

Leben und Studieren in Vancouver

Erfahrungsbericht August 2001 - Mai 2002

Integriertes Auslandsstudium an der University of British Columbia in Vancouver, Kanada,
im Department of Computer Science

Andrew Nealen*

Technische Universität Darmstadt

<http://www.nealen.com>

12. Oktober 2002

1 Einleitung

1.1 Allgemeines

Als mich die Nachricht erreichte, dass ich nun für zwei Semester mein Informatikstudium (und damit auch mein Leben) in Vancouver fortsetzen würde, ging für mich ein Traum in Erfüllung: dass ich im englischsprachigen Ausland studieren würde, noch dazu in Vancouver, einem Outdoor- und vor allem Wintersport Paradies, hat mich sehr begeistert. Eine Vorfreude die durchaus berechtigt war wie ich feststellen sollte. Diese Information erhielt ich im November 2000, etwa zwei Wochen nachdem ich von der Existenz eines solchen Stipendiums überhaupt erfahren hatte (als Aufbaustudent habe ich mir die Informatik Orientierungsveranstaltungen gespart, die TUD war mir bereits hinlänglich aus meinem Bauingenieurstudium und meiner Tätigkeit als Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Massivbau bekannt). Was in den darauf folgenden 18 Monaten alles auf mich zu kam, wie ich es angegangen bin, was ich daraus mitgenommen habe und was ich eventuell anders gemacht hätte werde ich im folgenden berichten. Eine ausführliche Erläuterung zu allen Möglichkeiten die diese Phantastische Metropole zu bieten hat würde den Rahmen dieses Erfahrungsberichtes sprengen, weshalb ich dringend eine Google Websuche empfehle. Meine (ausführlicheren) Erfahrungen habe ich in Form eines Reise-Journals auf meiner Webseite publiziert unter <http://www.nealen.com>, in den News-Archiven im Zeitraum von August 2001 bis einschließlich Mai 2002.

1.2 Vorbereitungen

Andreas Fleischmann hat zusammen mit Dirk Breitbach eine hervorragende FAQ (frequently asked questions) zusammengestellt die unter

www.student.informatik.tu-darmstadt.de/~andreasf/inhalte/vancouver-faq.html

abrufbar ist. Diese FAQ diente sowohl mir als auch Frank Hutter und Stefan Pochmann als Checkliste. Prinzipiell ist zur Vorbereitung zu sagen, dass man jede Menge Bürokratie über sich ergehen lassen muss, die zudem auch noch eine kleine Stange Geld kostet (TOEFL, Studentenvisum für Kanada, Bewerbung an der UBC, Bewerbung für das Studentenwohnheim, etc.). Das nervt beizeiten ein wenig, lohnt sich aber sehr wenn man erstmal in Vancouver angekommen ist und im Wesentlichen alles steht, bis auf ein paar Dingen vor Ort, die mir aber im Vergleich zur Vorbereitung von Zuhause aus als Kleinigkeiten vorkamen. Außerdem ist man, erstmal in Vancouver angekommen, von der Stadt und Umgebung so eingenommen dass einem eigentlich alles leicht von der Hand geht.

Zwar hatte ich den Vorteil, dass ich zweisprachig aufgewachsen bin, dennoch ging es den Anderen auch nicht viel anders: Fahrrad kaufen und auf zur Entdeckungs-Tour. Wir sind alle etwa Mitte August angekommen, so dass uns noch zwei Wochen Vancouver-Urlaub vergönnt waren bevor dann am 1. September das Semester anfangen hat, eine Vorgehensweise die ich jedem ans Herz legen würde. Oder eben noch früher ankommen wenn's die Finanzen zulassen. Allerdings würde ich auch hier sagen, dass man das Geld besser für eine Verlängerung seines Aufenthaltes verwenden sollte, da man nachdem beide Semester vorbei sind in der Regel jede Menge neue Bekanntschaften oder gar Freundschaften geschlossen hat und der Vancouver Frühling absolut traumhaft ist! Der Sommer (zumindest 2001) war allerdings auch sehr nett: Sonne und Wärme bis ende September.

Fazit: in die oben erwähnte FAQ reinschauen. Diese wird immer auf dem neuesten Stand gehalten und bietet meiner Meinung nach die beste Informationsquelle für die erforderlichen Reisevorbereitungen und auch für die ersten Schritte auf Kanadischem Boden.

2 Studieren und das Computer Science Department

2.1 Allgemeines

Wichtigster Ansprechpartner in den ersten Wochen ist die Beauftragte für graduate Studies (zu meiner Zeit Joyce Poon) da sie eine Checkliste für die ersten Schritte aushändigt (PC account, Büroräume, etc.). Derzeit erfolgt die Anmeldung zu den Kursen über eine Webseite die von www.cs.ubc.ca gelinked ist. Mir ist es jedoch damals nicht gelungen, mich als 'visiting grad Student' über diese Seite für Kurse anzumelden (Abmelden war kein Problem). Deshalb habe ich mich per mail an Joyce Poon von Deutschland aus für die meisten meiner belegten Kurse angemeldet. Meiner Erfahrung nach bekommt man einen Platz in allen gewünschten Kursen, jedoch sind während meiner Anwesenheit an der UBC die Anzahl der graduate Students drastisch gestiegen weshalb ich auf jeden Fall vorschlagen würde, sich frühzeitig für Kurse einzutragen. Abmelden kann man sich innerhalb der ersten Wochen immer noch. Es macht auf jeden Fall Sinn, sich mal in mehrere Kurse reinzusetzen und dann nach 1-2 Wochen für ca. Drei Kurse pro Semester zu entscheiden. Der Schwierigkeitsgrad bzw. Arbeitsaufwand der einzelnen Kurse schwankt doch erheblich wodurch es nicht möglich ist, allgemeingültige Aussagen bezüglich einer sinnvollen Anzahl Kurse pro Semester auszugeben. Prinzipiell gilt es meiner Meinung nach neben sinnvoller akademischer Ausbildung (sprich: mit Maß und Ziel) auch Land und Leute kennenzulernen, weswegen ich zu den oben erwähnten Drei Kursen pro Semester

*e-mail: andy@nealen.com

raten würde. Dies entspricht einem 'full course load' und wird so vom DAAD Stipendium getragen. Ich habe insgesamt 5 Kurse belegt, allerdings lief der 'Video Game Programming' Kurs über beide Semester und war auch dementsprechend Arbeitsaufwendig. Ich hatte mich im zweiten Semester auch zeitweilig in einen weiteren, sehr empfehlenswerten Kurs gesetzt (Nando de Freitas' *Probabilistic Machine Learning*), stellte jedoch sehr schnell fest, dass ich keine freie Minute mehr hatte und auch die Qualität meiner Arbeit an Zeitmangel litt, weshalb ich dann eben doch aus dem Kurs ausgestiegen bin. So konnte ich mich sowohl besser auf das in den verbleibenden Kursen präsentierte Material konzentrieren und auch mal tiefer in die einzelnen Bereiche eintauchen als auch die Natur in und um Vancouver genießen.

Im Folgenden gehe ich etwas detaillierter auf die von mir belegten Kurse ein. Könnte ich die Zeit zurück drehen hätte ich mir sicherlich den *Video Game Programming* Kurs gespart (Gründe, siehe Unten) und statt dessen *Computational Robotics* (Dinesh Pai, geht jetzt nach New Jersey) und *Probabilistic Machine Learning* (Nando de Freitas, gerade an der UBC angefangen) belegt. Meine Projekte, Berichte und Sourcecode zu allen Kursen findet man unter <http://www.nealen.com/projects>.

2.2 Belegte Kurse

2.2.1 CS514: Advanced Computer Graphics (Wolfgang Heidrich)

Dieser Kurs überschneidet sich ein Wenig mit den Inhalten von GDV I+II jedoch gerade soviel dass die Gemeinsamkeiten eher als Auffrischung für das weitere Material dienen. Das Hauptthema dieses Kurses bildete das sogenannte *Image Based Rendering*, wobei im Wesentlichen der Vorzug der Geometrieunabhängigkeit von diskret abgetasteten 2D Bildern dazu verwendet wird um Effizienzsteigerungen beim Rendern von 3D Szenen zu bewirken, dabei aber den Photorealismus zu wahren. Diese gesteigerte Effizienz (sprich: Framerate) erkaufte man sich mit den vom diskreten Sampling bekannten Problemen des Aliasing, worauf im Kurs intensiv eingegangen wird. Begleitend zu den Vorlesungen gab es zwei praktische Hausübungen (Zeitaufwand: etwa 2-3 Tage pro Übung), einen (Folien)Vortrag zu einem Paper welches man sich aus einer vorgegebenen Liste aussuchen konnte und ein Abschlussprojekt.

Wolfgang Heidrich hat die Grundlagen ausführlich erklärt und stand uns fast immer für Fragen und Gespräche zur Verfügung. Aufgrund seiner Erfahrung (z.B. als *SIGGRAPH* paper reviewer) konnte er auch so die ein oder andere interessante Anekdote zu den innerhalb des Kurses vorgestellten Papers erzählen. Seine Begeisterung für das Thema kommt in den Vorlesungen leider nicht so durch, was eventuell an seinem vollen Terminplan liegt, jedoch zeigt er in persönlichen Gesprächen zum Thema dass er sehr daran interessiert ist, sein Wissen und auch seine Begeisterung weiterzugeben.

Ich kann diesen Kurs weiterempfehlen, gebe jedoch zu bedenken, dass es sich hierbei um einen Einstieg in das Themengebiet handelt und man nicht dazu aufgefordert ist, sich weitergehend einzuarbeiten, was aber meiner Meinung nach den Sinn der Veranstaltung verfehlen würde. GDV I+II sind zwar nicht zwingend erforderlich, aber sehr hilfreich wenn es darum geht, den Bereich des Image based Rendering ins Gesamtbild der Computergrafik einzuordnen. Ich hatte GDV I+II, Bildverarbeitung und VR an der TUD bereits belegt und glaube davon sehr profitiert zu haben.

2.2.2 CS507: Software Engineering (Gail Murphy)

Diesen Kurs hatte ich aus zweierlei Gründen belegt: erstens hatte ich in Darmstadt noch keinen allgemeinen Software Engineering (SE) Kurs besucht, und zweitens fehlten mir noch vier Semesterwochenstunden im Bereich der *Praktischen Informatik*, welche ich hierdurch abgedeckt habe (diese werden mir voraussichtlich von Prof. Mezini anerkannt). Der Inhalt bestand im Wesentlichen aus wöchentlichen Besprechungen (ohne Präsentation) von wichtigen SE Papers der vergangenen drei Dekaden (mit Schwerpunkt auf die neueren Entwicklungen aber auch einigen 'zeitlosen' Erkenntnissen) wobei die Diskussionen meist von dafür eingeteilten Studenten aus dem Kurs geführt wurden (was auch bewertet wurde). Zu den ca. 15-20 besprochenen Papers mussten 10 Paper-Reviews geschrieben werden (welche man dazu auswählte war einem selbst überlassen). Außerdem wurden zwei Projekte durchgeführt: das Erste mitten im Semester, ein Change-Task, welches in Zweiergruppen bearbeitet wurde, und ein weiteres Abschlussprojekt bei dem ein mini SE Tool in Einzelarbeit konzipiert und implementiert wurde. Zu beiden Projekten war ein Bericht (im Paper-Stil) anzufertigen.

Gail Murphy's Lehrstil kam mir zu Beginn der Veranstaltung recht eigenartig vor, jedoch wurde ich eines besseren belehrt und habe zunehmend besser verstanden, die für mich wichtigen Bestandteile aus der Kurs mitzunehmen, bzw. zu lernen worauf es beim Schreiben und Lesen eines SE Papers ankommt. Insgesamt gesehen ein sehr interessanter Einblick in die SE Forschung und dem aktuellen Stand der (Programmier-)Technik. Ernüchternd ist die Tatsache, dass man bis zu zwanzig Jahre (wenn überhaupt) warten kann, bis anerkannte Forschungsergebnisse auch in die Praxis ihren Einzug finden. Dies hat sicherlich auch dazu beigetragen, dass ein weiterer SE Professor der UBC, Gregor Kiczales, der maßgeblich an der Erfindung und Entwicklung der aspektorientierten Programmierung beteiligt war während seiner Zeit am Xerox PARC, sich erst vor Kurzem mit dem Erfinder der *Hungarian Notation* (einem bei Microsoft tätigen Software Ingenieur) zusammengetan hat, um Ihre Ideen und Ergebnisse der letzten Jahrzehnte für Programmierer weltweit alltagstauglich zu machen (siehe <http://www.intentsoft.com>).

2.2.3 CS516: Computational Geometry (David Kirkpatrick)

Soweit ich informiert bin, wird derzeit ein Computational Geometry (CG) Kurs an der TUD nicht angeboten, zumindest nicht im Fachbereich Informatik, dabei wäre er für viele Bereiche von sehr großem Nutzen und auch für viele Informatikstudierende von Interesse. Leider wird dieser Kurs nicht jedes Jahr an der UBC angeboten, weshalb ich ihn jedem uneingeschränkt ans Herz legen kann wenn er denn doch Bestandteil des Curriculums ist (David Kirkpatrick hat jede Menge anderer Forschungsinteressen, was auch offensichtlich wird wenn man sieht wie lange die Korrekturen dauern). Im Bereich der CG werden geometrische Probleme auf algorithmisch elegante Weise gelöst, weshalb man ein aktives Interesse und dem Entwurf effizienter Algorithmen und Komplexitätstheorie haben sollte. Die Lösungen zu den gestellten Problemen (z.B. Convex Hull, Delaunay Triangulation, Line Segment Intersection, Orthogonal Range Search, Binary Space Partitions, etc.) sind aber in der Regel sehr anschaulich da sie geometrischer Natur sind. Laut David Kirkpatrick soll das Lösen dieser Probleme Spaß bereiten und ich kann ihm da nur zustimmen. Außer den zwei wöchentlichen Vorlesungen gab es drei *sehr* umfangreiche Hausübungen (zeitaufwendig!), eine Klausur, und ein Abschlussprojekt zu bearbeiten. Obwohl man in David's Kurs sehr viel lernt, machte uns Allen der große Zeitaufwand zu schaffen, worunter dann andere Kurse zu leiden

hatten. Dies soll sich aber allgemein an der UBC in Zukunft ändern, damit die Graduate Students sich früher auf ihre Masters Thesis (ähnlich einer Diplomarbeit) konzentrieren können.

Ich würde sagen, dass ich aus diesem Kurs am meisten gelernt, und auch für mein Hauptfach an der TUD, Graphische Datenverarbeitung, ein weiteres, wichtiges Fundament geschaffen habe. David verstand es, die Kursteilnehmer für den Bereich der Computational Geometry und der Lösungsmethodik zu begeistern und stand immer für Fragen zur Verfügung. Auch knüpfte er (wie im Textbook zum Kurs, *Computational Geometry* von Overmars et. Al.) an bestehende und potentielle Anwendungsgebiete der CG an, so dass Teilnehmer aus allen Informatikbereichen davon profitieren konnten (Graphik, Intellektik, Algorithmik, etc.). Die Abschlussarbeit, welche dann Mitte Dezember abgegeben werden musste, hat uns zwar alle geschafft (Stichwort: arbeitsame Nächte), dennoch glaube ich sagen zu können, dass alle mit diesem Kurs zufrieden und vor allem sehr gefordert waren.

2.2.4 CS533b: Algorithmic Animation (Michiel Van De Panne)

Ein weiterer Computergrafik Kurs der von einem neuen UBC Professor, Michiel Van De Panne, gehalten wurde. Michiel hat eine Vielzahl von Publikationen im Bereich der physikalisch basierten Computeranimation und hat dementsprechend vieles aus diesen Publikationen und auch seiner Dissertation (online erhältlich) in den Vorlesungen vorgetragen und erläutert. Die Vorlesungen waren zur Hälfte Vorträge von Michiel zu Themen wie Festkörperdynamik (Rigid Body Motion), Rotationen, Quaternionen und deren lineare und sphärische Interpolation, inverse Kinematik und allgemeine Robotik, allgemeine Statik und Dynamik, etc.. Die verbleibende Hälfte wurde für bewertete (Folien)Vorträge der Teilnehmer zu aktuellen Animations-Papers verwendet. Desweiteren gab es etwa fünf Paper-Reviews zu schreiben, eine (schriftliche) Hausübung und ein Abschlussprojekt inklusive Paper. Wie der Name dieser Lehrveranstaltung bereits aussagt ging es ausschließlich um algorithmisch generierte Animation und keinesfalls um vordefinierte Animationssequenzen wie sie sich z.B. mit Maya oder 3D Studio erstellen lassen (Anm: Maya und 3D Studio sind mittlerweile um die Möglichkeit der physikalisch basierten, algorithmischen Animation erweitert worden).

Leider hatte Michiel als *SIGGRAPH* paper reviewer und neues Fakultätsmitglied soviel zu tun, dass die Qualität des Kurses meiner Meinung nach sehr darunter litt und man überwiegend selbst dazu aufgefordert war, sich eingehend mit der Materie zu beschäftigen. Auch schien mir Michiel in persönlichen Gesprächen oft abwesend und keine sehr große Hilfe. Das von ihm behandelte Material besitzt jedoch ein nach wie vor großes Zukunftspotential, da zunehmend die für aufwendige physikalisch basierte, interaktive Anwendungen nötige Rechenkapazität zur Verfügung steht. Aus diesem Grund bereue ich es auch nicht, den Kurs belegt zu haben. Dennoch hätte ich mir einen etwas mehr inspirierenden Lehrstil gewünscht.

Glücklicherweise handelte es sich um einen Graphikkurs mit recht beeindruckenden Ergebnissen, so dass man sich leicht selbst inspirieren konnte und dies auch tat. Die Ergebnisse der Abschlussprojekte sind online über Michiels Webseite <http://www.cs.ubc.ca/~van/cpsc533B> erhältlich.

2.2.5 CS447: Video Game Programming (David Forsey)

Diese Veranstaltung verdient aus vielerlei Gründen eine besondere Betrachtung innerhalb dieses Erfahrungsberichtes. Es handelt

sich hierbei um einen zweisemestrigen undergraduate Kurs für undergraduates die sich im vierten und letzten Jahr ihres *Bachelor of Science* Abschlusses befinden (im entferntesten Sinne unserem Vordiplom entsprechend). Für den *Master of Science* Studiengang (für den man als *visiting graduate Student* eingetragen ist) ist es allerdings erlaubt, bis zu zwei Kurse aus dem Kursangebot für undergraduates einzubringen. Aufgrund der Workshops, die in Kleingruppen abgehalten werden, ist der Kurs auf nur Zwölf Teilnehmer begrenzt, weshalb man zu Beginn der Veranstaltung sich für die Teilnahme recht formell bewerben muss. Dementsprechend groß war meine Freude als ich von meiner Aufnahme erfahren habe, zu Unrecht wie sich herausstellen sollte.

Zunächst das Kursprogramm: Im ersten Semester gab es pro Woche eine Veranstaltung, die je nach Plan entweder als Vorlesung oder Workshop abgehalten wurde. Parallel dazu musste jede der zwei Sechsergruppen ein komplettes Videospiel in mehreren Schritten entwerfen, und zwar mittels Konzeptpapier, vorläufigem Design, detailliertem Design und technischem Design, was insgesamt etwa 150 DIN A4 Seiten und jede Menge Treffen, Diskussionen, und Schreibarbeit entspricht. Das zweite Semester war dann voll für die praktische Umsetzung der Designidee vorgesehen, in unserem Projekt insgesamt etwa 20000 Zeilen neugeschriebenem Code für Graphik, Künstliche Intelligenz, Game Logik, Objektdatenbank, Physik, Benutzerinterface, Sound und diversen anderen Kleinigkeiten. Im Wesentlichen kommt beim Programmieren von Videospielen so ziemlich alles zum tragen, was man im Informatikstudium lernt.

Die (ernüchternde) Realität: (1) Ich würde absolut keinem dazu raten, einen undergraduate Kurs an der UBC zu belegen (es sei denn man hat GDV I noch nicht gehört und will nochmal den Einführungskurs CS414 hören). Grund: das Level der Lehre ist zu großen Teilen unter Vordiplomsniveau und lernen tut man hier meiner Meinung nach Wenig bis Nichts was man nicht schon aus Grundstudiumsveranstaltungen bzw. GDV I an der TUD kennt. (2) Mache keine Gruppenveranstaltungen mit Undergraduates. Gründe: Undergraduates sind chronisch überarbeitet da sie mit ihren sonstigen Kursen dermaßen ausgelastet sind, dass ein vernünftiges Arbeiten kaum möglich ist. Auch fehlt den meisten die Disziplin zu gutem Arbeiten in der Gruppe. (3) Die Veranstalter haben viel Erfahrung im Entwickeln von Videospielen (Radical Entertainment), haben es jedoch niemals auf die Reihe bekommen, einen wirklich durchschlagenden Erfolg mit ihren Titeln zu erzielen, was sich spürbar negativ auf die Gesamtmotivation auswirkte. Dass dies auch anders aussehen kann zeigt die Tatsache, dass die Videospieleindustrie im Jahre 2000 bereits die Filmindustrie bezüglich Gesamteinnahmen überholt hat und durchaus eine wahre Flut an qualitativ hochwertigen Videospielen existiert.

Mein Fazit: Ich habe in diesem Kurs fast nichts dazugelernt. Mir wurde lediglich die Zeit gegeben, ein kleines Videospiel (im Prototyp) zu erschaffen, welches ich in meiner Freizeit eventuell nicht einfach mal so geschrieben hätte. Diese Erfahrung kann man aber meiner Meinung nach auch im Berufsleben machen, wenn man denn Videospieleentwickler werden möchte. Ich würde also definitiv von diesem Kurs abraten und statt dessen einen der vielen anderen, anspruchsvolleren graduate Kurse belegen. Leider kam mir diese Erkenntnis erst als das Projekt schon in vollem Gange war.

2.3 Forschungsgruppen

In Department of Computer Science gibt es eine Vielzahl an Forschungsgruppen die sich meist wöchentlich zu Besprechungen treffen. Sollte es einem der Terminplan erlauben, kann man auch an mehreren dieser Gruppen aktiv oder passiv teilnehmen.

Meiner Erfahrung nach entscheidet man sich jedoch für einen Schwerpunkt und besucht die anderen Treffen wenn es die Zeit erlaubt bzw. wenn ein für die eigene Forschung interessantes Thema besprochen wird, und Überschneidungen dieser Art gibt es viele. Das Beste an diesen Gruppen sind die vielen detaillierten Diskussionen zu den verschiedensten Themen und die Tatsache, dass man in regelmäßigen Abständen aus den Erfahrungen sowohl der Fakultätsmitglieder aber auch der anderen graduate Students schöpfen kann.

Ich war während meiner gesamten Zeit an der UBC aktives Mitglied des IMAGER Computer Graphics Lab's und habe mich auch das ein oder andere mal in die LCI (Laboratory for Computational Intelligence) Treffen gesetzt. Insgesamt war diese Aktivität eine mehr als willkommene Bereicherung für meinen Auslandsaufenthalt und ich kann nur jedem raten, sich ebenfalls einer Forschungsgruppe anzuschließen. Im IMAGER Lab haben wir z.B. unter Anderem jede Woche aktuelle Papers besprochen und dabei von den erfahreneren Mitgliedern viele Hintergrundinformationen erhalten die uns sonst verschlossen geblieben wären. Auch sollte erwähnt werden, dass wir immer wieder kleine Feste zu feiern hatten, die zur allgemeinen Motivation und Lebensqualität beigetragen haben ;-)

2.4 Strukturen und Wesentliche Unterschiede zum Diplomstudiengang in Darmstadt

Unterschiede zur TUD gibt es natürlich kulturell bedingt viele, davon sind jedoch einige besonders erwähnenswert. In Nordamerika gibt es im Allgemeinen zu jedem Studiengang zwei aufeinander folgende Studienabschlüsse: den Bachelor und den Master. Diese Abschlüsse werden ab dem Wintersemester 2003/2004 auch im Fachbereich Informatik an der TUD angeboten. Mir sind keine genauen Statistiken bekannt, jedoch machen nur ein geringer Anteil der Bachelor Studenten auch anschließend ihren Master Abschluss, da dieser einerseits durchaus Geld und Zeit verbraucht und man zum anderen mit dem Bachelor bereits eine gute Arbeitsmarktposition besitzt. Als *visiting graduate Student* nimmt man am Studium der master Studenten (graduate Students) teil und hat somit die größere Auswahl an Kursen, die zudem weitestgehend auch anspruchsvoller sind. Was hierbei auffällt, ist dass die allgemeine Motivation der graduate Students größer ist als im Diplomstudiengang an der TUD, da hier alle bereits einen Abschluss in der Tasche haben und demnach ein gesteigertes akademisches Interesse von Haus aus mitbringen. Durch diese Motivation entsteht zwar auch ein klein wenig Konkurrenzdenken, was aber nicht weiter negativ in Erscheinung tritt, sondern eher zur eigenen Leistungssteigerung beiträgt.

Ebenfalls der Nordamerikanischen Kultur zuzuordnen ist der Wegfall vieler Formalismen, insbesondere der selbstverständliche Umgang mit der Vornamenskonvention. Prinzipiell spricht man zuerst alle Fakultätsmitglieder mit dem Nachnamen an, bekommt dann aber recht schnell angeboten, alle einem bekannten mit Vornamen anzusprechen. Da die graduate Kurse aus meist nicht mehr als 20 Personen bestehen, können sich die Professoren auch recht schnell alle Namen merken, was bei den Undergraduates (den bachelor Studenten) aufgrund ihrer großen Anzahl so nicht möglich ist. Als graduate Student genießt man in dieser Hinsicht doch sehr viele Vorzüge und auch intensivere Betreuung, da es sich erstens um weniger graduate Students als undergraduate Students handelt, und man zweitens oftmals mit der eigenen Arbeit auch die Forschung der Professoren vorantreibt, ein wesentlicher Unterschied zwischen undergraduate und graduate Studium.

Glücklicherweise werden gleich in der ersten Wochen von erfahreneren graduate Students einige Seminare abgehalten in denen all diese Strukturen und Konventionen erklärt und besprochen werden, so dass einem der Einstieg erheblich erleichtert wird. Eine Teilnahme an diesen Orientierungsveranstaltungen ist zwar nicht Pflicht aber meiner Meinung nach überaus hilfreich und demnach empfehlenswert. Hat man sich dann erstmal an diese heimelige und kooperative Atmosphäre innerhalb des Computer Science Departments gewöhnt kann man es sich nicht mehr so recht anders vorstellen. Die art und weise wie sich die einzelnen Fachgebiete immer wieder zu kleinen, interdisziplinären Interessensgruppen zusammenschließen, um Wissen auszutauschen und zu verbinden macht einfach Spaß und motiviert ungemein, auch selbst immer wieder über den Tellerrand hinauszuschauen.

3 Leben auf dem Kampus

3.1 Wohnung und Wohnungssuche im Allgemeinen

Wie die meisten vor uns haben Frank, Stefan und Ich uns im Januar 2001 bereits für einen Wohnheimplatz auf dem Kampus beworben. Zwar startet die Bewerbungsfrist offiziell erst Anfang Februar, jedoch empfehle ich eine frühzeitige Anmeldung, da wir trotzdem erstmal auf der Warteliste standen. Etwa Mitte Mai hatten wir dann alle unseren Platz im Fairview Crescent Wohnheim, etwa 10 Minuten Fußweg vom Computer Science Department entfernt. Die Bewerbungsunterlagen findet man auf der Student Housing Webseite der UBC.

Fairview stellte sich zu Beginn als hervorragend heraus, da man ja zu diesem Zeitpunkt noch nicht so viele Menschen kennt und es den Meisten internationalen Studenten im Wohnheim auch so geht. Dies stellt aber zugleich einen Nachteil dar, da man nicht dazu angehalten ist, die Einheimischen kennenzulernen und sich mit dem Land zu beschäftigen. Mit zunehmender Wohndauer bildeten sich innerhalb des Wohnheims dann auch recht viele Cliques die meiner Meinung nach wenig von Vancouver wie ich es erleben wollte mitbekommen haben, was ich als eine unglaubliche Zeitverschwendung betrachte. Aber es gab da ja noch so die ein oder andere Kanadische Enklave innerhalb des Wohnheims und hatte ich diese erstmal gefunden, bekam ich eine wunderschöne und unvergessliche Zeit und vor allem eine sehr persönliche und vertraute Betrachtungsweise geboten.

Prinzipiell würde ich also dazu raten, erstmal auf dem Kampus Fuß zu fassen und dann nach ein paar Monaten sich eventuell mit einigen Freunden zusammenschließen und vom Kampus wegzuziehen. Hierzu aber später mehr.

3.2 Kino auf dem Kampus

Immer wieder eine angenehme Ablenkung bietet das Kino im SUB (Student Union Building) inmitten des UBC Kampus. Für wenig Geld werden hier etwa vier verschiedene, aktuelle Filme pro Woche angeboten. Insbesondere in Zeiten in denen man noch spät am Rechner in den Labs sitzt kommt es sehr gelegen, sich bei einem guten Film in netter Gesellschaft eine Auszeit zu gönnen und ein paar Stunden auszuspannen. Das Kino ist nur etwa 10 Minuten (zu Fuß) vom Computer Science Department entfernt, jedoch würde ich sowieso dazu raten, sich ein günstiges Fahrrad zuzulegen, da man doch recht oft auf dem Kampus unterwegs ist. Befindet man sich gerade in einer Stress (sprich: Abgabe) Phase, kommt einem die Nähe zu den Labs sehr gelegen und man kann nach dem Film wieder frisch ans Werk gehen. Natürlich bietet die Stadt eine kaum überschaubare Flut an weiteren Kinoerlebnissen, jedoch ist dafür eine Busreise zwischen 10 und 30 Minuten notwendig. Dafür

kommt man dann aber auch mal vom Kampus weg, was sich auch immer wieder lohnt, man aber oftmals aus Faulheit nicht macht, weswegen ein Leben jenseits des UBC Kampus auch von Vorteil sein kann.

3.3 Sportliche Aktivitäten

Hier wird für jeden Geschmack etwas geboten: von internationalen Individual- und Mannschaftssportarten bis hin zu exotischen und für Nordamerika typische Sportarten ist alles vertreten, eigenes Interesse vorausgesetzt. Zu allen Sportarten gibt es Klubs die Ihre Büros meist im SUB Gebäude betreiben. Zu Beginn des ersten Terms gibt es im SUB eine große Werbeveranstaltung bei der alle Klubs ausstellen und dabei versuchen, neue Mitglieder zu werben. Ich habe mich für den *Ski and Board Club* eingetragen, wodurch ich in einigen Sportgeschäften in der Stadt Vergünstigungen bekommen habe und auch Informationen über anstehende Ausflüge, Parties, etc. Ein weiterer, sehr beliebter Klub ist der *Varsity Outdoor Club* (VOC) der fast wöchentlich Wander- und Klettertouren in den Bergen um Vancouver veranstaltet, und auch Kanada-typischen Aktivitäten wie Winter Camping und Snow Shoeing nachgeht. Ich würde empfehlen, bei dieser Veranstaltung mal vorbeizuschauen da die Aktivitäten in den diversen Klubs einen auch dazu anhalten, sich nicht nur mit Informatik zu beschäftigen. Ich habe bereits nach kurzer Zeit einige wintersportbegeisterte Freunde aus dem eigenen Fachbereich kennengelernt mit denen ich regelmäßig in die Skigebiete um Vancouver mit angemieteten Autos gefahren bin.

Eine weitere Quelle sportlicher Aktivitäten sind die sogenannten *Intramurals*, bei denen Uni-intern Mannschaften und Ligen gebildet werden die wöchentlich trainieren und auch Turniere austragen. Viele der graduate Students nehmen an diesen Veranstaltungen teil (es gibt innerhalb des Departments eine starke Tendenz zu Ultimate Frisbee) und fragen auch immer wieder per Rundmail nach ob man nicht auch Interesse hätte. Eine gute Gelegenheit, neue Menschen kennenzulernen. Weitere Möglichkeiten zur Kontaktaufnahme, siehe *Social Activities*.

Ich war nur ein paar wenige Male dabei, jedoch ist während meiner Zeit an der UBC der Klettervirus ausgebrochen und fast alle sind davon infiziert worden. Kurz: wer Sportklettern in der freien Natur mag wird hier fündig.

Zu guter Letzt weise ich darauf hin, dass sich etwa 80 Kilometer Waldstrecke um den Kampus herumschlängeln die sich sowohl fürs Joggen eignen, als auch insbesondere für Mountainbike Fans von großem Interesse sein dürften. Ich war regelmäßig Joggen (bis ich mir zwischen den Jahren beim Snowboarden den Knöchel verdreht habe was mich etwa sechs Wochen sport-unfähig gemacht hat), bin jedoch leider erst in meinen letzten paar Monaten auf das Mountainbiken gekommen. Schade, denn es macht wirklich viel Spaß, sollte man also gegebenenfalls auskosten!

3.4 'Social Activities'

Hierzu zählen sowohl die Kneipenabende, als auch die Miniveranstaltungen der einzelnen Fachgebiete des Computer Science Departments und anderer Fachbereiche. Koerners Pub verdient dabei besondere Betrachtung und bekommt deswegen ein eigenes Kapitel in diesem Bericht spendiert.

Hält man Augen und Ohren offen, so kann man sich recht günstig (sprich: kostenlos) und lecker verköstigen indem man an den vielen *Socials* teilnimmt die sowohl vom Computer Science

Department als auch von anderen in der Nähe liegenden Fachbereichen angeboten werden (z.B. Forestry, direkt nebenan). Diese Veranstaltungen sind in der Regel für alle zugänglich und bieten außerdem wiederum die Möglichkeit, neue Leute kennenzulernen, Forschung auszutauschen, etc. Werden diese Veranstaltungen von CS ausgerichtet bekommt man per Rundmail Bescheid. Bei den anderen Fachbereichen muss man eben immer wieder mal vorbeischauen und auf Aushänge achten, was ein leichtes ist wenn man Mitglied von IMAGER ist, da sich die Labors derzeit noch im Forestry Gebäude befinden, einem Fachbereich der oft Socials ausrichtet.

Dienstag nachmittag um 16.15 nehmen sich alle interessierten Grads eine Auszeit und treffen sich zum *Tuesday Tea*, einer Plauderstunde die auch oftmals direkt in eine sportliche Tätigkeit wie Klettern, Hackysack, o.Ä. mündet. Hier bekommt man wöchentlich mit, was so innerhalb des Departments los ist, bzw. mit welchen Schwierigkeiten sich die anderen Master und PhD Studenten so herumplagen, was eigentlich immer zu lebhaften und interessanten Forschungsdiskussionen führt. Außerdem bekommt man mit, wer demnächst nach Whistler zum Snowboarden fährt und in welchem Auto noch Platz ist :-)

3.5 Koerners Pub

Auf dem UBC Kampus gibt es zwei größere Veranstaltungsorte, *The Pit* (im SUB Gebäude) und *Koerners Pub*, wobei The Pit eher eine undergraduate Disco ist und man dagegen in Koerners Pub in geselliger Atmosphäre ein Getränk zu sich nehmen kann. Ich war selten im Pit, da das Klientel mir dort nicht so zusagte und auch die Getränke unterdurchschnittlich schmeckten. Koerners Pub befindet sich am nördlichen Ende des Kampus' in der Nähe des Rosegardens und der Fahnenstange am Ende des Main Mall. Freitag Nachmittags gegen 17 Uhr holt einen der *Beer Czar* (eine der vielen Rollen die man als graduate Student einnehmen kann) aus den Labs ab zum *Koerners Pub Night* mit den anderen Computer Science Kollegen. Diese Veranstaltung lohnt sich, da nicht nur Studenten, sondern auch diverse Professoren daran teilnehmen und man dadurch die Menschen um einen herum besser kennenlernt. Für Fachgespräche ist zwar auch Zeit, jedoch wird hier mehr Wert auf das restliche Leben gelegt und einfach entspannt.

Für Freunde der Akustikgitarre (und anderen Hobbymusikern) gibt es jeden Montag das sogenannte *Mellow Monday* bei dem eine *Open Mike* Session abgehalten wird zu der sich jeder anmelden kann, um eigene (oder ge-coverte) Stücke vorzutragen. Oftmals spielen ein paar neue Gesichter, jedoch gehört die Bühne meist den *Regulars*, denjenigen, die jede Woche auftreten. Ich erfreue mich sehr an akustischer Musik und habe es mir auch in Stressphasen nicht nehmen lassen, jeden Montag für ein paar Stunden hier vorbeizuschauen und das ein oder andere mal auch mit Eddy (einem guten Freund aus dem CS Department) aufzutreten.

Ansonsten werden im Pub auch Billardwettbewerbe veranstaltet bei denen man Freigetränke gewinnen kann. Dies lohnt sich sehr, da insbesondere Bier in Kanada aufgrund überzogener Alkoholgesetze unglaublich teuer ist. Man gewöhnt sich an alles :-)

3.6 Essen und Trinken

Wie auch aus älteren Erfahrungsberichten hervorgeht ist das Essen im Kampus Village nicht ganz günstig, aber bequem da nur 5 Minuten von Fairview Crescent entfernt (wenn man sich für ein Leben auf dem Kampus entschieden hat). Dementsprechend sind wir, vor allem bei Zeitmangel, oftmals in die Village spaziert um

einen kleinen Imbiss zu uns zu nehmen.

Für Sushi Fans ist Vancouver ein wahrer Fundus! Auch in der Village gibt es ein Sushi Restaurant namens *One More Sushi*, welches viele bekannte Speisen anbietet. Die Preise sind dabei für Europäische (und auch Kanadische) Verhältnisse durchaus angenehm.

Ein leidiges Thema: alkoholische Getränke. In British Columbia dürfen Alkoholika nur in Liquor Stores verkauft werden und davon gab es zu meiner Zeit keinen auf dem Kampus, was sich aber mittlerweile geändert haben sollte. Möchte man z.B. einen Rotwein zum Abendessen genießen muss man ganze 10 Kanadische Dollar (ca. 7 Euro) für die günstigste Flasche hinlegen. Nach einer Weile hat man sich zwar logistisch und preislich auf die Umstände eingewöhnt, jedoch wäre ich gerne vorgewarnt gewesen, weshalb ich diesen Punkt auf jeden Fall hier erwähnen wollte.

Pro: es gibt ganz in Kampusnähe eine Vielzahl an sehr guten und auch atmosphärisch schönen Restaurants, vor allem im Kitsilano Distrikt. Um nur ein paar zu nennen: Some Kinda Pasta, Las Margaritas, Subeez (Downtown), Nyala (vegetarisch), Nevermind, The Eatery (experimental Sushi). Fazit: unbedingt ausprobieren!

4 Leben in Vancouver

4.1 Campus vs. Off-Campus: Wo Lebt es sich nun Besser?

Eine gute Frage. Es bleibt auch jedem selbst überlassen, diese Frage für sich zu beantworten. Ich hatte im letzten Monat meines Aufenthalts (Mitte April bis Mitte Mai 2002) das Glück, nochmal vom Kampus wegzuziehen, da eine Gruppe meiner Freunde ein Haus in der 23rd Street gefunden, renoviert und bezogen haben. Da das Semester bereits zu Ende gegangen war, hatten wir auch viel mehr Zeit in und um Vancouver auf Entdeckungstreise zu gehen, jedoch habe ich auch den Eindruck gewonnen, dass man von der Stadt an sich viel mehr mitbekommt lebt man erstmal nicht mehr auf dem Kampus. Auch war ich bei einigen anderen Freunden (off campus) zuhause und musste feststellen, dass es bezahlbare Wohnungen jenseits des Uni Kampus gibt die eine noch beeindruckendere Sicht auf das Naturschauspiel Vancouver bieten. Meine Empfehlung würde also lauten, sich im ersten Semester für das Studentenwohnheim auf dem Kampus zu bewerben und dann die Zeit zwischen den Semestern (etwas mehr als zwei Wochen) für einen Umzug zu nutzen anstatt nach Hause zu fliegen (wobei man sich die Zeit nehmen muss, vorher eine Wohnung/ein Haus zu suchen, was sich aber lohnt, vorausgesetzt man kennt einige andere interessierte). Uns hat die Renovierung und der Umzug jedenfalls eine Menge Spaß und einen Haufen toller Erinnerungen bereitet!

4.2 Ein Musikalisches Volk...

Nicht nur im Koerners Pub wird musiziert. Was mir in Deutschland als starkes Defizit erscheint wird in Vancouver hoffnungslos übertrieben so dass man sich auf einigen Parties wirklich wünscht es wären alle Instrumente versteckt! Aber Spaß macht es jede Menge, und tanzen kann man ja auch mal im Nightclub (was wir auch gemacht haben). Man kann wirklich sagen dass jede Hausparty spätestens so ab 22 Uhr zu einer Jam Session ausartet und man dann in geselliger Runde bis in die frühen Morgenstunden bei gutem Rotwein zusammen musiziert. Ich habe meine Gitarre nicht aus Deutschland mitgebracht weil ich versucht habe, so wenig als möglich mitzunehmen. Diese Überlegung hat mich natürlich Geld gekostet, da keine sechs Wochen in Vancouver vergangen waren bis ich mein Instrument so vermisst habe, dass ich mir im second

hand Shop (*Captains*, nahe Ecke Alma und 10th) eine Akustikgitarre gekauft habe (Washburn, 150 Dollar). Für die Percussion und diverses anderes Kleinzeug das Laute von sich gibt sorgen dann schon die Gastgeber bzw. die Einheimischen auf der Party (ein weiterer Grund weshalb es sich lohnt sich unter's Volk zu mischen).

4.3 Downtown und Broadway

Sowohl Downtown als auch auf dem Broadway wird man fündig auf der Suche nach Läden, Restaurants und Bars der verschiedensten Art. Für Bücher (nein, nicht Fachliteratur) habe ich am liebsten viele Stunden im Chapters an der Ecke Broadway und Granville verbracht. Einen großen Chapters gibt es auch Downtown, jedoch mochte ich die Atmosphäre und die Sitzgelegenheiten Ecke Granville/Broadway lieber. Klamotten kaufte ich am liebsten bei einem Schlendern über Robson Street, wo für jeden Geldbeutel was dabei ist: einen großen second hand Laden gibt es gleich nahe der Ecke Granville und Robson. Dort befindet sich auch das Lennox, wo man hervorragend essen kann. Leckerer Sushi (allerdings ein bisschen teurer als im One More Sushi) gibts auf der Robson Street im Tsunami. Abends verschlug es uns des Öfteren ins *Commodore Ballroom*, einer wunderschönen, dennoch recht kleinen Konzerthalle, wo jeden Dienstag siebziger Jahre Feste und ab und an auch sehr gute Konzerte stattfinden. Weitere Stätten die man testen sollte: Richards on Richards, The Alibi Room, Luv-a-fair (Nightclub), Sonar, Blarney Stone (Irish Pub) und die Sugar Refinery. Was sonst so abends geht kann man auch wöchentlich in der kostenlosen Zeitschrift *Georgia Straight* nachlesen (Gibts an fast jeder Ecke bzw. in jedem Cafe).

Man sollte sich einen sonnigen Tag aussuchen um die Seawall um Stanley Park entlangzulaufen (oder radfahren, inlineskaten oder was einem sonst so einfällt). Wunderschöne Ausblicke aufs Meer und die umliegenden Gebirge werden einem zuteil, außerdem ist der Strand hier schön sandig. Strandmäßig lohnt sich natürlich auch alles andere zwischen Kampus und Stanley Park, eine Strecke die sich hervorragend für eine Radtour eignet.

4.4 Die 'North Shore' und Grouse Mountain

Ich habe die ersten beiden Wochen in Vancouver bei einem Freund im Norden Vancouvers verbracht, weshalb ich diesen Bereich der Stadt im wesentlichen in der Anfangsphase abgegrast habe (mit Frank und Stefan). An einem sonnigen Tag lohnt es sich sehr den *Grouse Grind* zu bezwingen, eine etwa 1000 Höhenmeter aufgehende Treppe die auf den Gipfel von Grouse Mountain führt. Oben angekommen und recht erschöpft vom doch recht heftigen Aufstieg (dauert etwa 90 Minuten ohne größere Pausen) hat man den zweitbesten Blick auf die Stadt. Der schönste Blick tut sich einem auf, wenn man sich dazu überwinden kann, 70 Dollar für einen 30 Minütigen Flug über Vancouver auszugeben (aber es lohnt sich!). Grouse Mountain wurde im Winter von uns allen noch ein paar mal zum Snowboarden aufgesucht, da man mit dem Bus vom Kampus aus in etwa 60 Minuten auf dem Gipfel ist und der Tagespass mit etwa 20 Dollar im Vergleich zu Whistler sehr günstig ist.

Ein weiterer lohnenswerter Ausflug geht zum Lighthouse Park und zur Horseshoe Bay (haben wir beides an einem Tag gemacht). Im Lighthouse Park gibt es ein paar schöne, verschieden lange Wanderwege, die aber alle am Wasser entlang führen. Dort gibt es schöne Felsformationen von denen aus man den UBC Kampus sehen kann. Der Pfad führt (wie der Name schon sagt) zu einem alten, schönen Leuchtturm. Bei geeigneten Lichtverhältnissen bietet sich einem eine recht dramatische Atmosphäre, wir hatten

vorübergehend ein leichtes Gewitter mit anschließendem Aufklaren. Perfekt.

In Horseshoe Bay legen Fähren von und nach Vancouver Island an. Hier gibt es viele kleine Kunstgeschäfte in denen man sich die Zeit vertreiben kann. Auch kann man sich kleine motorisierte Boote mieten und damit an der Küste entlang fahren. Hierfür hatten wir aber nicht genügend Zeit und aus irgendeinem Grund haben wir es über die restlichen neun Monate nicht geschafft, da wieder hinzufahren.

4.5 Vancouver Island

Für einen Trip nach Vancouver Island sollte man sich schon mindestens ein ganzes Wochenende einräumen. Ich habe diesen Ausflug mit Freunden aus Deutschland unternommen und wir hatten leider nur einen Tag an dem es dann auch noch geregnet hat. Trotzdem war Victoria wunderschön, mit kleinen Straßen durchzogen und viel Atmosphäre. Leider habe ich es selbst nicht erlebt, aber mir wurde berichtet, dass Victoria und vor Allem auch Tofino an sonnigen Tagen sehr schön sein soll. Wenn man den Sommer über in Vancouver bleibt, sollte man sich mit interessierten zusammentun und die *West Coast Trail* entlang wandern. Eine kleine Gruppe meiner Freunde dort hat diesen Ausflug im Sommer 2002 unternommen und waren begeistert. Man muss eine Woche für die Wanderung einplanen und für die Strapazen so gut es geht gerüstet sein. Informationen zu dieser Wandertour gibt es im www.haufenweise.de.

4.6 Whistler: ein Wintersport-Traum

Was soll ich sagen, Whistler hat mich vom ersten Moment an begeistert und ich habe für Ausflüge dorthin recht tief in die Tasche greifen müssen, was mir aber auch im Nachhinein nichts ausmacht, es war einfach phantastisch!

Direkt nach Ende des ersten Semesters, als wir wirklich alle am Ende waren von der ganzen Arbeit, bin ich mit Freunden für eine Woche nach Whistler gefahren. Wenn man mit Einheimischen über Whistler und Wintersport in British Columbia im Allgemeinen spricht ist immer die Rede vom *Powder*. Als Mitteleuropäer hatte ich mir darunter einfach Alpen-Tiefschnee vorgestellt. Schnell wurde ich eines Besseren belehrt und konnte mich auf dem Gipfel von Whistler Mountain am 17.12.2001 zum ersten mal davon überzeugen, dass man auch auf Schnee surfen kann. Viel besser gehts nicht. Und was noch dazu kommt: Whistler Village ist ein einziges großes Fest, also haben wir alle Sozialdefizite der vergangenen Wochen aufgeholt. Ich war über Silvester nochmal für ein paar Tage mit den anderen International Students aus Fairview in einer kleinen Pension, wo ich mir allerdings gerade an Silvester den Knöchel verdreht habe.

Ab Februar hatte ich einen Saisonpass und bin mindestens alle zwei Wochen für 1-2 Tage nach Whistler zum Snowboarden gefahren. Mittlerweile hatte ich auch in Whistler Ortsansässige kennengelernt und konnte bei ihnen übernachten und mir somit das Geld für die Übernachtung sparen. Der Saisonpass ist mit 350 Dollar denkbar günstig bedenkt man Tagespreise von bis zu 65 Dollar. Kurz: jeder Wintersportbegeisterte sollte sich gleich zu Beginn der Saison einen solchen Pass zulegen. Die Pässe gibts auch für alle anderen umliegenden Skigebiete, allerdings hat mir Whistler am meisten zugesagt und die zwei Stunden Autofahrt ist es allemal wert.

Und: nach einem langen Tag auf den Pisten sollte man in die Wizard Bar einkehren und die Nachos kosten. Eine viel zu große Portion, sogar für vier Personen, aber wie lecker! Und man hat ja schließlich was geschafft ;-)

4.7 Red-Mountain: noch ein Wintersport-Traum

Mitte Februar (als mein Knöchel wieder verheilt war) bin ich mit einer Gruppe Kanadier etwa acht Autostunden ins Landesinnere nach Red Mountain zum Snowboarden gefahren. Was mir zuerst wie ein viel zu kleines Skigebiet vorkam entfaltete sich zu einem off-piste Paradies. Nur Wenige Lifte, jedoch konnte man Überall fahren, nicht nur auf dafür vorgesehene Pisten. Und in Tannenwäldern gibts fast immer Bereiche die noch keiner befahren hat, sprich: Powder (außerdem macht es einen Heidenspaß im Wald zu Boarden). Backcountry interessierte kommen hier auch auf ihre Kosten: einen ganzen Tag haben wir damit zugebracht, einen noch nicht betretenen Hang hinaufzuklettern um dann nach einem atemberaubendem Ausblick durch frischen Powder zu fahren. Hierzu ist allerdings zu sagen, dass ein Teilnehmer dieser Expedition eine Backcountry Ausbildung hinter sich gebracht hatte (wird vom Varsity Outdoor Club angeboten) und man sich ohne dieses Wissen in Lebensgefahr begibt.

Ausgedehntes Nachtleben wie in Whistler kann man zwar hier nicht erwarten, jedoch hatten wir eine nette kleine Hütte am Fuße des Bergs gemietet und da konnten wir uns dann abends nach der Spannungsstunde schön austoben ;-)

Mein Fazit: Das allerwichtigste ist sich mit den Einheimischen (Locals) zu verständigen da diese den Berg kennen und einen wertvolle Tips geben können. Auch wäre ich nie auf die Idee gekommen nach Red Mountain zu fahren, hätte ich nicht auf die Erfahrung meiner Kanadischen Freunde bauen können.

4.8 Was ich auch noch gerne gemacht hätte...

Bis zuletzt hatte ich eine todo Liste mit Sachen die ich unbedingt noch machen muss. Leider habe ich nicht alles geschafft, teilweise aus Zeitmangel, meist jedoch weil mir einfach das Geld ausgegangen ist. Ganz oben auf der Liste steht nach wie vor Seattle. Ich kann eigentlich nicht glauben dass ich das nicht geschafft habe. Es hat sich einfach nie ergeben, wir haben ständig darauf gewartet dass dort ein interessantes Konzert stattfindet. Nur drei Tage nach meiner Abreise am 15.5.2002 hat dann Garbage dort gespielt. Tolles Timing.

Aus Kostengründen habe ich einen längeren Ausflug nach Banff und Lake Louise nicht mehr geschafft. Die Bilder die ich davon gesehen habe sind wunderschön und ich werde diese Reise sicherlich noch nachholen. Wenn man die Zeit und das Geld hat sollte man sich im Frühling diese Reise nicht entgehen lassen.

Und wäre ich den Sommer über noch dageblieben (was wiederum am Geld gescheitert ist und der Tatsache, dass meine Wohnung in Darmstadt nur bis zum 15.5.2001 untervermietet war) hätte ich sicherlich an der West Coast Trail Tour teilgenommen.

5 Danksagung

Insgesamt hatte ich in Vancouver eine phantastische Zeit, und hätte ich auch im Nachhinein ein paar Dinge anders gelöst, so bin ich doch mehr als zufrieden wie alles gelaufen ist. Eine unvergessliche Zeit!

Zu dank bin ich in erster Linie Professor Wolfgang Bibel und Thomas Stützle verpflichtet die mir diese Möglichkeit überhaupt erst eröffnet haben und mir immer mit Rat und Tat zur Seite standen. Dem DAAD und Frau Cunningham danke ich für die vollkommen reibungslose Organisation des Stipendiums. Meinen Professoren in Kanada danke ich dafür dass sie mir einen Teil ihres Wissens und auch ihre Begeisterung für das jeweilige Fach vermittelt haben, insbesondere David Kirkpatrick, Gail Murphy, Wolfgang Heidrich und Michiel Van De Panne. Allen weiteren, insbesondere meiner Familie, meinen Freunden in Vancouver und auch meinen Freunden Zuhause danke ich für immer währende Inspiration und Unterstützung.