das „echte Klettern“ eigentlich ab?

Freiheits-Luft mit Staubanteil

Mit dem Boom des Kletterns und der explosionsartigen Vermehrung künstlicher Kletteranlagen hat sich der Sport selbst verändert, aber auch der Zugang zu ihm. Die Kletterer der ersten Stunde wurden an den Felsen sozialisiert;

Reisen und Draußensein bleibt außen vor. Ist dieses Konzept von Klettern der „Generation Plastik“ verwerflich?

Fakt ist, dass die Hallen den Kletterstil in den letzten Jahren entscheidend beeinflusst haben. Während die ersten Kunstwände und Routen vor knapp dreißig Jahren vor allem das Felsklettern imitierten, werden heute vor allem in den Boulderhallen Probleme geschraubt, die völlig neue Bewegungen abfragen, die mit dem klassischen Felsklettern oft nicht mehr viel gemeinsam haben: Explosive

Ohne Hallentraining hätten Adam Ondra (l.) und Alex Megos keine Topleistungen wie „Action Directe“ (XI, r.) geschafft. Doch die Plastikwelt hat auch ihren Sinn in sich – nicht nur für Training und Wettkampf.

Neben Risikofaktoren wie Absicherung und alpinen Gefahren ist ein zentraler Unterschied zwischen Hallen- und Outdoorklettern die technische Komplexität: Während eine Hallenroute aus wenigen Griffen und Tritten besteht,

die meist auf bestimmte Art und Weise zu halten sind, hat man draußen die Qual der Wahl aus vielen, nicht bunten Griffen und Tritten. Den Fels zu lesen, erfordert Erfahrung; neben der Psyche ist das die größte Aufgabe für Felsneulinge. Denn draußen entscheiden auch Orientierungsvermögen, gute Fußtechnik und die richtige Taktik über Erfolg oder Scheitern.

Der „Klettergott“ Adam Ondra ist wie kein anderer in beiden Welten zu Hause – als Doppelweltmeister im Bouldern und Lead und als derjenige, der am Fels den Schwierigkeitsgrad 9b+ (XII-) etablierte. Ondra profitiert von einem breiten Bewegungsrepertoire, das er sich seit früher Kindheit in verschiedensten Klettergebieten angeeignet hat. Er klettert schnell, intuitiv und

effizient – ein Vorteil gerade in den Wettkampfrouten, die kaum mehr Rastpositionen bieten. Trotz allem sind für Ondra Reisen und Naturerlebnis essenzielle Bestandteile des Kletterns: Teil der „echten“ Kletter-Community werde nur, wer draußen klettert und die Leidenschaft fürs Draußensein teilt, verrät er im Bildband „Beyond the Face“ – räumt allerdings auch ein, dass ihn der Lead-Weltmeistertitel fast mehr gefreut habe, als 9b+ zu klettern.

Zwei Disziplinen

Einer, der dem Wettkampfklettern trotz internationaler Titelerfolge den Rücken gekehrt hat und seitdem mit schweren Felsbegehungen regelmäßig Schlagzeilen macht, ist Alexander Megos. Das schnelle Knacken schwerer Felsrouten ist seine Stärke, sei es die weltweit erste Onsight-Begehung im Grad 9a (XI) mit „Estado Critico“ in Siurana oder der Güllich-Meilenstein „Action Directe“ (XI) in gerade mal zwei Stunden. Megos betrachtet Fels und Plastik eher als zwei verschiedene Disziplinen: „Wer stark am Plastik ist, muss noch lange nicht stark am Fels sein, und umgekehrt.“

Auch wenn das Indoor-Klettern für so manchen eingefleischten Felsjünger nicht das „wahre Klettern“ ist, so hat es doch mit seinen vielseitigen Trainingsmöglichkeiten zu (fast) jeder Zeit und bei jedem Wetter das Klettern weiterentwickelt und maßgeblichen Anteil daran, dass 9b+-Routen heute überhaupt möglich sind. Kletterhallen sind Trainingsstätten, aber auch Testlabor und Brutstätte für kreative Bewegungen, die vielleicht irgendwann die Tür zum Grad 9c (XII) öffnen.

Fels ist für die Ewigkeit

Megos verbringt rund 30 Prozent seiner Kletterzeit am Plastik, doch für ihn findet das „echte Klettern“ nach wie vor am Fels statt – da, wo es seinen Ursprung hat. Wie viele andere auch nutzt er die Halle als Mittel zum Zweck, um Schlechtwetterperioden zu überbrücken und für seine Felsprojekte zu trainieren. „Sicher hat das Plastikklettern heutzutage einen ganz anderen Stellenwert erlangt und es gibt Leute, die nur in der Halle klettern. Das ist aus meiner Sicht auch völlig legitim“, so Megos, „dennoch gibt es ‚ewig‘ bestehende Routen mit Namen und Schwierigkeitsgraden nur am Fels.“

Aber lässt sich damit die Frage „Fels oder Plastik?“ abschließend beantworten? Vielleicht sollte man gar keine Gretchenfrage daraus machen, sondern anerkennen, dass es „Fels und Plastik“ gibt – zwei Disziplinen, die beide ihre Berechtigung haben, ihre eigenen Reize und Vorzüge. Die sich gegenseitig beeinflussen und den Klettersport weiterentwickeln. Wie viel Zeit man dann in der einen oder anderen Welt verbringt, kann zum Glück jeder für sich selbst entscheiden. ■



Eva Hammächer schreibt als freie Texterin am liebsten über Bergsportthemen und wandelt – je nach Jahreszeit – zwischen den vertikalen Welten.

