

Cambr a Skade

Kunst • Magie • Heil en

Ar un

Inhalt

Vorworte	6	Tanz	106
Die Bildermacherin und Wortespielerin erinnert sich	9	Blütentanz im Schnee	107
Kunst — Magie - Heilen	12	Spielmöglichkeiten	120
Magie	13	Abendtanztanz	122
Kunst	15	Masken	124
Heilen	18	Die Maske der Rentier-Ahnin	124
Heilraum und Wandelkraft	27	Umsetzungsmöglichkeiten	136
Die verwundeten Heilerinnen	28	Die Vogeltödin lehrt das Sterben	141
Alltägliche und nichtalltägliche Wirklichkeit —		Die Trauma-Maske	142
Tonal und Nagual	30	Die Heilerinmaske	145
Magischer Raum, Heilraum, schamanische Mesa 34		Körpermalerei	146
Pflanzenmesa	35	Reisefarben	147
Rauminstallationen	36	Spielmöglichkeiten	158
Altäre	36	Der Ruf der Sonnenreiterin	161
Mesa	38	Flussgeschichte	163
Yantra	43	Performance, Ritual	164
Lebensraum	44	Der Weg über die Brücke	164
Umsetzungsmöglichkeiten	44	Schamaninnen, Hausfrauen und andere Merkwürdige	170
Eine Reise durchs Rad des Lebens	51	Die Zeit der Schattentänzerin	172
Objekte	52	Die Zeit der Seherin	172
Die Stein-Alte	53	Die Zeit des Ahnenbootes	172
Figuren	56	Heilige Clownin, Heyoka, Kojotefrau	175
Aufbewahrungsgegenstände	56	Clownin bietet Erfolg feil	178
Insignien	56	Nachklang	184
Schmuck, Amulette	57	Literaturliste	188
Instrumente	57	Bildnachweise	189
Ritualobjekte	57	Vita	189
Textiles	62		
Spielmöglichkeiten	63		
verwurzelt fliegen	65		
Bilder	66		
Das Bild der Seherin	67		
Spielmöglichkeiten	73		
Im Zeichen des Regenbogens	83		
Klang	84		
Trommelreise	85		
Klänge	87		
Spielmöglichkeiten	90		
Stimmreich	92		
Geschichtenerzählen	96		
Mythen	97		
Spielmöglichkeiten	100		
Hikoi Wairua	102		
Gesang der Schicksalsspinnerinnen	105		