

Ursula Bachman – Zeitlupe – Zur Wandzeichnung im Wohnheim Eichhof Luzern

## **Schaufenster und Hörmuscheln**

*Metapher. „Auch die Geschichten könnten diesen schönen Namen tragen: jeden Tag durchqueren und organisieren sie die Orte; sie wählen bestimmte Orte aus und verbinden sie miteinander; sie machen aus ihnen Sätze und Wegstrecken. Sie sind Durchquerungen des Raumes.“<sup>i</sup>*

Hochfliegende Träume und tiefstapelnde Geschichten durchkreuzen die strenge, modulartige Geometrie von Ursula Bachmans Räumen, deren labyrinthische Erzählungen wie Metaphern unentwegt anderswohin tragen oder unvermittelt zu Richtungsänderungen zwingen: An Fenstern wird gelauscht, Türen werden aufgestossen, Vorhänge gelüftet und Blicke gesenkt. Kleinste „Ein-Fälle“ in alltäglichen Situationen sensibilisieren für das Heimisch-Unheimliche, das sich in den Zwischenräumen eingelagert hat: Im Computerspiel „Dwelling Incidents“ (2003) etwa kann der Betrachter solchen häuslichen Vor- und Zwischenfällen akustisch wie visuell beiwohnen, die ihm förmlich wie Ornamente auf dem Computerbildschirm blühen.

Der Raum muss, wie die Geografin Doreen Massey es formuliert, immer im Plural gedacht werden. Diese Mehrdeutigkeit zeichnet auch Ursula Bachmans Räume aus, auch wenn sie vordergründig auf einer strengen, auf Modulen aufbauenden Konstruktion gründen. Wer nämlich versucht, sich an die Massstäblichkeit der Architektur zu halten, gerät umso mehr ins Wanken und verstrickt sich wie in einem Kippbild im synästhetischen Netz der unzähligen An-, Auf-, Über- und Einsichten der gezeigten Schaufenster und Hörmuscheln: Denn die Räume sind im wahrsten Sinn des Wortes ‚durchschaubar‘ und ‚animiert‘: Es handelt sich wörtlich verstanden um „Soft City“ (2002) bzw. „Lifted City“ (2004), wie zwei Animationsprojekte heissen. Während die Architektur kontinuierlich Stein um Stein wächst, schweift, senkt und hebt sich unentwegt der Blick wie in Zeitlupe. Er gleitet dabei an glatten Mauern ab, verliert sich am Horizont, flattert mit den Fahnen, kräuselt sich im Wasser oder zieht Schlaufen. In diesen Städten braucht man tatsächlich keinen Stadtplan zum Gehen: Man lässt sich vielmehr von der Syntax der eigenen Geschichten treiben, die den vorgezeichneten Plan verwerfen und die Pattern zu Sprechblasen werden lassen.

*„Wieviel Räume verkräftet ein Mensch, ohne sich in ihnen zu verlieren, ohne sein Zentrum zu verlieren? Erst wer diese Radikalisierung mitvollzogen hat, die in der Pluralisierung und Subjektivierung liegt, wird sich von der flachen Objektivität der Karten trennen und etwas von dem ungeheuren und verwirrenden Reichtum der Landschaften im Kopf*

*spüren. Der wirkliche Raum, der so entsteht, ist nicht der kleinste gemeinsame Nenner nicht der Durchschnitt oder die Summe aller möglichen Räume, sondern etwas anderes.*<sup>“ai</sup>

In diesem Sinn stellen Ursula Bachmans jüngere Arbeiten - von der isometrischen Architekturzeichnung bis zur Computeranimation - eine Reflexion über die Produktion und Aneignung von Räumen dar: Es handelt sich einerseits um massstäbliche Raumkonstruktionen, die jedoch in der Wieder-Holung unterschiedlichste Verknüpfungen und (Um-)Wege zulassen: Bei der Durchquerung der Räume, in der sich Architektur- und Menschenspuren kreuzen, entstehen so vielfältigste Raum-Zeit-Bilder und Erzählungen. Bachmans Arbeiten können so gleichermaßen als Repräsentation und Narration von Räumen beschrieben werden. Die Zeichnung „Zeitlupe“ (2005) im Treppenhaus des Wohnheims Eichhof in Luzern widerspiegelt das auf vielschichtigste Weise. Die verschiedenen Schau-Plätze bzw. das Gebäude mit seinen 4 Stockwerken überlagern sich in vielfachen Ansichten: Der gewählte Ort mit Treppe, Lift und den verschiedenen Einblicken aus den Stockwerken ermöglicht einerseits einen bewegten Blick auf die Zeichnung. Der Standpunkt des Betrachters wird jedoch auch durch die Konstruktion der Zeichnung unterlaufen: Der Grundriss der Gebäudes ist in die Vertikale projiziert und lässt das lang gestreckte Gebäude des Wohnheims nun als Hochhaus erscheinen, während alle Vertikalen in einem 45°-Winkel darauf projiziert sind. Trotz der Massstäblichkeit tun sich deshalb unerwartete „Abgründe“ auf: Durch die Transparenz der gezeichneten Räume taucht der Blick tief in die Architektur ein: Dabei stösst man auf doppelte Böden, verfängt sich in Ornamenten und stolpert immer wieder über menschliche Spuren. Denn erst durch das Bewohnen erhalten die Räume Leben: Sie werden zu einem Ort der Interaktion und der individuellen Anekdoten. Deshalb müssen Räume im Plural gedacht werden.

Marie-Louise Nigg

---

<sup>i</sup> Michel de Certeau: Kunst des Handelns, Berlin 1988, S. 215

<sup>ii</sup> Karl Schlögel: Im Raume lesen wir die Zeit, München/Wien 2003, S. 244