

Eine Produktionsplattform
von Theater Rampe und Künstlerhaus Stuttgart

November 2016 – Dezember 2017

τέχνη

Was wäre, wenn wir die Geschichte vom ersten Werkzeug nicht mit dem Faustkeil begännen, sondern mit dem Behälter? In ihrem Essay *The Carrier Bag Theory of Fiction* denkt Science-Fiction-Autorin Ursula K. Le Guin darüber nach, ob die erste Version womöglich die bessere Geschichte abgäbe – eine, die Wucht hat und Spuren hinterlässt – aber dass Technologie eigentlich aus einem bewahrenden Impuls und Bedürfnis hervorgeht. Denn vor dem Werkzeug der Waffe „mit dem wir Kraft ausüben und dafür Energie aufwenden, gebrauchten wir das Werkzeug, mit dem wir Energie nach Hause tragen konnten“¹. Davon ausgehend entwickelt sie ihre Theorie des Romans, der selbst zu einem Behälter für Worte und Bedeutung wird. Menschheitsgeschichte, Technologie, Erzählen und Ästhetik gehen für Le Guin Hand in Hand.

Auf ähnliche Art und Weise bündelte und beschrieb der altgriechische Begriff „*téchne*“ ein Wissen, das man benötigt um etwas zu tun oder zu machen. Das Wort deutete dabei auf eine nahtlose Verbindung und wechselseitige Abhängigkeit von zwei Wissensformen hin, einer theoretischen und einer praktischen, die seither als getrennt betrachtet werden. „*téchne*“ ist titelgebende Referenz dieses Projekts, das besonders die Beziehungen und Bedeutungsspielräume zwischen diesen Formen hervorhebt und den Fokus auf Überschneidungen im Hinblick auf aktuelle ästhetische, ökonomische und ethische Fragestellungen legt.

Wir verstehen „*téchne*“ als eine „aktive menschliche Schnittstelle mit der materiellen Welt“² und folgen dabei einer Definition, die Technologie als eine kulturelle Praxis charakterisiert, welche zutiefst in Fragen nach menschlicher Handlungsfähigkeit verwurzelt ist. Diese Grundannahme verpflichtet sich einer vertrauten und gelebten Auffassung von technologischer und künstlerischer Produktion – als ein Zugang zur Welt, der ständig neu verhandelt werden muss und den *Techne* innerhalb des Theaters und des Ausstellungsraums reflektiert und zu erforschen sucht.

Techne wird als Produktionsplattform für darstellende und visuelle Kunst von Theater Rampe und Künstlerhaus Stuttgart realisiert. International in seiner Ausrichtung, hat das Projekt seine Basis in der spezifischen Lage von Stuttgart, als einer Region mit einem Industrie- und Technologieschwerpunkt, dessen Identität es zu erproben gilt. Von November 2016 bis Dezember 2017 präsentieren wir *Techne* in verschiedenen Formaten – darunter Workshops, Performances, Dinner, Publikationen, Vorträge und Gespräche. Seinen Abschluss findet das Projekt in einem Festival im Theater Rampe und einer Ausstellung im Künstlerhaus Stuttgart im November 2017.

Techne wird kuratiert von Marie Bues, Martina Grohmann, Fatima Hellberg, Johanna Markert und Jan-Philipp Possmann.

¹ Ursula K. Le Guin, „The Carrier Bag Theory of Fiction“ in *Dancing at the Edge of the World: Thoughts on Words, Women, Places*. New York: Grove, 1989

² Ursula K. Le Guin, „A Rant about ‚Technology‘“ www.ursulaklequin.com, 2004 (abgerufen am 19. Aug. 2016)

Eröffnung / Opening
24. November 2016

Im / at Theater Rampe,
Filderstraße 47, 70180 Stuttgart

20:00
Dinner und / and Story Time
mit / with
Andrew Norman Wilson

22:00
After Party

What if the narrative of the tool would start not with the fist-sized hunk of rock, but with the container? In her essay 'The Carrier Bag Theory of Fiction,' science fiction writer Ursula K. Le Guin reflects on how the former might make the better story, one of force and imprint, but that in actuality technology started from a more preservative impulse and need. Before the privileged tool of the weapon "that forces energy outward, we made the tool that brings energy home."¹ Following this idea, she develops her theory of the novel which in itself becomes a container for words and meaning. For Le Guin, the evolution of humankind, technology, narrative, and aesthetics go hand in hand.

In a similar manner, the ancient Greek term 'téchne' contained and described the knowledge of how to do, and make things. The word suggested a seamless unity and interdependence of two forms of knowledge, theoretical and practical, which have since been compartmentalised. 'téchne' is the title reference for this project which seeks to extend the emphasis on the interrelationship and slippage of meaning and explores the stakes of intersection on aesthetic, economic and ethical levels.

We understand 'téchne' as "the active human interface with the material world."² This is a definition which characterises technology as a cultural practice that resonates deeply with questions of human agency and relies on a profoundly intimate and lived conception of technological and artistic production alike – as ways of relating to the world that need to be continuously negotiated. This core proposition, and 'téchne' as an active tool in the process, are reflected on and explored in and between the theatre stage and the exhibition space.

Taking the form of a performing and visual art production platform, *Techne* is realised between Theater Rampe and Künstlerhaus Stuttgart from November 2016 to December 2017. International in remit, the project extends from and puts to work the specificity of Stuttgart as a region of technology and industry, while also extending and subverting this identity. *Techne* is presented through various formats, including workshops, performances, dinners, publications, talks, and conversations, culminating in a festival at Theater Rampe and an exhibition at Künstlerhaus Stuttgart in November 2017.

Techne is curated by Marie Bues, Martina Grohmann, Fatima Hellberg, Johanna Markert and Jan-Philipp Possmann.

¹ Ursula K. Le Guin, "The Carrier Bag Theory of Fiction" in *Dancing at the Edge of the World: Thoughts on Words, Women, Places*. New York: Grove, 1989

² Ursula K. Le Guin, "A Rant about 'Technology'" www.ursulaklequin.com, 2004 (accessed 19 Aug. 2016)

Realitätsmodelle

von Andrew Norman Wilson

In den 1980er-Jahren war *Peppermint Park* der Titel einer Reihe von pädagogischen Heimvideos. Ihr Produzent, eine Investorengruppe, wollte aus den Erzählmodellen Profit schlagen, die die *Sesamstraße* zu Bildungs- und Unterhaltungszwecken für Kinder entwickelt hatte. In der Show treten verschiedene Puppen auf, die Kindern unterschiedliche Lektionen beibringen – von Buchstaben, Zahlen und Farben bis hin zu Tieren und anderem. Als ich klein war, besaß ein Freund der Familie mehrere Kopien der VHS-Kassetten und ich weiß noch, wie mir die für mich unerklärliche Tanzsequenz einer ausreißenden Mariornette, die wie eine Vogelscheuche aussah, Angst einjagte. Vor einigen Jahren tauchten einige Ausschnitte aus der Show im Internet wieder auf; seither hat sich meine Beziehung zu der tanzenden Vogelscheuche von Entsetzen zu Faszination gewandelt.

2010 bewiesen der Physiker Aaron O'Connell und seine Kollegen, dass ein kleines, mit bloßem Auge erkennbares Stück Metall zur gleichen Zeit schwingen und nicht schwingen kann. Dies bedeutet im Wesentlichen, dass Gegenstände unabhängig von ihrer Größe an zwei Orten zugleich sein können. Wie es scheint, bedeutet Existenz also, unbeständig zu sein, während Sterben bedeutet, beständig zu werden. Oder dass klassische Logik – in der ein Ding entweder A oder B, niemals jedoch A und B zugleich ist – abgelöst wird von einer Quantenlogik, nach der alle künftigen Möglichkeiten in der Gegenwart existieren.

Jeder gute theoretische Physiker weiß, dass seine Realitätsmodelle einen ästhetischen konzeptuellen Raum beschreiben, in dem alle Materie nur Information ist. O'Connell formuliert es so: „Menschen haben Realitätsmodelle, und diese Modelle sind Beschreibungen, bringen uns aber der Wahrheit nicht näher.“¹ Wie Dinge aufgrund der physikalischen Kausalität erscheinen, spielt sich also in einem Kino der Objekte ab. Das soll nicht heißen, dass es Drehbuchautoren für unser Leben gibt, nur, dass jedes Schauen, jedes Messen auch eine Justierung, eine Farce, eine Übersetzung, eine Interpretation ist. Und wer könnte schon von sich behaupten, dass er oder sie nie auf Erzählungen zurückgreifen würde, um Dingen einen Sinn zu geben?

Eine Entität, die sich in der Quantenlogik auf den Tod zubewegt, könnte man für das Gegenstück zu der Erzählkonvention halten, wonach sich Film und Literatur auf ein Ende zubewegen. Dauer und Häufigkeit der Handlung auf der Leinwand (Plot) fallen zeitlich immer enger mit der chronologischen Abfolge der Ereignisse zusammen (Story). Nehmen wir James Camerons Science-Fiction-Actionthriller *Terminator*.

Im Jahr 1984 erscheint der Terminator aus dem Jahr 2029, um die weibliche Hauptfigur des Films, Sarah Connor, zu ermorden. Der gesamte Film besteht aus dieser Verfolgungsjagd und endet, als Sarah den Terminator in einer Hydraulikpresse zerstört. Plot und Story entsprechen einander hier eins zu eins – sie sind deckungsgleich – und das Publikum verlässt das Kino gebannt von einer amourösen Distanz.

Auflösung, Verwandlung, Entwicklung – Kinoleinwände und Fernsehbildschirme verlangen beständig nach neuen Ausdrucksformen. Diese neuen Inhalte entspringen einer Endlosschleife, die sie zugleich reproduzieren – eine ziellose, unendliche Menge an kommerziellen Produktzyklen, die sich hinter neuen Gesichtern und Moden verstecken. Im Ausstellungsraum wird die unendliche Kausalschleife jedoch zu einer Erzähltechnik, die auf der Oberfläche zur vollen Entfaltung kommen kann. Sie bildet eine Schleife, bevor irgendjemand auf der Bildfläche erscheint und nachdem alle verschwunden sind. Die Erzählschleife wird zum realen Objekt.

Ich will damit nicht sagen, dass ich mich als Künstler besonders befreit fühle. Und ich habe mit dem Gedanken gespielt, mir ein Boot zu kaufen und angeln zu lernen, um das Meer essen und den Regen trinken zu können, frei von allen Verpflichtungen, die eine Mietwohnung und ein Beruf mit sich bringen. Doch vielleicht hat mich diese Aussteiger- und Angellaune, die ich mir als Erinnerung an eine mögliche Alternative bewahre, wie ein Ablenkungsmanöver in einem Film in die Irre geleitet, so dass ich meine dann freier zu sein. Vielleicht sollte ich in eine Zukunft investieren und anfangen, Geld zu sparen und Eigentum zu erwerben, anstatt in Wohnzimmer und fremden Betten zu schlafen, bloß um Dinge zu machen, die niemand gebrauchen kann.

Ist ein Kühlschrank ein MacGuffin, eine Technik, die dazu dient, Erzählungen über Wirtschaftswachstum, technischen Fortschritt und Familienwerte eine bestimmte Richtung zu geben? Ein Produkt, das man wiederum mit weiteren Produkten zu füllen hat? Wenn ich Kinder hätte, wäre der Kühlschrank dann der Grund, warum sie bei mir blieben? Und wenn sie mich nicht mehr bräuchten, würden sie mich dann genauso lieben? Würden sie von meinem Tod und ihrem Erbe träumen? Schon gut,

ich bin momentan nicht dieser Mensch. Und überhaupt bin ich ein Strohmann-Argument – eine rhetorische Technik, ein Trugschluss, ein Widerspruch – und versuche nur, durch diesen gottverdammten Tag zu kommen. Vielleicht gibt es viele weitere Tage ... selbst wenn es ausschließlich nach mir ginge, wäre ich mir da nicht so sicher. Ich stelle mir die Unendlichkeit des Todes vor und breche in Panik aus. Ich zittere innerhalb dieser geschlossenen Gedankenschleife, fühle mich jedoch mit allen anderen verbunden, die je deswegen existiert haben. Mensch zu sein bedeutet, an der Wahnvorstellung zu leiden, dass man eine willenlose Puppe sein könnte, und Künstler zu sein bedeutet, Dinge zu machen, die man gerne auf der Welt sehen möchte, um dieser Wahnvorstellung zu trotzen, indem man an all dem vorbeikommuniziert, was man rational wegerklären könnte.

Andrew Norman Wilson ist Künstler und lebt in Los Angeles. Er nimmt am *Techne Residency* Programm und an der Ausstellung teil. Zu seinen letzten Ausstellungen zählen die Gwangju Biennale (2016), die Berlin Biennale (2016), die Bucharest Biennale (2016), *Bread and Roses* im Museum of Modern Art Warschau (2016) und *On Sweat, Paper and Porcelain* bei CCS Bard in Annandale-on-Hudson, New York (2015). Er hat Vorträge an den Universitäten in Oxford und Harvard, sowie an der Universität der Künste Berlin und CalArts gehalten. Über seine Arbeit wurde in *Aperture*, *Art in America*, *Artforum*, *Buzzed*, *Frieze*, *Gizmodo/Gawker*, *The New Yorker* und *Wired* berichtet.

¹ Aaron O'Connell, „Struggling with Quantum Logic: Q&A with Aaron O'Connell“ www.blog.ted.com, 2011 (abgerufen am 19. Aug. 2016)



Reality Models

by Andrew Norman
Wilson

Peppermint Park was an educational home video series produced in the 1980s by a group of investors seeking to profit off the narrative models that *Sesame Street* invented for educational children's entertainment. The show features a cast of puppet characters who teach children various educational lessons, ranging from letters, numbers, colours, animals, and more. Growing up, a family friend had several copies of the VHS tapes and I remember being terrified of an unexplained dance sequence by a breakaway puppet dressed to look like a scarecrow. A few years ago, clips from the show resurfaced online, and my relationship with the dancing scarecrow has shifted from horror to obsession.

In 2010 the physicist Aaron O'Connell and his colleagues proved that a strip of metal, visible to the naked human eye, can both oscillate and not oscillate at the same time. Essentially this means that objects, whatever their size, can be in two places at once. From here it starts to seem like existing means being inconsistent, while

dying means becoming consistent. Or that classical logic – where things are either A or B, but never A and B at the same time – is being replaced by a quantum logic which says that all future possibilities exist in the present.

Any good theoretical physicist knows that their models of reality describe an aesthetic conceptual space in which matter is just information. In the words of O'Connell, "people have models of reality, and those models are descriptions, but they don't get you any closer to the truth."¹ So the way things appear through physical causality takes place amongst a theatre of objects. This isn't to say that there are screenwriters for our lives, just that every seeing, every measurement, is also an adjustment, a parody, a translation, an interpretation. And who could say that they never resort to narratives to make sense of things?

An entity moving towards death in quantum logic could be said to parallel the narrative convention of moving towards closure in cinema and literature. The frequency and duration of the action on the screen (plot) synchronises ever more tightly with the action in the chronological sequence of events (story). Let's consider James Cameron's science fiction action-thriller *Terminator*. In the year 1984, the Terminator arrives from the year 2029 to assassinate the film's protagonist Sarah Connor. The entire movie consists of this pursuit, and ends when Sarah destroys the Terminator in a hydraulic press. Plot and

¹ Aaron O'Connell, "Struggling with Quantum Logic: Q&A with Aaron O'Connell" www.blog.ted.com, 2011 (accessed 19 Aug. 2016)

story arrive at a 1:1 ratio – a consistency – and the viewers leave the theatre hypnotized by an amorous distance.

Resolution, transformation, development – the screens of cinema and television demand expressions of novelty. What this content emerges from and reproduces is a loop form – an aimless infinity of commercial product cycles concealed behind fresh faces and fashions. But in the exhibition space, the infinite causal loop becomes a narrative technique that can thrive on the surface. It is looping before anyone arrives and after everyone leaves. The loop of the narrative becomes a literal object.

I'm not trying to say I feel particularly liberated as an artist. And I've thought about buying a boat and learning how to fish so that I could eat the sea and drink the rain, free from the obligations that a rental apartment and an occupation require. But perhaps that red herring fishing lure I keep to serve as a reminder of this potential has me fooled, as a red herring would in a movie, to think that I would actually feel more free. Perhaps I should invest in a future and start saving and owning, instead of sleeping in living rooms and unfamiliar beds, all just to make things that no one can use.

Is a refrigerator a MacGuffin, a technique people use to orient narratives of economic growth, technological progress, and family values? A product to repeatedly fill with more products? If I had kids, would the fridge be the reason they stuck around? And when they didn't need me anymore, would they love me in the same way? Would they fantasise about my death and receiving their inheritance? Never mind that, I am not that person right now. And either way I'm a straw man – a fallacy, a contradiction – just trying to get through this dog dick of a day. Perhaps there are many more days... even if it were entirely up to me I wouldn't be so sure. I start to imagine the infinity of death and panic. I tremble from within this closed loop of thought, but feel connected to everyone else who has ever existed because of it. Being a person means being paranoid that I might be a puppet, and being an artist means making things that you want to see exist, to defy that paranoia, by communicating past anything you could rationally explain away.

Andrew Norman Wilson is an artist based in Los Angeles. He will be part of the *Techne* residency program and exhibition. Recent and forthcoming exhibitions include the Gwangju Biennial (2016), the Berlin Biennial (2016), the Bucharest Biennial (2016), *Bread and Roses* at the Museum of Modern Art Warsaw (2016), and *On Sweat, Paper and Porcelain* at CCS Bard in Annandale-on-Hudson, New York (2015). He has lectured at Oxford University, Harvard University, Universität der Künste Berlin, and CalArts. His work has been featured in *Aperture*, *Art in America*, *Artforum*, *Buzzed*, *Frieze*, *Gizmodo/Gawker*, *The New Yorker*, and *Wired*.

A production platform
by Theater Rampe and Künstlerhaus Stuttgart

November 2016 – December 2017

téchné
technê
technë
techné

Herausgeber/Publisher:
Theater Rampe, Filderstraße 47, 70180 Stuttgart, Deutschland/Germany
Künstlerhaus Stuttgart, Reuchlinstraße 4b, 70178 Stuttgart, Deutschland/Germany

Redaktion/Editors: Marie Bues, Martina Grohmann, Fatima Hellberg, Johanna Markert
Gestaltung/Design: HIT
Auflage/Print run: 5.000

Kontakt/Contact: theaterrampe.de, kuenstlerhaus.de

techne-stuttgart.de

THTR
RAMPE

KÜNSTLERHAUS
STUTTGART

gefördert durch die
KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES

INNOVATIONSFONDS
KUNST
BADEN-WÜRTTEMBERG