

Die Schrift als Allgemeingut und das Wortmaterial steht im Vordergrund dieser Arbeit. Der herkömmliche Sprachgebrauch tritt vorübergehend zurück. Die Sprache wird befreit, erhält durch Infragestellung der Anwendungsregeln und Übereinkünfte ihre ursprünglichste, bildnerische, kreative Sprengkraft zurück. Und dies genau an der Stelle (Schule) und zu der Zeit (die ersten Schuljahre), wo der Sprach- und Schriftgebrauch gefestigt und Übereinkünfte getroffen werden.

Mittels der Sprache kann der Mensch den flüchtigen Gedanken im Ablauf der Denkprozesse fixieren. Unser Bewusstsein und unsere Begrifflichkeiten entwickeln sich mit dem Fühlen, Denken, Sprechen und Schreiben laufend weiter und beeinflussen sich gegenseitig.

Selbstverständlich sind Regeln innerhalb eines Sprachsystemes unverzichtbar. Sie dürfen aber nicht zur Fessel des schöpferischen Geistes werden. Jede auch noch so kultivierte Sprache hat ihre Grenzen und Unzulänglichkeiten. Lustvoll überschreitet univers diese Grenzen und erschliesst dem Betrachter das Neuland der Missverständnisse, Tippfehler und Wortschöpfungen.

Auf den Fassaden und in den Innenräumen der Gebäude wird auf verschiedensten Ebenen mit Sprache gespielt.

Formal auf der Basis von Sätzen, Wörtern, Silben, Lauten und Buchstaben der geschriebenen und gesprochenen Sprache.

Inhaltlich geht univers von den gewohnten Begriffen und Sinneinheiten der Alltagssprache aus. Durch das Auflösen der Wörter in einzelne Bestandteile und das Einfügen neuer Elemente (oder Weglassen bestehender) entstehen nicht nur Lücken im Schriftbild sondern auch ungeahnte Zwischenräume in den Köpfen der Betrachter. Nicht alles ist auf den ersten Blick verständlich was auf diesen Wänden stehen wird. Auch ein geübter Leser wird ins Stocken kommen, wird die Texturen wieder und wiederlesen können, wird sie mit neuen Inhalten füllen und wird sich unterschiedlicher Leseweisen und möglicherweise auch seiner Rolle als Interpret des Wortes bewusst werden.

Es gibt eine gewisse Tradition von Schulhausbeschriftungen. Über dem Haupteingang, ein in Stein gemeisselter lateinischer Sinnspruch wie z.B. „deo et juventute“ Von dieser Tradition übernimmt univers die **Technik des Reliefs**. Die Buchstaben werden aus dem Rohmaterial der Wände herausgefräst, gehauen oder bereits beim Guss der Betonelemente ausgespart.

Durch eine geeignete Wahl der Tiefe des Reliefs, hält sich die Schrift vom Grund unauffällig ab, so dass sie gerade gelesen werden kann, ohne aufdringlich zu wirken. Die **Lesbarkeit der Texte** ist insbesondere in den Aussenräumen von den wechselnden Lichtverhältnissen abhängig und erhält so zusätzlich Lebendigkeit.

Um den Eindruck einer **kohärenten Textur** zu erreichen ist eine gewisse Mindestanzahl von Eingriffen innerhalb der Räume und an den Fassaden notwendig. So werden auch nicht einzelne Worte, Wortspiele überbewertet.

Bei der **Auswahl der Orte** für Eingriffe besteht grundsätzlich eine grosse Flexibilität. Das betrifft auch die **Farbgebung des Untergrundes**, bzw. die Farbe und Materialität der Wände.

Die Texte, Texturen werden an verschiedenen Stellen des Gebäudes und in **unterschiedlichen räumlichen Situationen** angebracht. Fassaden, Ecken, Treppenhäuser usw. werden ausgenutzt um die Mehrdeutigkeiten der Wortfragmente zu unterstützen und auch um in Dialog mit der Struktur der Gebäude und den Räumen zu treten.

Die **Auswahl der Texte** ist noch nicht abgeschlossen. Bei der Wahl der Texte ist uns Mehrdeutigkeit, Mehrsprachigkeit und der Bezug zur Funktion der Gebäude wichtig. Grundsätzlich werden die Texte horizontal laufend mit unterschiedlichen Laufweiten angebracht.

Alles in allem entsteht so über das Gebäude verteilt eine nachhaltige Textsubstanz, welche sich dem Leser **erst nach und nach** erschliesst, da sie weder räumlich, zeitlich noch inhaltlich auf einmal erfasst werden kann.

Die Schrift (Univers von Adrian Frutiger, 1957 bzw. 1997 neugeschnitten bei Linotype) wird in **zwei Grössen** (45 cm Mittellänge für Aussenfassaden, 35 cm für Innenräume) und ausschliesslich in Kleinbuchstaben verwendet.