

Whispering

Das Wispern der Wünsche

Wishes

Das Inselspital-Areal mit seinen diversen zum Teil disparaten Gebäuden stellt eine Stadt in der Stadt dar. Gegeben durch seine Funktion, treffen hier Menschen der verschiedensten Nationalitäten zusammen, einsam vereint durch die Negativdefinition der körperlichen Gebrechlichkeiten und Leiden. Es ergibt sich von alleine, dass dieses Gebiet Brennpunkt starker Emotionen ist: Hoffnung, der Wille zu Leben wie auch der zum Sterben. Da das ganze Gebiet auf technische Funktionalität ausgerichtet und einen stark zersiedelten, eher ungeordneten Eindruck hinterlässt, fehlt es an aufbauenden Erholungsorten. Unsere Intervention will diesen Umständen entgegenreten: Wir wollen mit Emotionen arbeiten und die künftigen Besucher des Areals in eine andere Welt, in eine „Märchenwelt“ entführen.

Intervention 1:

Auf dem ganzen Areal im Aussenraum verstreut werden kuriose Hügel aufgebaut. Diese sich formal abgrenzenden landschaftsarchitektonischen Gebilde werden „bepflanzt“ mit seltsamen artifiziellen Blüten, sowie je einem Lautsprecher. Sie sollen in eine Phantasiewelt entführen, ohne dass dabei die Realität ausgeblendet wird. Ähnlich einem gutartigen Ableger, der überall auf dem Gelände seine Blüten treibt, sollen auf dem ganzen Areal verstreut solche gestalteten Bubbles (Anzahl ~20) aufgebaut werden. Es liegt im Wesen eines Ableger treibenden Gebildes, an immer neuen Standorten aufzutreten und anderswo zu verschwinden. Diese Eigenschaft entspricht ideal dem permanenten Entwicklungs- und Veränderungszustand des Insel-Areals.

Angestrebt werden klar erkennbare Erscheinungsbilder, die sich gegenüber der verwirrenden Formenvielfalt des Inselareals klärend aber auch verspielt behaupten können. In diesem Zusammenhang wäre eine gegenseitige Abstimmung mit der Signaletik wünschenswert.

Intervention 2:

Im Empfangsbereich des Inselspitals wird eine kleine Aufnahmestation aufgebaut. Hier können die Angehörigen einen Wunsch auf Band sprechen, ihren Ängsten Gehör verschaffen, Beschwörungen aussprechen. Diese Wünsche werden gesammelt, automatisiert bearbeitet und einmal im Tag abgespielt. Immer wenn es dämmt - analog zu den Vögeln, die in der Dämmerung sehr aktiv werden - werden diese Wünsche über Lautsprecher im Aussenraum wahrnehmbar. Der Klang soll dabei nicht laut und klar artikuliert in Erscheinung treten. Er wird elektronisch verfremdet und soll als leises Wispern oder Raunen das Areal einmal im Tag zum „Schweben“ bringen. In einer zarten, rätselhaften Art durchziehen die gesammelten Betroffenheiten der Besucher die Freiräume des Areals.

Die Anzahl der abgespeicherten Wünsche wird beschränkt sein. Neue Wünsche lösen die ältesten Wünsche ab.

Denkbare erweiterte Nutzung der Sound-Anlage:

Im Vorsommer werden Märchen oder eine Soup eingespielt. Die Literaturkommission des Kantons könnte einen Wettbewerb „Hörspiel in 14 Folgen für das Inselspital“ ausrichten. Die Folgen würden bei schönem Wetter ausgestrahlt. Dies würde die Patienten in's Freie locken und würde zudem für Gesprächstoff sorgen. Zieht man diese Erweiterung in Betracht, müsste ein entsprechendes Bänkli-Design entwickelt werden.

Bei der Konkretisierung des Projektes werden technische Implikationen im Bereich der Audiointervention, sowie die detaillierte Formgebung der „Bubbles“ und deren Bepflanzung mit natürlichen und künstlichen Gewächsen im Vordergrund stehen.

Das Team:

Künstlerinnen: Natsuko Tamba Wyder, Bern; Esther van der Bie, Bern

Landschaftsarchitektur: Béatrice Friedli, Büro Klötzli + Friedli, Bern

Kostenmanagement, Innenarchitektur Aufnahmestation: Kathrin Eichenberger, c/o arb Architekten, Bern

Soundtechniker, Quotenmann: Bruno Benedetti, Bern