

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 24 (2011)
Heft: 12

Artikel: Design : Hase in Bronze : ein Bühnenraum und Kostüme im Fluss
Autor: [s.n.]
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-287198>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 18.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

HOCHPARTERRE 12 / 2017
72/73 // DESIGN

HASE IN BRONZE





^Zum starken Raumeindruck tragen weitere Faktoren bei: Licht, Musik, Kostüme. Selbst in den dokumentierenden Aufnahmen ist die Wirkung des Raums ablesbar.

Raum SCHULE DER WAHRNEHMUNG

Ein Tisch und zwei Stühle stehen auf der Bühne, die den Blick auf den nackten Beton der Box im Schauspielhaus Zürich freilässt. Zwei Männer in Anzug und Zylinder treten auf. Aus der rechten hinteren Raumecke beginnt sachte eine glänzende schwarze Masse zu fließen, breitet sich aus, bis sie die Fläche vollständig bedeckt: ein Raum verdoppelnder Spiegel, der die fortschreitende Zeit des Stücks misst. Am Schluss treten die Schauspieler auf Brettern ab.

Diesen Raum entwarf Penelope Wehrli für Barbara Freys Inszenierung von Edgar Allan Poes Texten. Wie die Masse, die mit zwei Millimetern pro Sekunde fließt, gesteuert werden kann, tüftelte das Team um die Szenografin im 1:1-Modell heraus. Kontrolliert wird sie mit Lochblechen und Filtern, damit die 229 Quadratmeter grosse Fläche absolut gleichmässig bedeckt wird. Nach jeder Vorstellung werden die 3600 Liter Glyzerin, die unter einem doppelten Boden und über 14 Zufuhrlöcher auf die Bühne gepresst werden, wieder eingesammelt.

Die technische Beherrschung des Materials ist perfekt, lobt die Jury. Die damit erzielte Wirkung eines abstrakten Raumfilms ist präzise auf das Stück hin entwickelt. Das abgründige Bild, das sich auch in der dokumentierenden Bildabfolge vermittelt, wirkt lange nach – als Schule der Wahrnehmung, die genaues Beobachten lehrt. ME, Fotos: Isabel Truniger



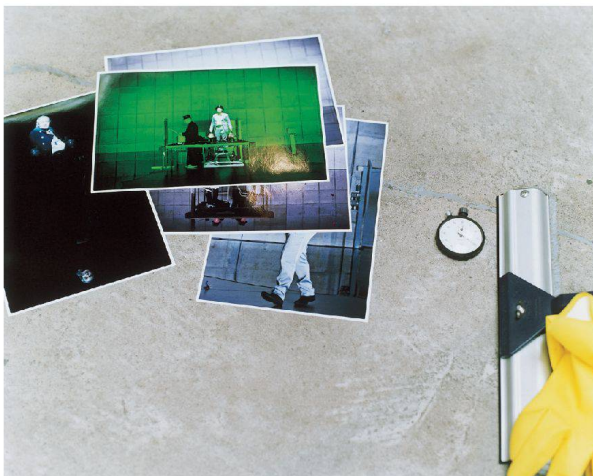
^Penelope Wehrli.

PENELOPE WEHRLI

In Zürich geboren, lebt die Performerin und Filmmacherin von 1980 bis 1996 in New York. Dort lernt sie den Tanzchoreografen Johann Kresnik kennen, ab 1990 entwirft sie für seine Produktionen Kostüme und Bühnenbilder. Sie arbeitet mit Regisseuren wie Jossi Wieler, Robert Schuster und Barbara Frey. Neben ihrer szenografischen Arbeit entwickelt sie eigene Projekte. Von 2004 bis 2009 hat sie an der Hochschule für Gestaltung Karlsruhe eine Professur für Szenografie. Penelope Wehrli lebt zurzeit in Berlin.

40_EDGAR ALLAN POE – A DREAM WITHIN A DREAM

- >Raum: Penelope Wehrli, Berlin
- >Regie: Barbara Frey, Box/Schauspielhaus Zürich
- >Musik: Fritz Hauser
- >Mit Robert Hunger-Bühler und Fritz Hauser
- >Licht: Rainer Küng
- >Technik: Paul Lehner (Leitung), Albi Brägger (Konstruktion), Florin Dora (Einrichtung), Bronijo Cipolli, Andreas Ecknauer, Constantino Martinez, Lorenz Storrer
- >Bau: Werkstätten Schauspielhaus Zürich



<Bis die erstrebte Wirkung entstand, bedurfte es vieler Versuche am 1:1-Modell.

<Bis zum Ende des Stücks «Edgar Allan Poe – A Dream within a Dream» bedeckt eine schwarzglänzende Masse die Bühne: abgründiger Spiegel und Mass für den zeitlichen Verlauf. Verwendete Bilder: Matthias Horn