

Keine Nein-Sager

Jakob Weiß im Gespräch mit dem Produzenten
Walter Delazer vom Produktionsbüro
Spielmotor in München

Zum Interview mit Walter Delazer komme ich fast zu spät, weil ich mein Fahrrad um die Absperrungen der IAA Mobility München schieben muss. Ich verspüre Stillstand an einem Ort, wo das Gegenteil propagiert wird und bin genervt. Meine Laune wird erst besser, als ich bei Spielmotor e.V. daran erinnert werde, dass BMW tatsächlich auch in die Zukunft investiert und zwar in die Zukunft der Kunst. 1979 als Public-Private-Partnership von der Stadt München und BMW gegründet, prägte Spielmotor e.V. die internationale Theaterlandschaft der Stadt. Spielmotor veranstaltet das Theater-festival SPIELART und beteiligt sich maßgeblich an der Münchener Biennale, dem Internationalen Festival für neues Musiktheater sowie an der internationalen Tanztheaterbiennale DANCE. Nun wird aus dem Verein eine gemeinnützige städtische GmbH. Die neue Struktur soll Klarheit, Rechtssicherheit und mehr Agilität bringen – bei gleichbleibender künstlerischer Freiheit. Die Grenzen dieser Freiheit werden von

Menschen wie Walter Delazer, der unter anderem für Spielmotor e.V. arbeitet, jedes Mal neu ausgelotet. Wir wollten diese Perspektive besser kennenlernen.

JAKOB WEIß Vor welchem Hintergrund wurde Spielmotor e.V. überhaupt gegründet und dieser Aufgabenbereich rund um Produktion ausgelagert?

WALTER DELAZER Vor 40 Jahren war es wirklich ein kluger Schritt, das so zu gestalten. Damals hat man schon erkannt, dass die Kommune, also die Stadt München, jemanden braucht, der kreativer, flexibler und schneller agieren kann, als es innerhalb der eigenen Verwaltungsstrukturen möglich ist. Das fand ich schon sehr visionär und hat sich bis heute bewährt.

JW Bei allen drei Festivals – SPIELART, DANCE und Biennale München – geht es um darstellende Kunst, also Theater, Musik, Performance, Tanz, Musiktheater. Wie unter-

scheiden sie sich in der Herangehensweise? Wieso ist eine Unterscheidung wichtig?

wd Bei der Biennale ist das ganz klar: Sie ist ein reines Uraufführungsfestival. Das heißt, es werden Produktionen von Grund auf initiiert – Komponist:innen und Librettist:innen werden beauftragt, oft in Kooperation mit anderen Festivals, Häusern oder Kollektiven. Alle Facetten von Musiktheater sind denkbar: installativ, performativ, site-specific, Open-Air oder im klassischen Bühnensaal. Aber entscheidend ist: Die künstlerischen Leitungen kaufen nichts ein, was es schon gibt. Alles entsteht neu – vom Klang über den Text bis zu Bühne, Kostüm, Licht und Raum.

Das ist seit der Gründung 1988 durch Hans Werner Henze so und bleibt es bis heute, auch für die nächste Edition 2026. Dieses Prinzip der Uraufführung ist der Markenkern der Münchner Biennale.

SPIELART und DANCE hingegen sind sich in ihrer Ausrichtung ähnlich: reine Gastspielfestivals der zeitgenössischen darstellenden Kunst. Sie zeigen Produktionen, die bereits anderswo aufgeführt wurden und von den Leitungen als relevant ausgewählt werden. Bei SPIELART ging es anfangs explizit darum, Theaterformen nach München zu holen, die außerhalb der etablierten Institutionen entstanden sind – damals auch als Gegenmodell zum Stadttheater. Als Matthias Lilienthal dann Intendant der Kammerspiele wurde, sagte der damalige künstlerische Ko-Leiter Gottfried Hattinger augenzwinkernd »Mission accomplished«.

jw Bleiben wir bei der Biennale – für 2026 haben Katrin Beck mit Manuela Kerer die künstlerische Leitung inne. Wie werden die künstlerischen Leitungen ernannt? Auch bei den anderen Festivals.

wd Die Biennale ist ein Festival der Landeshauptstadt München. Schon Gründer Hans Werner Henze hat seinen Nachfolger Peter Ruzicka vorgeschlagen, der dann

lange künstlerischer Leiter war. Danach bestimmte die Stadt die Nachfolger Daniel Ott und Manos Tsangaris. Wie genau dieser Auswahlprozess läuft, weiß ich nicht, das ist allein Sache der Stadt. Auch künftig, in der neuen Form als städtische Beteiligungsgesellschaft, wird das nicht anders sein. Die Entscheidungen trifft die Stadt als alleinige Gesellschafterin. Bei SPIELART dagegen lief es etwas anders: Das Festival wurde 1995 von Tilman Broszat sozusagen innerhalb von Spielmotor gegründet. Jetzt leitet es Sophie Becker. Für Spielart entschied bisher der Vorstand von Spielmotor e.V., wer die künstlerische Leitung übernimmt. Aber Details kann da nur die Stadt und der Vorstand von Spielmotor beantworten – ich bin ja »nur« operativ tätig.

jw Dann gehen wir doch gleich mal ins Operative.

wd Genau. Die Schwerpunkte sind ja sehr unterschiedlich: Bei der Biennale sind wir im Musiktheater und arbeiten mit Komponist:innen der Gegenwart. DANCE ist – wie der Name sagt – auf Tanz fokussiert, meist mit weniger Live-Musik. SPIELART hat einen starken performativen und schauspielerischen Aspekt. Im Turnus ist es so, dass DANCE und SPIELART in einem Jahr stattfinden, während die Biennale im darauffolgenden Jahr alleine steht. Bei DANCE gibt es bereits Produktionen mit Tech-Rider, man weiß, was der Raum braucht. Bei der Biennale entsteht alles neu, das braucht deutlich mehr Vorlauf, Zeit und Ressourcen.

Bis 2012 war das anders, denn da war die Biennale und DANCE in einem Jahr. Die beiden Gastspielfestivals DANCE und SPIELART wollten eher im Herbst sein, um die Förderzeiträume der freien Szene zu nutzen und im Frühjahr uraufgeführte aktuelle Projekte in den Herbst nach München einzuladen. DANCE ist dann 2015 ins Frühjahr gelegt worden, um der Idee der Bespielung des öffentlichen Raumes Rechnung zu tragen.

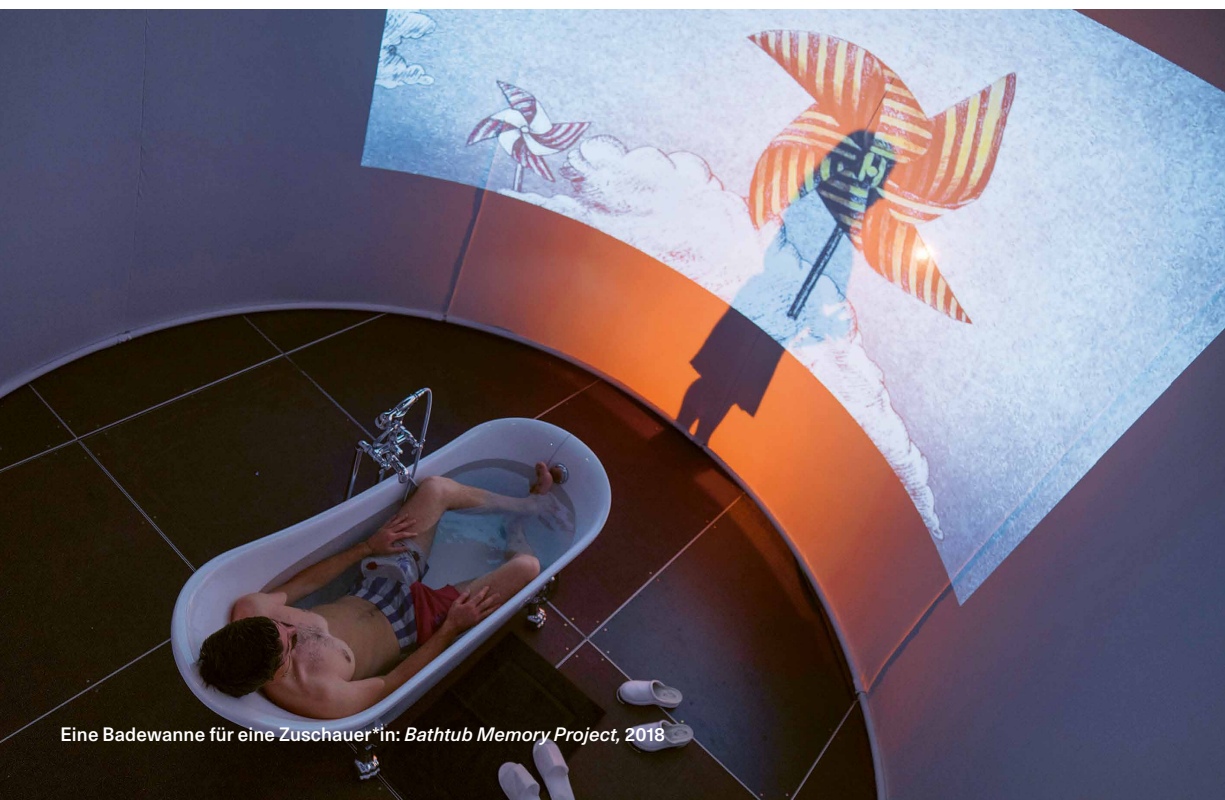
JW Das stelle ich mir logistisch ziemlich anspruchsvoll vor. Ihr habt wahrscheinlich auch kein eigenes Techniklager, das ihr heranziehen könnt, oder?

WD Genau, wir haben nur ein minimales Lager und arbeiten eng mit der Kulturreferat-Technik zusammen. Aber genau darin liegt eine unserer Stärken: Wir haben über die Jahre eine Expertise und ein Netzwerk aufgebaut, Produktionen und Räume in kurzer Zeit zu realisieren und zu bespielen – und das alles ohne feste Infrastruktur. Das ist eine große Qualität unseres Teams. Bei der Biennale können wir in München vielleicht eine oder zwei Produktionen wirklich selbst herstellen, mit Proberäumen und allem Drumherum. Aber im Grunde ist die Biennale darauf angewiesen, mit anderen Institutionen – etwa Staatsopern oder Kulturhäusern – zu kooperieren. Dort wird produziert, und die Produktionen kommen dann in der Endprobenphase nach München.

JW Wie gestaltet sich das bei den Gastspielen, wo die Kooperationsarbeit sehr im Vordergrund steht? Die Ensembles oder Kompanien, die mit ihren fertigen Stücken kommen, wissen ja in der Regel, welche Technik und Ausstattung sie brauchen. Ich habe mal von einem Fall an der Staatsoper gehört, wo es nicht gelungen ist, die beweglichen Bühnenteile rechtzeitig zu verschiffen. Am Ende mussten diese vor Ort neu gebaut werden, weil es schneller ging – was wiederum zu einem neuen Bühnenbild geführt hat. Da entsteht situativ sicher immer auch etwas Neues.

WD Solche Einzelfälle hatten wir auch. Zum Glück bisher nicht in so einem dramatischen Ausmaß, dass etwas gar nicht ankommt. Aber es gibt durchaus Situationen, in denen man im Vorfeld entscheiden muss.

Normalerweise bringt eine Produktion alles mit. Doch dann stellt sich die Frage, wie das Ganze hier ankommt. Müssen wir einen Schiffscontainer buchen? Welche Pläne und



Eine Badewanne für eine Zuschauer*in: *Bathtub Memory Project*, 2018

Materialien werden uns geschickt, was bauen wir hier nach? Grundsätzlich wird fast alles von den Kompanien selbst mitgebracht. Nur das, was zusätzlich benötigt wird und was wir bereitstellen können, übernehmen wir bei Gastspielen. Der Versuch ist immer, so viel wie möglich bei der Kompanie zu belassen – unter der Annahme, dass es sich um ein fertiges Stück handelt.

Gleichzeitig muss man sagen: Die freie Szene hat sich weiterentwickelt. Wir reagieren nicht auf starre Formate, sondern auf Kunst, die im Entstehen ist. Je mehr es Projekte im Work-in-Progress-Charakter gibt, desto stärker müssen wir darauf reagieren – und desto größer werden die Herausforderungen. Denn wir haben keine institutionelle Infrastruktur wie ein großes Haus. Daraus entstehen Reibungsverluste, aber genau das macht die Arbeit auch spannend: Wie reagieren wir auf solche Situationen? Wir sind keine Neinsager, wir können prinzipiell alles möglich machen – die Frage ist nur: mit welchem Aufwand und welchen Kosten. Denn das ist für uns immer ein entscheidender Faktor.

jw Wer entscheidet eigentlich, in welchen Spielorten die jeweiligen Stücke stattfinden – Kammerspiele, Muffathalle oder anderswo?

wd Das passiert gemeinsam mit den künstlerischen Teams. Für die Biennale ist es wichtig, dass die Teams über die Raumfragen mitentscheiden können. Denn in diesen Räumen finden dann ja ihre Uraufführungen statt. Natürlich spielen auch organisatorische und budgetäre Parameter eine Rolle, aber oft bestimmt die Besetzung und der Inhalt der Produktion den Raum. Manchmal wünscht sich eine Produktion ein bestimmtes Theater und schließt andere Räume aus. Darauf reagieren wir dann.

jw Das hat ja enormen Einfluss auf das Stück – ob es im öffentlichen Raum stattfindet, wie viel Publikum es hat, welchen Rahmen man vorgeben kann.

wd Genau. Bei der Biennale treffen wir solche Entscheidungen immer gemeinsam mit den Künstler:innen. Ein Beispiel: Eine Produktion im Studio des Muffatwerks war für eine einzige in einer Badewanne liegende Zuschauer:in gedacht, die das Stück erleben und danach wieder raus musste. Das wurde bewusst so mit dem Komponisten festgelegt.

Manchmal geht es auch darum, dass ein Raum zu groß ist, man aber mehr Intimität braucht, oder dass bestimmte Sitzmöglichkeiten oder Tribünen notwendig sind. Die Raumwahl ist also Teil der Stückentwicklung. Gleichzeitig ist das Buchen von Räumen in München ein eigenes Thema: Es gibt nur wenige geeignete Spielstätten, die frühzeitig reserviert werden müssen, und oft sind sie teuer.

Bei Gastspielfestivals entscheidet die künstlerische Leitung über die Raumwahl. Da es ja größtenteils tourfähige Produktionen sind, können die Produktionen ihre Stücke gut auf die vorgesehenen Räume adaptieren. Insofern: Die Künstler:in muss die Produktion anpassen, je nachdem, wo die Leitung sie sehen möchte. Es geht um künstlerische Setzungen einer Spielplangestaltung: Ein Stück soll nicht in der Muffathalle stattfinden, sondern im Schwere Reiter – wenn technisch möglich und adaptierbar. Ein Beispiel: Jefta van Dinther hatte beim letzten Festival in Berlin eine Uraufführung im Kraftwerk, ein riesiger Raum. Solch einen Raum gibt es in München nicht. Also haben wir nach etwas passendem gesucht und im Westflügel des Hauses der Kunst sagte der Künstler »That's it.«

jw Bei so speziellen Produktionen wie mit der Badewanne, wo nur eine einzelne Zuschauer:in das Stück erfährt, müsst ihr dann manchmal abwägen – schließlich habt ihr auch den Auftrag, Kunst einem größeren Publikum zugänglich zu machen?

wd Wir versuchen, eine vertretbare Anzahl an Publikum zu erreichen. Klar, einmal nur



Immersives Setting im Haus der Kunst: *Ausland*, 2025 © Albert Vidal



für eine Person zu spielen, ist möglich, die Kunst bleibt frei. Aber bei der Biennale haben wir etwa bei *Rüber* von Nico Sauer viele Sessions über den gesamten Festivalzeitraum organisiert, bis wir auf eine angemessene Zahl von rund 300 Zuschauenden kamen.

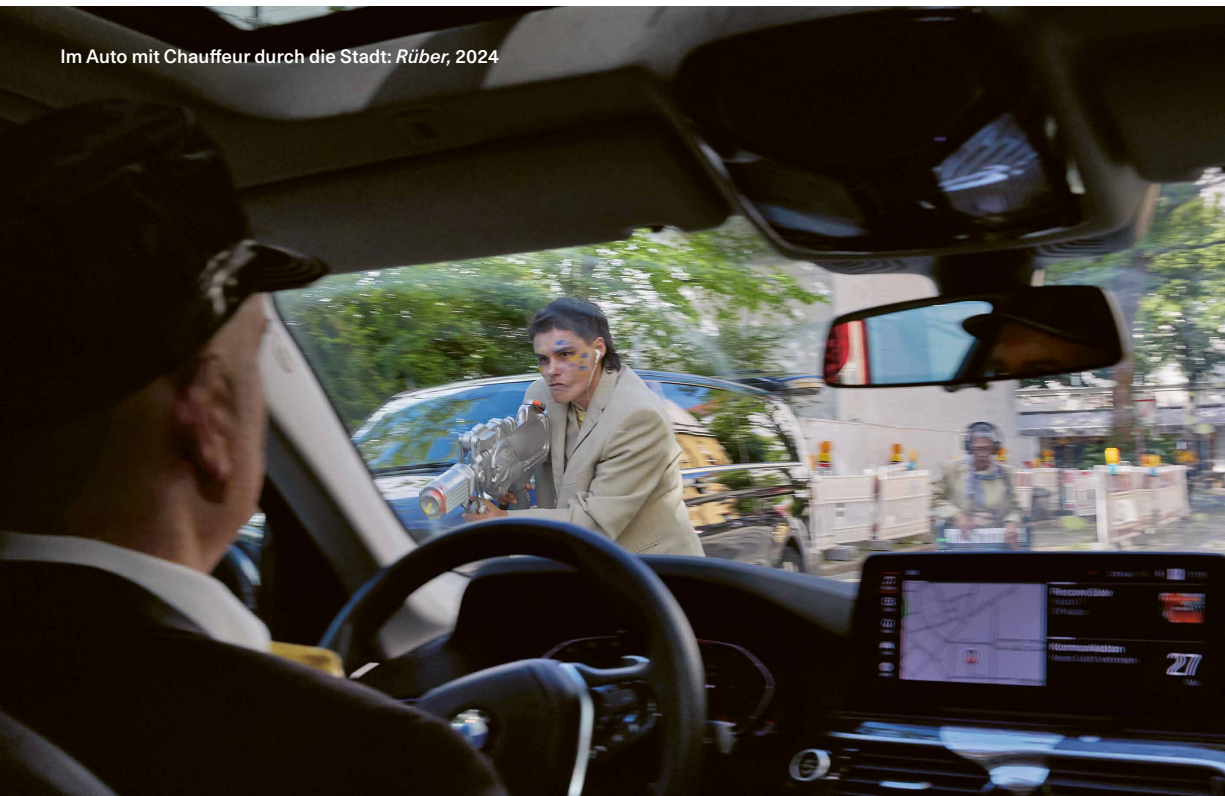
Wir können auch flexibel spielen: nachmittags, abends oder nachts, je nachdem, wie viele Personen passen. Das Projekt *Tonhalle – Max-Joseph-Platz 1b*, bei dem wir eine ganz kleine Theaterhütte einst vor die Bayerischen Staatsoper gebaut haben, fasste nur 16 Personen. Dann spielen wir eben mehrfach am Tag, sodass trotzdem viele Menschen das Stück sehen können. Das zeigt, dass man kreativ mit Publikumskapazitäten umgehen kann. Deine Frage zielt ja auch ein Stück weit auf die Relevanz dessen ab, was man tut – also für wen, mit welchem Outcome und mit welchem Output das geschieht.

W Und das ist ja wahnsinnig schwer messbar.

WD Zum Glück sind wir teilweise auch nicht messbar – und sollten es auch gar nicht quantifizieren. Letztlich haben alle drei Festivals, besonders die Biennale, einen Labor-Charakter. Es geht zuerst darum, Kunst in ihrer aktuellsten Form zu ermöglichen und neue Schritte auszuprobieren – weniger um Vermittlung als um das ›Gebären‹ von Ideen. Das erlaubt uns auch, flexibel zu reagieren: Wenn mehr Menschen kommen wollen, legen wir zusätzliche Slots ein – um 23 Uhr, um 2 Uhr morgens oder um 5 Uhr. So können wir Neugierde und Interesse bedienen und gleichzeitig die künstlerische Intention umsetzen.

Aber natürlich finde ich es nicht nur zeitgemäß, darüber nachzudenken, sondern es gebietet auch die Verantwortung gegenüber dem öffentlichen Geld, das wir nutzen: Wenn ich diesen Aufwand betreibe, möchte ich und sollte ich ihn vielleicht für mehr als nur eine Person machen, ohne die künstlerische Freiheit dabei einzuschränken.

Im Auto mit Chauffeur durch die Stadt: *Rüber*, 2024



JW Bei der Biennale produziert ihr neue Stücke. Wann beginnt für euch der Planungsprozess? Seid ihr von Anfang an dabei?

WD Das hängt davon ab, mit welchem Partner wir co-produzieren und welche Gegebenheiten dieser mitbringt. Ein Beispiel ist die Tischlerei der Deutschen Oper Berlin: Ihre

aber wenig hergibt? Nutzt ihr eure Expertise, um da steuernd einzugreifen?

WD Steuernd eingreifen eigentlich nicht – das ist immer eine künstlerische Entscheidung. Wenn man in einer Produktion merkt, dass etwas nicht stimmig wirkt, geht man zur künstlerischen Leitung. Sie entscheidet letzt-

Es geht zuerst darum, Kunst in ihrer aktuellsten Form zu ermöglichen und neue Schritte auszuprobieren – weniger um Vermittlung als um das ›Gebären‹ von Ideen.

Bedingungen lassen sich gut auf Münchner Räume wie die Freiheitshalle, Muffathalle oder das Schwere Reiter übertragen. Solche Fragen klären wir sehr früh gemeinsam mit den künstlerischen und technischen Teams.

Es geht auch um den klugen Einsatz von Ressourcen. Wir bauen nichts in Berlin, das wir in München teuer umbauen müssten – das würde die Tourneefähigkeit zerstören. Die Biennale soll nicht exklusiv oder auf einen Ort beschränkt bleiben, sondern Uraufführungen hervorbringen, die auch anderswo gespielt werden können. Das verlangt Flexibilität – von der Bühne, vom Klang und von uns in der Planung.

Sobald wir eine Komposition beauftragen, denken wir an Raum und Umsetzungsmöglichkeiten. Wir steigen also so früh wie möglich in den Prozess ein, teils Jahre im Voraus – aktuell laufen schon Gespräche für 2028. Gleichzeitig brauchen die Teams Zeit, ihre Stücke zu entwickeln. Ein Werk kann anfangs sehr groß gedacht sein, später kleiner werden – und das bringt wiederum andere Raum- und Ortsentscheidungen mit sich.

JW Ihr habt über die Jahre viele Erfahrungen gesammelt und bestimmt auch einen speziellen Geschmack entwickelt. Wie ist es, wenn ihr ein Stück begleitet, das sehr aufwändig ist, technisch viel verlangt, inhaltlich

lich, ob es passt oder nicht. Wenn sie sagt, es stimmt, dann ist es für uns erledigt.

Ich sehe unsere Aufgabe eher darin, das Möglichen zu organisieren. Wenn jemand einen Flügel hängen will, dann hängt er – auch wenn wir das noch nie gemacht haben. Wir suchen Lösungen, damit Ideen realisiert werden können. Das macht den Prozess spannend: man könnte sagen »Das geht nicht«, aber gerade der Versuch, Neues umzusetzen, bringt oft überraschende Ergebnisse.

JW Aus Sicht von Spielmotor kann man schon auf 46 Jahre zurückblicken. Was hat sich in Produktionsprozessen verändert?

WD Grundsätzlich gilt: Wir arbeiten reaktiv. Als Organisationseinheit reagieren wir auf die Kunst, die eingeladen bzw. entwickelt wird – ich spreche jetzt operativ, nicht als Entscheider. Da hat sich schon etwas verändert: Die freie Szene hat sich entwickelt, die Institutionen haben sich mit ihr verändert, und die Vermischung zwischen beidem ist stärker geworden. Dadurch bekommen wir heute häufiger Projekte mit Work-in-Progress-Charakter als fertige Gastspiele. Das widerspricht eigentlich dem Prinzip eines Gastspielfestivals wie SPIELART und DANCE, aber wir müssen damit umgehen. Die Frage ist dann: Wie machen wir das ohne feste Infrastruktur, ohne festes Technik- und

Organisationsteam? Wenn wir das gesamte Jahresetat an Personal ausgeben, ist Schluss. Dann haben wir zwar hunderte Leute beschäftigt, aber keine Kunst mehr realisiert. Genau da verändert sich vieles und wir müssen wach bleiben und immer wieder neu reagieren. Das ist die Herausforderung.

JW Also wird es auch effizienter?

WD Ja, aber aus der Not heraus – weil wir es müssen.

JW Wegen immer knapper werdenden Budgets?

WD Ja, weil wir als Struktur bewusst klein und agil bleiben wollen. Das ist die Grundbedingung, wie wir produzieren können. Wir haben eben nicht 50 oder mehr Mitarbeiter, die sofort alles umsetzen. Das ist eine ganz andere Arbeitsweise als etwa bei den institutionellen Häusern wie Kammerspiele, Volkstheater, Staatsoper etc., die andere Voraussetzungen haben. Und manchmal führt das zu Problemen, wenn wir mit solchen Häusern zusammenarbeiten. Ein Beispiel: Wir haben letztes ein 40 Jahre altes Stück bei DANCE eingeladen und das sollte im Münchner Volkstheater gezeigt werden. Das Volkstheater arbeitet mit LED-Scheinwerfern, das eingeladene Projekt forderte aber Stufenlinsen-Scheinwerfer. Die sind aber im Volkstheater nicht verfügbar, und sind am Mietmarkt auch nur mehr sehr schwer zu beziehen. Um das Stück in seiner Ästhetik zu zeigen, mussten wir die technischen Mittel der damaligen Zeit wieder aktivieren. Die Theater sind heute einfach anders ausgestattet.

Ähnlich war es bei der Biennale mit *Der Jude von Malta* (2002). Das digitale Bühnenbild für diese Oper hatten wir schon Jahre vorher geplant, aber die damals dafür benötigten Beamer/Projektoren waren unbezahlbar. Wir haben gewartet, weil klar war: Diese Technik wird durch das Entwicklungstempo immer billiger. Vier Jahre später war es dann

machbar, und wir konnten das erste rein digitale Bühnenbild realisieren – nur programmiert, ohne physische Kulissen.

JW Gibt es – abgesehen von der sich weiterentwickelnden Technik, auf die man reagiert – weitere konkrete Veränderungen?

WD Ja, es geht auch um ganz praktische Dinge wie Zeit. Räume lange zu blockieren ist schwieriger geworden. Nehmen wir ein Stadttheater mit Repertoire – es ist eine Zumutung, wenn wir dort eine ganze Woche eine Bühne blockieren. Uraufführungen im zeitgenössischen Musiktheater brauchen das aber für die Endproben – unter einer Woche Endproben geht eine Uraufführung kaum. Bei DANCE oder SPIELART ist das anders: Da baut man an einem Tag auf, am nächsten wird gespielt, danach wieder abgebaut. Aber auch die Bereitschaft zum langen Proben, zum Verweilen, wird immer schwerer umzusetzen. Heute ist alles knapper kalkuliert – Technikzeiten, Proben, alles. Das war früher zumindest in der Erinnerung entspannter.

JW Liegt das auch an der wachsenden Raumknappheit in München?

WD Wir Festivals nutzen die freien Räume, aber es gibt nur eine begrenzte Auswahl – Freiheitshalle, Muffathalle, Schwere Reiter, HochX. Irgendwann stößt man an Grenzen. Wir versuchen, neue Räume zu gewinnen, wie das Haus der Kunst, aber da braucht es die Zustimmung der Institution.

JW Das passt natürlich zur Ausrichtung auf Sound, die Andrea Lissoni am Haus der Kunst etabliert hat.

WD Genau. Museen zum Beispiel müssen erstmal sagen: »Ja, ihr dürft für ein oder zwei Wochen kommen und euch ausbreiten.« Das passt aber oft nicht in ihre Ausstellungszyklen. Und wir brauchen die Räume ganz anders, als sie normalerweise genutzt werden. Da haben

sich Ansprüche, Möglichkeiten und Realitäten verändert. Dazu kommen steigende Kosten: Raummieten, Energie, Personal – alles wird teurer. Wir müssen immer neu abwägen, was machbar und bezahlbar ist. Und seit ein paar Jahren fehlt uns ein zentraler Spielort.

JW Der Gasteig.

WD Genau. Dort hatten wir früher in jedem Festival mindestens zwei bis drei Produktionen – in der Black Box, im Carl-Orff-Saal oder in den Foyers. Mit dem Wegfall dieses Zentrums hat sich der Fokus in der Stadt verändert. Früher war alles rund um Rosen-

Jemand im Team kümmert sich zusätzlich und ausschließlich um Vermittlung, sucht neue Allianzen – nicht nur im Jugendbereich, sondern auch etwa mit dem Bellevue di Monaco oder Refugio. Es ist offen für alle, nicht elitär. Deshalb gibt es Programme mit Begleitung, damit man sich nicht verloren fühlt. Es geht um kleine, aber wichtige Schritte, um ein Willkommen zu schaffen.

Bei DANCE und SPIELART gibt es auch Vermittlungsbemühungen. Bei SPIELART läuft das über Outreach-Programme, wo Gruppen von Studierenden oder Schüler:innen mitgenommen werden, Veranstaltungen besuchen und Workshops machen. Bei

Da haben sich Ansprüche, Möglichkeiten und Realitäten verändert.

heimer Straße, Muffathalle, Gasteig konzentriert. Jetzt ist es zerstreuter.

JW Und das Fat Cat, die Zwischennutzung im ehemaligen Gasteig, ist keine Option?

WD Nein, nur teilweise, das hat eine andere Zielsetzung, das weißt du ja.

JW Dann trägt also auch das Positionen-Büro, das im Fat Cat sitzt, zu eurer Raumknappheit bei. (lachen) Jetzt haben wir schon viel geredet. Mich interessiert trotzdem noch: Nachwuchsförderung ist sichtbar, euer Line-Up bei Biennale, DANCE und SPIELART sehr divers. Wie schafft ihr es, dass auch das Publikum vielseitig bleibt?

WD Die Münchener Biennale versucht sich jetzt in der neuen Edition auf die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen zu fokussieren – es wird etwa Kompositionsaufträge für zeitgenössisches Musiktheater für junge Ohren und Familien vergeben. Es wird mit Institutionen wie Schulen, Jugendring, Diakonie oder VHS kooperiert.

DANCE haben wir im letzten Jahr stark mit dem Kunstbereich gearbeitet – Haus der Kunst, Lenbachhaus, Lothringer 13 – und Tanz mit bildender Kunst verknüpft und mit dem HipHop-Format in der Pinakothek experimentiert. Das ist zwar nicht neu, viele Tänzer:innen performen ohnehin im Museum, aber es hat funktioniert. Wir haben außerdem mit dem neuen Performance-Studiengang der Akademie zusammengearbeitet und zwei Veranstaltungen im Haus der Kunst und im Lenbachhaus produziert.

Und wichtig ist auch: Nicht nur neue Zielgruppen im Blick haben. Auch unser Stammpublikum muss gepflegt werden. Sonst verlieren wir es.

JW Ich komme selbst aus der Jugendarbeit und weiß: Jugendliche zu erreichen, ist ein Kraftakt. Aber wenn es gelingt, profitieren beide Seiten.

WD Richtig, und wir sind Festivals, die nur alle zwei Jahre stattfinden. Eine dauerhafte Identität aufzubauen, ist extrem schwierig.

JW Auch mit Blick auf Nachhaltigkeit.

WD Ja. Uns fehlt eine feste Adresse und eine kontinuierliche Raumbespielung wie die Stadttheater. Vielleicht bringt die neue Struktur als GmbH eine Chance, die drei Festivals gebündelt sichtbarer zu machen.

JW Gibt es etwas, was Du Dir für die Zukunft wünschst? Projekte oder Entwicklungen, die du anstrebst? Wo soll es hingehen? Eine offene Frage – aber vielleicht hast du Ideen, auch was Herausforderungen betrifft.

WD Ich wünsche mir weniger etwas Konkretes, sondern eher, dass wir wieder einen Punkt finden, an dem wir Enthusiasmus entfachen können – in der Gesellschaft für Kultur und Kunst – nach innen wie nach außen. Wir müssen trotz Sparprogrammen in der Lage sein, die Leute ordentlich zu bezahlen, damit sie zum Beispiel in München überhaupt leben

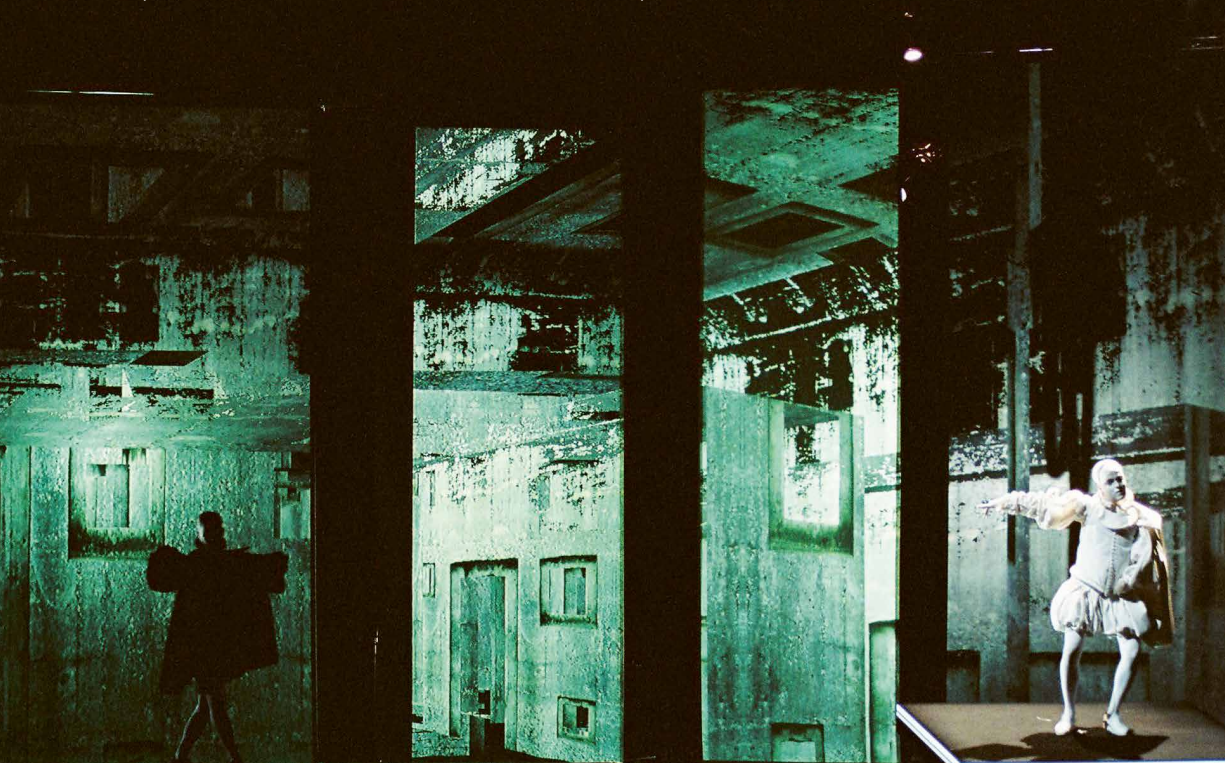
können. Wir müssen attraktiv bleiben, als Auftraggeber und Arbeitgeber. Denn uns geht sonst das Personal verloren. Wer sagt heute: »Ich will Produktionsleiter beim Festival werden?« Wenn ich dann erkläre, wie viel Arbeit und wie gering die Bezahlung ist, verabschieden sich die meisten schnell wieder.

Das betrifft auch die technischen Berufe. Wie viele Techniker:innen findet man noch, die diesen künstlerischen Ansprüchen gerecht werden können und bereit sind, so flexibel zu arbeiten? Viele sind nach Corona in feste Jobs gegangen – ins Theater oder in Messefirmen, wo es mehr Geld gibt und vor allem mehr Stabilität. Wir dagegen sind volatil.

JW Wie kann das funktionieren?

WD Es ist eher eine kulturpolitische Forderung: Gebt uns die nötigen Mittel, damit wir das stemmen können. Sonst bricht uns die Basis weg. Man muss sich auch ständig

Ein früher, rein virtueller Bühnenraum in Marlowe: *Der Jude von Malta*, 2002



dafür rechtfertigen, dass z.B. neue Musik, aber auch zeitgenössisches Theater und Tanz gefördert wird. In der bildenden Kunst schaut man sich Andy Warhol oder Georg Baselitz selbstverständlich an. Bei einem Wolfgang Rihm oder Helmut Lachenmann heißt es dagegen schnell: »Das ist schwierig.« Dieses Schubladendenken ist falsch eingeübt.

jw Aber kann das nicht auch eine Chance sein, die Grenzen weiter zu öffnen? Musik oder Sound wird in Kunstinstitutionen präsentiert, Performance sowieso schon länger. Ist es hilfreich, gar nicht so viele Blockaden im Kopf zu haben und Genregrenzen neu zu denken?

wd Man muss da vorsichtig sein. Deine Anmerkung erinnert mich an Diskussionen im Stadtrat: »Lasst uns doch ein Festival machen, in dem alles vorkommt – Oper, Tanz, Theater, Musik«. So etwas wie die Wiener Festwochen. Aber dafür muss es triftige Gründe geben. Nur weil die Grenzen ohnehin aufgeweicht sind, sollte man nicht alles in Beliebigkeit auflösen. Es ist wichtig, weiter zu fragen: Was ist Musiktheater? Wo fängt es an, wo hört es auf? Natürlich darf und muss das Genre sich öffnen, aber wenn wir alles einfach vermischen, geht etwas verloren.

jw Das ist ein sehr schönes Schlusswort. Vielen Dank für das Gespräch! ■

Jakob Weiß ist Künstler und arbeitet vermittelnd mit Kindern und jungen Erwachsenen. Musikalisch ist er gerne auch mal als blanc unterwegs. Zusammen mit Bastian Zimmermann lädt er in der Lothringer 13 zu Listening Sessions ein.



Saison 25/26 «Im Dunkeln»

29.10.25 19.30 | Museum Tinguely, Basel

① **Schaltungsquintett**
Samuel Tschudin

03.12.25 19.00 | Theater BAU3, Basel

② **Apoplexie**
Independent Little Lies

25.01.26 17.30 | Gnadenkapelle, Mariastein

③ **Shades**
Johanna Bartz, Mara Winter,
Anna-Kaisa Meklin, Ed Williams

10.02.26 20.00 | Gare du Nord, Basel

④ **PS: and the trees
will ask the wind**
Elnaz Seyedi und Ehsan Khatibi

02.–07.03.26 | Cheesmeyer, Sissach

⑤ **Residenz**
Martina Lussi, Tapiwa Svosve,
Manuel Troller, Nora Vetter

Weitere Infos auf der Website:
ignm-basel.ch