

10 AUSGABEN SPIELART

1995-2013

Fragen an Tilmann Broszat und Gottfried Hattinger

1995 fand SPIELART zum ersten Mal statt. Was war der Grundimpuls für die SPIELART-Initiative?

Als wir das SPIELART Festival 1995 gründeten, taten wir dies mit einer klaren Intention. Im damaligen Umfeld eines traditionellen klassischen Theater-Verständnisses wollten wir ein Forum für neue Theaterformen jenseits des Ensemble- und Repertoirebetriebs schaffen. Grund war, dass wir das Theater damals als wenig glaubwürdig empfanden. Da standen Schauspieler auf der Bühne, die uns mit mehr oder weniger pathetischem Gestus einen Text wiedergeben wollten, der nicht der ihre war. Gerieben haben wir uns am überkommenen Theaterkünsteln, am routinierten, unglaublichen Deklamieren und Inszenieren. Es ging immer nur um ein „als ob“, um Illustration, nie um erfahrbare künstlerische und soziale Realität. Dies war umso auffälliger, als in Deutschland in den 90er Jahren gerade die sogenannte „Neue Dramatik“ mit sozialkritischen Texten für die deutschen Bühnen entdeckt wurde. Neue Inhalte und Sprachen waren zu hören, aber die Spiel- und Produktionsweise der Theater änderte sich überhaupt nicht. Statt Schillers „Räuber“ sah man nun „Shoppen und Ficken“. Doch dieses Theater war in unseren Augen unsexy, denn es hatte keine Antwort auf die grundsätzliche ästhetische Erfahrung der damaligen jungen Generationen, die durch die Popkultur, deren emotionale Kraft und selbstverständliche Internationalität geprägt waren und es war unserer Ansicht nach auch unpolitisch, weil es die Repräsentation auf der Bühne nicht in Frage stellte.

Warum ging es dabei immer um neue *Formen* des Theaters?

„Das utopische Moment liegt in der Form“, hatte Heiner Müller behauptet. Es ging uns aber nicht nur um rein formale Aspekte, sondern um die Suche nach neuen, überzeugenden Kongruenzen zwischen Inhalt und Form, nach neuen Ästhetiken, anderen Spiel- und Sehweisen, Räumen, Medien. Auch um das Ausloten des sozialen Ortes Theater, um den Begriff der Authentizität, um ein neues Beziehungsverhältnis zwischen Akteur und Publikum. Um die Auflösung hierarchischer Strukturen etc. – das waren für uns die wesentlichen Ausgangsfragen.

Welche Rolle spielte dabei die Internationalität des Festivals?

Die Internationalität des Programms kam wie von selbst ins Spiel, denn wir mussten dieses Theater, das wir zeigen wollten, nicht neu erfinden. Vor allem in Belgien hatte sich in den 80er Jahren eine stark von der bildenden Kunst und von der Architektur geprägte zeitgenössische Tanztheaterform etabliert, die bald europaweit rezipiert wurde. Jan Fabre, die Needcompany um Jan Lauwers, aber auch die britische Live-Art-Szene (Bobby Baker, Forced Entertainment, Station House Opera), die aus der bildenden Kunst kommende Societas Raffaello Sanzio mit dem Regisseur Romeo Castellucci und polnische Theatermacher, die in der Tradition von Kantor standen, waren von Anfang an bei SPIELART dabei.

Was hieß das für die Arbeit mit den Künstlern im Rahmen des Festivals?

Das bedeutete in erster Linie Theaterkünstler zu finden, die eigene Intentionen haben, jedes Projekt mit „einem leeren Blatt Papier“ (Jan Lauwers) beginnen, Künstler, die in ihren Ansprüchen und Haltungen glaubwürdig sind und sich Gedanken darüber machen, warum sie gerade diese meist nicht unaufwändige Form des Live-Ereignisses brauchen und nicht etwa ein Buch schreiben oder einen Film drehen. Das hieß konsequenter Weise auch immer, den Künstlern erst einmal zuzuhören, ihre Sicht der Dinge ernst zu nehmen und dem, was sie sagen wollten, innerhalb des Festivals ein Forum zu geben und ihnen nicht eigene kuratorische Konzepte überzustülpen. Das hieß und heißt bis heute darüber hinaus, mit den Künstlern gemeinsam herauszufinden, welche spezifische Präsentationsform für sie im jeweiligen Moment ihrer Karriere sinnvoll ist. In diesem Sinne war SPIELART immer auch ein Labor oder „Arbeitsfestival“, bei dem Künstler Neues ausprobieren können.

Was bedeutet dies für das Publikum?

Wir finden bei SPIELART ein Publikum, das das im Theater Wahrgenommene nicht nur auf das reduzieren will, was es schon kennt. Die verschiedenen Kunstformen, Musik, Performance, Tanz, Literatur, Medienkunst, überschneiden sich immer mehr. „Der entscheidende Punkt für die künstlerische Erfahrung besteht gerade darin, dass man für das Wahrgenommene keinen Begriff mehr hat und nicht sagen kann (...), was einen da berührt“ (Heiner Goebbels in: Theater heute, Juli 2012). Indem der Kanon der Kunstformen vielstimmig wird, werden auch die möglichen Perspektiven auf die Kunst vielfältiger, die Möglichkeiten der Interpretation weiter. Und das war unsere verblüffende Erfahrung von Anfang an: Unser Publikum hat es sich auf alles eingelassen. SPIELART war von Anfang an ein „No Name“- Festival, wir haben in München Künstler vorgestellt, die hier niemand kannte und unser Publikum hat darauf vertraut, dass wir es nicht langweilen, auch wenn einzelne Aufführungen hoch umstritten waren.

In München gibt es die Festivals Münchener Biennale, DANCE, Tollwood – warum SPIELART?

Da geht es natürlich um die Frage des Genres: Musiktheater, Tanz, Straßentheater, Nouveau Cirque. Was in München eben immer gefehlt hat, war ein Forum für zeitgenössisches Theater im oben beschriebenen Sinne, für postdramatisches Theater, für Performance, für Live-Art oder wie immer man das bezeichnen will. Natürlich – und das ist ja eine Intention von SPIELART immer gewesen – öffnen und überschneiden sich die Genres immer weiter, werden Techniken von einer Kunstform in die andere übertragen, nimmt die Trennschärfe der Genres ab, bleibt immer häufiger unklar, ob ein Künstler jetzt diesem oder jenem Genre zuzuordnen ist. Und dennoch haben all diese Festivals ihr eigenes Profil, ihren eigenen Ansatz. Für SPIELART stand vor allem auch in den ersten Jahren der spezifische Aufführungsort im Vordergrund: Die Wahl des Spielortes als Teil der künstlerischen Aussage, wie z.B. eine Installation mit Insekten in der Fußgängerzone, Performances im Hauptbahnhof, brasilianische Polizisten im Rechenzentrum, polnische Performer in einer Filiale der Stadtparkasse... und ...und. Ein weiterer bis heute für SPIELART wesentlicher Aspekt ist die Frage, in welche Position Künstler ihr Publikum oder besser den jeweils einzelnen Zuschauer rücken. Welche Erwartungshaltungen hat er? Kann ich ihn dazu bringen, antrainierte Sehgewohnheiten über Bord zu werfen, wie setzt sich eine Vorstellung (im doppelten Wortsinn) „im Kopf“ des Einzelnen erst zu einem je individuellen Ganzen zusammen? Wie kann der Einzelne sich selbst beim Zusehen zusehen? Wie wird er Ko-Produzent dessen, was gerade live geschieht? Künstler wie Jérôme Bel, Stefan Kaegi, Cuqui Jerez und viele andere SPIELART-Künstler haben mit dieser Fragestellung gearbeitet.

Wie hat sich SPIELART in den letzten 18 Jahren entwickelt?

SPIELART hat sich immer bemüht, zusammen mit den Künstlern, die es eingeladen hat, Fragen der jeweiligen aktuellen künstlerischen Entwicklung ein Forum zu geben und dabei selbst Fragen zu stellen und Impulse zu setzen: Fragen nach der Medienkunst im Theater, nach dem Verhältnis von bildender und Performance-Kunst, nach der Rolle des Schauspielers heute, nach Fiktion und Realität auf der Bühne, nach der Rolle des Publikums, nach dem Verhältnis von Musik und Bühne, Film und Theater. SPIELART war in den ersten Jahren bis auf ein paar kleinere Nachtprogramme ein reines Gastspielfestival, hat dann aber auch zunehmend Diskursprogramme mit aufgenommen, anfangs eher orientiert an Länderschwerpunkten und Theaterfragen, seit 2009 mit Beginn der ersten Wirtschaftskrise jeweils mit umfangreichen sozialen und politischen Themen. 2005 hat SPIELART in der Zusammenarbeit mit anderen europäischen Festivals die Initiative „Theatre/Festivals in Transition (FIT)“ initiiert, die sich um den Nachwuchs von Journalisten, Kuratoren und Künstlern bemüht, was dieses Jahr im Programm CITYWORKS sichtbar wird. Eine andere Nachwuchs-Initiative von SPIELART ist das Netzwerk-Projekt CONNECTIONS (seit 2007), bei dem ebenfalls internationale freie Häuser zusammenarbeiten, die Nachwuchskünstlern eine Produktionsmöglichkeit eröffnen – SPIELART zeigt dann jeweils die neu entstandenen Produktionen.

Welche Impulse sind von SPIELART in die lokale/nationale und internationale Szene ausgegangen?

SPIELART war und ist eines der wenigen Festivals für internationales Theater im oben beschriebenen Sinne. Für viele Künstler war und ist SPIELART ein Sprungbrett in ihrer internationalen Karriere. Künstler, die wir oft erstmals in München zeigten und die hier keiner kannte, wie Forced Entertainment, Romeo Castellucci, die Needcompany, Rimini-Protokoll, Gob Squad, She She Pop, Alvis Hermanis, das Nature Theater of Oklahoma, sind heute nicht nur zu Gast bei den größten Festivals weltweit, sondern arbeiten häufig auch an deutschen Stadt- und Staatstheatern, sind in der Mitte der deutschen Theaterkultur angekommen. Mit dem Programm CONNECTIONS hat SPIELART diese Strategie, erfolgversprechenden Künstlern ein internationales Forum zu bieten, vertieft und vernetzt. Darüber hinaus hat die SPIELART-Initiative FIT jungen Theaterkritikern, Kuratoren und Künstlern zu einem professionellen informellen Netzwerk verholfen, die auch über die Projektphase hinaus für die ehemaligen Teilnehmer von großer Bedeutung sind. Auf lokaler Ebene hat SPIELART immer auch Münchner Künstler ins Programm einbezogen und Vernetzungen hergestellt. So haben Münchner Schauspieler in internationalen Produktionen mitgewirkt und das SPIELART Programm hat zu heißen Diskussionen in der Münchner Szene geführt, um ästhetische Ansetze, aber auch um Fragen der Selbstorganisation und Produktion.

Welche Absichten haben sich nicht erfüllt? Was ist bis heute Vision?

Ein Manko war leider von Anfang an, dass SPIELART nur alle zwei Jahre stattfindet und es in München kein freies Haus gibt wie in anderen Städten. Künstler, die wir wichtig fanden und bei SPIELART vorgestellt haben, fanden in München zu wenig Kontinuität und auch das Publikum hatte zumindest nach der Beendigung des Marstallprogramms unter der Leitung von Elisabeth Schweeger 2001 in München kein Forum mehr für genreübergreifende innovative Performance-Kunst. Deshalb ist die Gründung eines an der aktuellen Kunstentwicklung ausgerichteten freien Produktionshauses für München ein Muss. Dies wäre die Voraussetzung für eine kontinuierliche künstlerische Arbeit mit Münchner und internationalen Künstlern im überregionalen und internationalen Kontext. Aber es gibt ja derzeit wieder einen Silberstreif von Hoffnung am Horizont.

Wenn Sie zurückblicken auf die letzten neun Ausgaben: Was hat Sie bei SPIELART am stärksten bewegt?

Am stärksten bewegt hat uns die Erfahrung, dass wir in München ein Publikum für ein höchst risikoreiches Unterfangen gefunden haben, nämlich außergewöhnliche künstlerische Ansätze mit oft unbekanntem Künstlern hier vorzustellen. Der SPIELART-Besucher versteht sich nicht nur als Konsument, sondern eher als Zeuge künstlerischer Praxis, die auch Scheitern beinhalten darf. Unser Publikum ist aufgeschlossen, diskussionsfreudig und kritisch, aber eben auch empathisch und begeisterungsfähig. Am deutlichsten hat sich das vielleicht bei einer der Sternstunden des Festivals gezeigt, bei der 24-Stunden-Vorstellung von Forced Entertainment, bei der das Publikum sich auf die Performer nicht nur eingelassen hat, sondern mit Ihnen durch alle Stadien von Erregung, Anspannung, Müdigkeit bis hin zur Trance gegangen ist.

Was ist für Sie wichtiger: die Aufführungen oder der Diskurs, die Diskussion? Seit einigen Jahren finden im Rahmen von SPIELART komplexe Block-Veranstaltungen statt – wie WOODSTOCK OF POLITICAL THINKING, SOCIAL FICTIONS oder WAKE UP! Löst der Diskurs die Aufführung ab?

Was wir seit einigen Jahren spüren, ist eine zunehmende Politisierung der Gesellschaft und auch der Künstler. Ein Festival wie SPIELART agiert nicht im luftleeren Raum, und die Künstler ebenso wenig. Diese Politisierung zeigt sich in vielen künstlerischen Arbeiten, Theater- und Festivalprogrammen – auch bei SPIELART. Dennoch sind wir der Ansicht, dass es nicht sinnvoll ist, Theaterkunst am Grad ihrer politischen Aussage zu messen, einer richtungweisenden Kategorie des „politischen Theaters“ o.ä. das Wort zu reden. Oft entfalten anscheinend harmlose, auf den ersten Blick intime oder verspielte Ansätze eine größere Subversivität oder Radikalität als laute Behauptungen oder die Kopie von Zeitungswissen auf der Bühne. Deshalb haben wir uns entschieden, den Künstlern selbst – und nicht ihren Arbeiten - innerhalb des Festivals ein Forum zu geben, in dem sie als Bürger und Intellektuelle im Diskurs mit Philosophen, Aktivisten und Fachleuten zu Fragen aktueller gesellschaftlicher und politischer Entwicklung Stellung nehmen können, sich mit anderen austauschen können. Denn es geht ja immer auch um die Frage, welche Rolle die Kunst in der Gesellschaft jeweils spielt – und die interessiert auch unser Publikum.

Was ist besonders an der 10. Ausgabe des SPIELART Festivals?

Die 10. SPIELART Ausgabe ist für uns nicht Anlass, zurückzuschauen – obwohl wir schon einige Künstler eingeladen haben, die für SPIELART in der Vergangenheit von Bedeutung waren, so etwa das Nature Theatre of Oklahoma, das wir 2007 als einer der ersten in Europa gezeigt haben, bevor sie 2008 schon bei den Salzburger Festspielen zu Gast waren, oder den chinesischen Künstler Wu Wenguang und sein Living Danse Studio, der schon 1995 bei SPIELART in München war, und dem wir dieses Jahr eine kleine „Werkschau“ mit drei Aufführungen, Filmen und Gesprächen widmen, ebenso wie die Needcompany, Tim Etchells, Gob Squad und Cuqui Jerez. Wesentlich ist vielleicht, dass wir uns verstärkt neu der Frage widmen, wie können wir für junge Künstler eine adäquate Plattform bilden, wie können wir sie dort, wo sie gerade stehen, unterstützen - und dazu gehört auch, wie können wir sie stärker in gesellschaftliche Diskurse einbeziehen. Nicht zuletzt deshalb haben wir zusammen mit anderen europäischen Partnern das Projekt „Global City – Local City“ gegründet, bei dem 15 Künstler aus zehn Länder seit September 2012 in so genannten CITYLABS in Helsinki, Lissabon, London, Riga, Tallinn, Utrecht, Maribor und München Fragen aktueller Urbanität nachgehen. 13 Künstler werden ihre Ansätze in den CITYWORKS das ganze SPIELART Festival über in 10 Containern präsentieren. Dabei geht es uns auch darum, die Theatergrenzen erneut zu erweitern – in den Stadtraum hinein, aber auch in der Form der Installation. Eine wesentliche Neuerung ist darüber hinaus, dass SPIELART sich erstmals umfangreich als Koproduzent engagiert – nicht zuletzt auch, weil sich in einigen Ländern die Arbeitsbedingungen für Künstler radikal verschlechtert haben und wir uns zunehmend in der Verantwortung sehen, nicht nur fertige Inszenierungen einzukaufen, sondern die Entstehung neuer Projekte überhaupt erst möglich zu machen. So entstehen neben den Cityworks-Installationen viele neue Projekte, die brandneu zu SPIELART kommen. Erstmals widmen wir uns in einem Diskurs- und Performance-Programm der Frage nach der Zukunft Europas – aus der Sicht der Menschen, Künstler, Aktivisten, Journalisten, die in den sogenannten Krisenländern eine soziale Realität erleben, die wir - wenn überhaupt - nur aus der Zeitung kennen.

Lassen sich im Programm inhaltliche Ziele für die Zukunft des Festivals erkennen?

Ein Festival wie SPIELART muss sich ständig weiterentwickeln in Anlehnung an globale Fragen, die Rolle der Kunst in der Gesellschaft, die Situation der Künstler und die kulturelle Entwicklung der Stadt München. Wir sind dabei sehr froh, dass wir eben nicht wie große Häuser langfristig planen müssen, sondern aktuell reagieren können. Dabei ist SPIELART ein sich ständig selbstbefragender Modellversuch. Das ist seine Stärke und die wollen wir weiter nutzen.
