

**Zeitschrift:** Trans : Publikationsreihe des Fachvereins der Studierenden am Departement Architektur der ETH Zürich

**Herausgeber:** Departement Architektur der ETH Zürich

**Band:** - (1997)

**Heft:** 1

**Artikel:** Prospero ist müde? : Polemisches Plädoyer für eine städtische Institution und ihren Ort

**Autor:** Köhler, Bettina

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-918636>

#### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. 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. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

#### **Conditions d'utilisation**

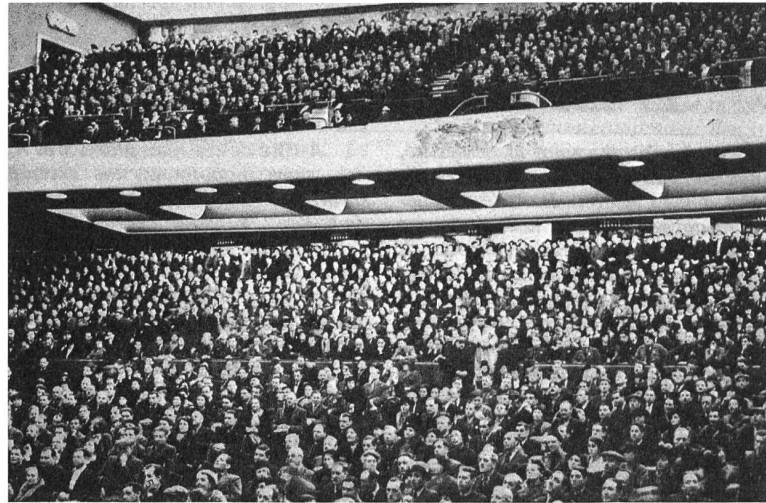
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

#### **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. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 19.01.2026

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



Bettina Köhler

## Prospero ist müde?

Polemisches Plädoyer für eine städtische Institution und ihren Ort.

*"Füllt milder Hauch aus eurem Mund  
mein Segel nicht, so geht zu Grund  
mein Plan; er geht auf eure Gunst"  
Shakespeare, Der Sturm*

„Die Kräfte hinter der herannahenden virtuellen Stadt werden von barbarischen ökonomischen Imperativen getrieben, nicht von phantastischen neuen Möglichkeiten der Freiheit und wir werden ... brauchbare neue Wege finden müssen, um uns ihnen zu verweigern.“

Sanford Kwinter, „Das Verdrahten und Verschwinden der Welt“

Ich bin mir völlig im klaren darüber, dass das obige Zitat eine Richtung vorgibt, die manchem vielleicht nur ein müdes Lächeln abringt: technikfeindlich, pessimistisch, „wissen wir schon“ und vor allem: ohne Globalisierung, Deregulierung und freie Märkte, die frei – zum Beispiel im Internet – flottieren, noch mehr Arbeitslose, noch weniger Aufträge etc. Abgesehen von solchen allgemein ökonomisch gefassten Begründungen, die immer noch vorgebracht werden, obwohl längst klar sein sollte, dass Auftragslage und Beschäftigungsrate nur noch lose verbunden sind, gibt es bezogen auf das weite Feld der Architektur eine ganze Phalanx von Verfechtern des Virtuellen, des Cyberspace, und sogar einer sich selbst organisierenden Architektur, denen es scheinbar um nichts anderes als den Fortschritt in der Disziplin geht und zwar in bester humanistischer Tradition natürlich mit dem Ziel der Befreiung und Verbesserung, der durch Architektur ermöglichten Handlungen, Träume, An- und Abwesenheiten. Allerdings scheint es so, als gehe es in diesem Zusammenhang immer weniger um die Handlungen, Träume, An- und Abwesenheiten der Nutzer/Bewohner als vielmehr um diejenigen der Architektur selbst: „Nehmen wir einen Augenblick an, Architektur könne als Möbius'sches Band konzeptualisiert werden, mit einer ungebrochenen Kontinuität zwischen Innen und Außen ... in dem die Umgebung auf das Subjekt zurückblicken kann, in dem der Blick möglich ist.“<sup>42</sup>

Die Frage, ob wir in Zukunft eine wabernde Energie-Masse bewohnen könnten, die je nach Umständen erzeugt und vernichtet wird, warm oder kalt, durchsichtig oder opak ist, mag völlig irrelevant erscheinen. Insofern mag die aufgeregte Kampfansage gegen die „Diskurse“, die in entsprechende Richtungen zielen, überzogen scheinen. Und was die sich selbst

generierende Architektur angeht, dass sich ein Haus tatsächlich selbst plane, kontrolliere und möglicherweise verändere etc., sei letztlich nur eine neue Form des Entwurfsprozesses und nichts weiter als eine feiner, präziser justierte Form der Logistik der gesamten Infrastruktur. Und schliesslich: der virtuelle Raum, Cyberspace: auch dies nichts prinzipiell Neues: nur eine „voll entwickelte Form sozialen Lebens, ... reicher, egalitärer, grösser und freier“<sup>43</sup>; ein Raum geschaffen durch das Zusammentreffen von Telefonen, Datenbanken, Computern und Fernsehen.

Wenn es dabei bliebe, dass dieser spezielle Raum, zu all denen, die bereits existieren, hinzuträte, also tatsächlich eine Bereicherung darstellte ... Das Gegenteil scheint der Fall zu sein und zwar letztlich aus Gründen, die viel weniger transzendent, sublim und frei sind als vielmehr, wie es Sanford Kwinter ausdrückte, „barbarisch ökonomisch“. Und damit bin ich bei Prospero. Prosperos Ort war / ist das Theater. Völlig unabhängig davon, ob Sie das Theater als Metapher für das menschliche Leben schlechthin, das „Theatrum Vitae Humanae“, oder als Ort „bürgerlicher Öffentlichkeit“, als einen speziell für das gemeinsame Erlebnis von Aufführungen konzipierten Raum begreifen oder ob Sie in einer umgenutzten Fabrikhalle einem Theater-Happening folgen: Theater heisst Versammlung eines Publikums, das nicht nur dem Spiel der Schauspieler auf der Bühne sondern auch sich selbst Aufmerksamkeit schenkt.

Ginge es nach den Apologeten der Virtualität könnten die traditionellen Aufführungsorte irgendwann verschwinden und einer „viablen Architektur“ Platz machen, die die alte „Architektur aus ihrer Invarianz, Einheit, Ordnung, Stabilität, Trägheit erlöst.“ Darüber hinaus aber gehe es um noch viel mehr: die bereits von vielen Theatermachern erträumte Integration der Zuschauer in das Geschehen wird endlich Wirklichkeit: die im Cyberspace mögliche „Interaktivität, lokal und telematisch schafft neue physikalische Formen der Transzendenz.“<sup>44</sup>

Eigenartigerweise gibt es tatsächlich Theaterleute, die über die schon gängige Integration von Videogeräten oder Fernsehern auf der Bühne, die einzelne Ausschnitte der Aufführung nochmals wiederholen und vergrössern oder aber völlig andere Geschehen zusätzlich auf die Bühne bringen, weit hinausgehen wollen. Sie beabsichtigen mit Hilfe von Datenbanken, auf denen herausragende Inszenierungen gespeichert sind, und zwar in Bild und Ton und 3D-Animationen, neue Inszenierungen zu „schaffen“, die im Prinzip nur noch Collagen dieser alten sind: warum (ganz) neu spielen, wenn es schon einmal so gut getan wurde. Dass die ganze Szene sich dann irgendwann, wenn es die Simulationstechniken erlauben und grosse (sehr grosse) Screens zur Verfügung stehen, in unsere privaten Wohnungen verlagern sollte, versteht sich von selbst. Wir können dann als grosse Spielgemeinde an der endgültigen Demokratisierung des Theaters freudigen Anteil nehmen und zum Beispiel Hamlet seinen Monolog einfach verbieten, oder – noch viel schöner – virtuell an der Überwindung so archaischer Dispositionen wie dem Ödipus-Komplex arbeiten und versuchen, die Königin zu verführen. Und dank der Tatsache, dass das Gebäude (das Theater) nicht mehr existiert, sondern ein Datenanzug geworden ist, der uns bewegt und wir ihn, hat sich auch die Metapher vom Theater als „Theatrum Vitae Humanae“ nicht etwa verflüchtigt: sie ist Realität geworden, ist im wahrsten Sinne des Wortes aufgegangen in der geschmeidigen, fliessenden Allgegenwart eines immer verfügbaren elektronischen „Raumes“.

Vorbereitet wird diese Entwicklung natürlich in einer Institution, die einst mit dem Anspruch angetreten war, die „Wirklichkeit“ in die Wohnzimmer zu bringen und die nun die ihr eigenen Bedingungen konsequent zu Ende denkt: „Die Virtualisierung des Fernsehens könnte ein Prozess



Abb. links: Saal des Théâtre Pigalle, Paris, Aufnahme 1934  
rechts: aus: *Theatrum vitae humanae*, a. I. I. Boissard ... Metz, 1591  
Seite 25: Hiroshi Sugimoto, „Paramount, Oakland, 1994“, in: *Time Exposed*, Katalog Kunsthalle Basel 1995

1 Sanford Kwinter, *Das Verdrahten und Verschwinden der Welt*, in: arch+ 128, 1995  
2 Peter Eisenman, zitiert nach: Peter Weibel, in: *Der Pavillon der Medien: eine neue Gleichung zwischen Kunst und Architektur*, Österreichs Beitrag zur 46. Biennale di Venezia, 1995.

sein, der auch zum weitgehenden Verzicht auf Sets und SchauspielerInnen führt. Während bislang aufgrund des Drehbuchs sogenannte Storyboards gezeichnet wurden, die Kameraposition, Blickwinkel und Bewegung der Schauspieler dokumentieren, um beim eigentlichen Dreh als detaillierter Ablaufplan vorzuliegen, kann dies heutzutage ein Softwareprogramm übernehmen, das virtuelle Storyboard ersetzt so das reale. Beim virtuellen Storyboard spielen die Schauspieler testweise eine Szene durch, 'wobei die Bewegungsabläufe der Akteure über einen Datenhandschuh oder sogar einen ganzen Datenanzug erfasst und für den Computer verständlich aufbereitet werden. Der Rechner zeigt aufgrund dieser Daten die Schauspieler in stilisierter Form auf dem Bildschirm. Sie bewegen sich wie die realen Vorbilder vor einem fotorealistischen Hintergrund.'<sup>5</sup> So ist es dann auch vorgezeichnet, dass Schauspieler – zumindest so schrecklich viele, wie es sie jetzt gibt – überflüssig werden. Und da das Theater zeitweise alles andere versucht, als sich auf die ihm eigenen Bedingungen zu beziehen, könnte man befürchten, dass diese Entwicklungen kurzerhand imitiert werden, immer interpretiert als "fortschrittlichste" ästhetische Haltung.

3 Sanford Kwinter, *Das Verdrahten und Verschwinden der Welt*, in: *Arch+*, 128, 1995

4 alle drei Zitate aus: Peter Weibel, a.a.O.

5 Achim Bühl, *CyberSociety – Mythos und Realität der Informationsgesellschaft*, Köln 1996, S. 144

6 laut Umfrage des Ifo-Institutes im Auftrag von Bundeswirtschaftsminister Rexrodt, vgl. Bühl, a.a.O., S. 222.

7 vgl. Brühl, a.a.O.

8 zitiert nach Horst Bredekamp, *Cyberspace ein Geisterreich*, in: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, Samstag 3. Februar 1996, 29.

Wem das nützt? Städtischen Räten, die über zu hohe Kosten im Kulturetat klagen und das „Verschlanken“ der aufgeblasenen Strukturen fordern, sowie Firmen, die ihre Software und Hardware verkaufen müssen und wollen. Dass man diesen Tendenzen unter Berufung auf eine freiere, innovativere Ästhetik auch noch zuarbeitet erstaunt, da sie letztlich auf die Abschaffung der Institution Theater hinauslaufen und damit genau diejenigen politisch/ökonomischen Tendenzen bedienen, deren tatsächlicher Nutzen noch zu beweisen wäre. Allein die Tatsache, dass in Prognosen wie der folgenden: „die Informationsgesellschaft soll unter optimalen Bedingungen ... in Deutschland rund 1,5 Millionen zusätzliche Arbeitsplätze schaffen“<sup>6</sup> niemals die wegrationalisierten Arbeitsplätze erwähnt werden, lässt stutzig werden. Im Interesse kurzfristiger Auftragsvergabe für höchst kostspielige Datensysteme wird grundsätzlich verschwiegen, dass „moderne Informationstechnologien hochgradig kosten- und in keiner Weise arbeitsintensiv sind, [es ist also] davon auszugehen, dass multimediale Technologien eher eine Arbeitsplatzvernichtung neuen Ausmasses anstelle eines 'Beschäftigungswunders' bewirken werden.“<sup>7</sup> Übrigens: eine Firma in München stellt ein Softwareprogramm her, mit dem das Auf- und Abgehen des Theatervorhangs voll automatisiert geregelt werden soll. Leider hat der Computer noch nicht „gelernt“, zwischen verschiedenen Intensitäten des Beifalls zu unterscheiden, das langsamere oder schnellere Bewegen des Vorhangs entfällt also in Zukunft; auch eventuelle Pannen, die man – natürlich nur in äußersten Ausnahmen – mit dem Vorhang den Blicken entziehen kann, sind in Zukunft nicht mehr so schnell zum Verschwinden zu bringen. Ein „Fortschritt“, mehr Freiheit? größere Mobilität? Sie sind schwerlich zu erkennen. Es entspricht zwar einer Idealisierung zu behaupten, Theater sei an jedem Abend anders; auch im Theater herrschen Routine und sich wiederholende Abläufe. Aber: die Möglichkeit der Abweichung ist immer und an jedem Abend vorhanden.

Natürlich kann man in Zelten, in Fabriken oder auf der Strasse spielen. Möchte man dies alles nicht und ist man auch der Meinung, dass der Cyberspace nichtsdestotrotz die Anwesenheit und die Schnittstellen (Bühnenbild, Szene, Zuschauerraum) nur simuliert, und dass diese Simulation die tatsächliche Anwesenheit nicht ersetzen kann, dann würde man für die Institution plädieren und für den Ort und die Überzeugung, dass zwischen fünfhundert Menschen, die gemeinsam einer schlechten Aufführung von Franz Xaver Krötz folgen, andere Dinge möglich sind, als zwischen einer einsamen Person und ihrem Datenanzug und ihren möglicherweise virtuell vorhandenen Mitzuschauern. Was für Dinge

wären das? Für die Zuschauer im besten Fall ein Konsens über das Gesehene, negativ oder positiv, eine durch die körperliche Präsenz der Mitzuschauer in jeder Beziehung unmittelbar verstärkte Wahrnehmung. Für den Bühnenschauspieler, dass er sofort spürt, wenn im Publikum gähnende Kühle oder auch die gegenteilige Reaktion herrschen ... ein höchst komplexes "interaktives" System. Genau an diesem Punkt setzt etwas ein, das auch mit den besten Datenanträgen nicht zu simulieren ist: eine über die körperliche Präsenz der versammelten Menge vermittelte Verständigung über das, was man sieht, empfindet, hört, im umfassendesten Sinne also „versteht“.

Wohlverstanden: Dieses Plädoyer für den Fortbestand einer temporären Versammlung, – neben allen anderen Formen der Kommunikation – einer Versammlung, die eines jeweils spezifisch zu gestaltenden Ortes bedarf, dieses Plädoyer also gilt natürlich nicht nur für das Theater. „Mark Poster hat in einem kurzen bitteren Kommentar des *Wired* darauf verwiesen, dass überkommene Sphären der Öffentlichkeit – die Agora, die Stadthalle, die Pfarrkirche, der Platz, der Salon und die Strassenecken – von der neuen Begegnungswelt des Internet keineswegs abgebildet oder gar überhöht werden können. Der Grund liegt darin, dass in entscheidenden Momenten körperliche Präsenz unabdingbar ist, um einen Konsens oder Dissens zu erreichen. Alle Überlegungen über die Simulationsfähigkeit politischer Prozesse finden darin ihre Grenze, dass die Wirkmöglichkeit jeder Intelligenz beschränkt bleibt, die nicht auch körperliche Qualität besitzt.“<sup>8</sup>

Stellvertretend aber wurde an dieser Stelle über das Theater gesprochen, weil es so vieles gleichzeitig war und ist: Metapher, Ereignis, Ort und weil hier schon längst die schönste aller Visionen des Cyberspace besungen wurde: „Dislocation, ... Non-Lokalität, ... non-site, ... atopos, ...“ Allerdings in grösserem Bewusstsein um Grenzen zwischen Realität und Fiktion und deshalb auch – freier:

*"Das Fest ist jetzt zu Ende, unsere Spieler  
wie ich Euch sagte, waren Geister und  
sind aufgelöst in Luft, in dünne Luft.  
Gleich den Gebilden unserer Phantasie  
werden die Türme die heute Wolken küssen,  
die prunkenden Paläste, heiligen Tempel,  
ja wird der grosse Erdball selbst mit allem  
was er betreut und nährt, dereinst zerfließen,  
wie dies Schauspiel, das aus Geist geboren  
im Geist verweht, wird unsere arme Erde nicht einmal einen Schweif  
von Wolken hinter sich lassen. Wir sind vom gleichen Stoff  
aus dem ein Traum besteht, und unser kurzes Leben  
ist eingebettet in einen langen Schlaf.  
Mein altes Hirn will sich noch nicht gewöhnen,  
dass wir der Welt niemals entrinnen."*

Shakespeare, *Der Sturm*

