

Zwischen Tag und Traum

Vor dem Abbruch des Rotkreuzspitals in Zürich findet eine Kunstaktion statt, in der Patientenzimmer, Operationssäle, Korridore etc. bespielt werden.

Wer ein Spital betritt, kommt in eine andere Welt mit anderen Bezugsrahmen und Gesetzmäßigkeiten. Und wer in einem Patientenzimmer liegt, ist in dieser Welt gefangen, in der auch das Bewusstsein nicht mehr unbedingt eine sichere Grösse darstellt.

Diese Situation ist der Ausgangspunkt von Ursula Schertenleibs Installation.

Die Besucher der Ausstellung treten in ein verdunkeltes Zimmer und müssen warten, bis sich die Augen adaptiert haben. Sie befinden sich in einer „Camera obscura“ mit einer diffus auf ein Stoffpannel und Wände projizierte Welt, die zunächst schwer zu entziffern ist. Sie entsteht dadurch, dass die Künstlerin sieben Löcher, zufällig verstreut, in die abgedunkelten Fenster gemacht hat, welche die Aussenwelt jedoch so hereinholen, dass die Bilder nicht nur auf dem Kopf stehen, sondern einander zusätzlich überlagern. So entsteht eine irritierende, verkehrte, zauberhafte, entgrenzte Welt, die nicht fassbar ist.

Die Realitätselemente sind verfremdet, bekommen etwas Magisches. Wir befinden uns in einer fliessenden Zwischenwelt, sind plötzlich jene Patienten, die aus einer Narkose am aufwachen sind und aus einer Tiefe auftaucht, die nicht benennbar ist und erst wieder begreifen müssen, dass ein Stuhl ein Stuhl und ein Baum keine Fee ist. Oder wir sind jener Patient, der vor seinem Tod zu einem Weltenreisenden wird, wo die alten Gesetze nicht mehr spielen, die Dinge auf dem Kopf stehen und nicht mehr sie selber sind.

Es ist zwar dunkel, doch die Welt in der Kamera obscura wird nicht unheimlich, wenn man sich auf Zwischenwelten mit ihrer eigenen verborgenen Logik einzulassen vermag. Auch akustisch befinden wir uns in einem Zwischenbereich. Ein analoges Radio ist auf eine Frequenz zwischen Sendern eingestellt, bringt Geräusche, Melodie- und Wortfetzen, die sich zu einem eigenartigen Cluster finden.

So können Besucher hier aus dieser visuellen, akustischen und räumlichen Zwischenwelt ihre eigenen Träume. Realitäten und Visionen schaffen.

Irène Kummer