



---

Kantonsrat

## **Anfrage Gaudenz Zemp und Mit. über den Prozess der konzeptionellen Entwicklung des Luzerner Theaters**

eröffnet am

Über die letzten Monate wurde intensiv über den neuen Standort des Luzerner Theaters diskutiert. Es wurde erörtert, ob ein Um- oder ein Neubau sinnvoller wäre. Auch der künftige Verteiler der Kosten war ein Thema. Für all diese Fragen wäre aber als Grundlage die Frage zu klären, wie das neue Luzerner Theater inhaltlich aussehen soll: Was soll für wen durch wen angeboten werden? Erst wenn man weiss, wer was künftig aufführen will, kann beurteilt werden, welcher Standort bzw. Bau der richtige ist.

Im November 2018 hatte die Regierung auf die Anfrage von Marcel Budmiger (A 608) geantwortet: "Im Zusammenhang mit den Planungsarbeiten für eine neue Theater-Infrastruktur wird die Diskussion zu führen sein, welches Angebot dem Publikum zukünftig geboten werden soll." Bisher fand diese Diskussion aber in keiner Weise statt. Man sprach nur über die architektonische Hüllen und städtebauliche Aspekte.

Dazu kommt, dass sich die Rolle der Theater und ihr Umfeld über die letzten Jahrzehnte grundlegend verändert haben. Während in Grossstädten wie New York und London die nicht subventionierten Theater boomen, kämpfen die staatlich finanzierten Theater in den Schweizer Städten mit einem Publikumsschwund und einer Abnahme ihrer gesellschaftlichen Bedeutung. In einigen Regionen (z.B. Kanton Bern) ist man deshalb zu verstärkten Kooperationen zwischen den einzelnen Theatern übergegangen.

Dem veränderten Umfeld, den Trends und den neuen Konzepten muss bei einer Neukonzeption zwingend Rechnung getragen werden. Das ist eine anspruchsvolle Aufgabe und es braucht zu ihrer Lösung einen transparenten Prozess und vor allem auch genügend Zeit.

Das führt zu folgenden Fragen:

Wer ist für die Konzeption des neuen Theaters verantwortlich?

Wann und wie wird die Diskussion über das Konzept des neuen Theaters geführt?

Wann und wie wird der Kantonsrat in diese Diskussion einbezogen?

Gaudenz Zemp