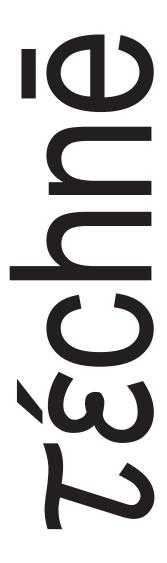
Eine Produktionsplattform von Theater Rampe und Künstlerhaus Stuttgart

November 2016 - Januar 2018



Vorwort

Es ist das Bemühen, das für Anthropologin und Filmemacherin Elizabeth A. Povinelli im Vordergrund steht, wenn sie über "téchne" spricht. Die Bemühung, die noch nicht Beherrschung geworden ist. *Techne* ist ein andauerndes Bemühen und die Hingabe zum Unkontrollierbaren. Die Produktionsplattform widmet sich den unabgeschlossenen Arbeitsprozessen, die sich im Gespräch und im unmittelbaren Diskurs realisieren – als ein Wissen, das sich erst im Machen formuliert. "Téchne" ist die Mühe des künstlerischen Machens und gleichzeitig produktive Kraft zum Weitermachen.

Dieses Heft verbindet vier Gespräche über Arbeiten, die in diesem Sinne nicht fertig sind. Nature Theatre of Oblivia geht in den finnischen Wald und sucht den Ort des Unheimlichen. Das Theatre of the Long Now erklärt eine urbane Brache bei der Wagenhalle in Stuttgart zum viralen Handlungsspielraum. Transpersonal richtet die Aufmerksamkeit auf Gemeinschaften und Praktiken, die mit Fürsorge, Verpflichtung und Verantwortung verbunden sind. Durch eine parapsychologische Praxis wiederum stellt Remote Viewer Bezüge zwischen Technologie, Machtstrukturen und dem, was man (nicht) wissen kann her.

In der Zusammenarbeit von Architekten, Anthropolog*innen, Kurator*innen, Theatermacher*innen, darstellenden, visuellen Künstler*innen und Kollektiven artikuliert sich eine Ökologie des Machens vor dem Hintergrund unterschiedlicher Disziplinen und Herangehensweisen. Koexistenz wird zum Ausgangspunkt und wirft Fragen nach Verantwortung und Gleichzeitigkeit zwischen Menschlichem und Nichtmenschlichem auf.

Insgesamt elf Projekte entstehen im Rahmen von Techne und werden in einem Festival und einer Ausstellung von November 2017 bis Januar 2018 präsentiert.

Wir freuen uns auf das Weitermachen.

Marie Bues, Martina Grohmann, Fatima Hellberg, Johanna Markert im Juni 2017

Inhalt

S. 5 'Téchne' is About Effort – ein Gespräch mit Elizabeth A. Povinelli

S.11 We Want to Be Trees – ein Gespräch mit Oblivia

S.17
Remote Viewer –
ein Gespräch
mit Tyler Coburn und
lan Hatcher

S. 23
Ein Spaziergang
mit Sturmhard Brandt

Herausgeber:

Theater Rampe, Filderstraße 47, 70180 Stuttgart, Deutschland

Künstlerhaus Stuttgart, Reuchlinstraße 4b, 70178 Stuttgart, Deutschland

Redaktion: Marie Bues, Martina Grohmann,

Fatima Hellberg, Johanna Markert

Gestaltung: HIT

Druck und Bindung: BUD Potsdam

Auflage: 1.000

Kontakt: theaterrampe.de, kuenstlerhaus.de

THTR KÜNSTLERHAUS RMPE STUTTGART





'Téchne' is About Effort – ein Gespräch mit Elizabeth A. Povinelli

Dieser Dialog ist Teil von *Transpersonal: art and life directives*, einer internationalen Plattform, die von Astrid Korporaal und Dr. Stephen Wilson entwickelt wird und öffentliche Vorträge, Vermittlung, Ausstellungsmachen, Design Meditationen und Veröffentlichungen im Feld der zeitgenössischen Kunst und Kunsttheorie umfasst. Das Gespräch schließt an Elizabeth A. Povinellis *Transpersonal* Vortrag am 8. Februar 2017 im Institute of Contemporary Arts in London an. Elizabeth A. Povinelli, Astrid Korporaal, Dr. Stephen Wilson, Fatima Hellberg und Johanna Markert führten es im Büro des Künstlerhaus.

● Die einfachste Definition von "téchne" lautet: das Wissen, wie man Dinge tut und macht – ein Verhandeln zwischen Machen und Denken. Wir würden gerne wissen, wie du darüber denkst.

ELIZABETH A. POVINELLI:

Ich weiß nie genau, was ich über diese wichtige Unterscheidung sagen soll. Vielleicht, weil im Englischen jedes Mal, wenn jemand "tech-" sagt, eigentlich zugleich Technologie meint; und Technologie kann man nicht sagen, ohne zugleich an Industrie zu denken; wir wissen allerdings, dass "téchne" in der griechischen Antike ein weitaus kreativeres Konzept war. Wir können "téchne" also als das Wissen denken, wie man etwas an seinem Platz hält oder wie man es entfernt, aber das ist ziemlich verdreht im Englischen¹. "Dinge tun und machen" ist immer grundsätzlich damit verbunden weiterzumachen und Konzepte und Praktiken an ihrem Platz zu halten oder sie zu verschieben.

Deshalb ist "téchne" das Bemühen, etwas am Platz zu halten, einen Platz zu schaffen, einen Platz zu stören, einen Platz zu finden; all dies ist mit Mühe verbunden.

1 engl. "to place / unplace"

Intellektuelle Überlegungen sind in diesem Sinne genauso "Dinge" – es macht dieselbe Art von Mühe sie hervorzubringen und an ihrem Platz zu halten; sie untersuchen und forschen und alles, was forscht, *macht* etwas und *hebt* etwas anderes *auf*. Während man einer Sache auf den Grund geht, geschieht etwas und nach einer Weile und ein paar Wiederholungen meint man: "Das funktioniert." Doch sobald ich weiß, wie man etwas tut, sobald ich mir die Fertigkeit angeeignet habe, ist der Geist tot. Die antike Form von "téchne" ist noch nicht Technik. Sobald "téchne" auf Technik beschränkt wird, verstummt sie. Das Gleiche gilt für Dinge und Gedanken.

Das Bemühen, ein Subjekt zu sein, ist eine Art "téchne". Für mich geht das immer einher mit dem Einsatz dessen, was man bereits zu wissen glaubt, ebenso aber mit Offenheit, also dem Bestreben, immer weiter zu machen. In diesem Sinne steht "téchne" der Beherrschung antithetisch gegenüber. Das Bemühen, die "téchne" ... sind es, die hinter dem andauernden Schaffen einer Welt stehen.

● Politik ist in deinen Arbeiten von einer gewissen Unreinheit gekennzeichnet. Du fügst manchen Begriffen der Linken – wie "Solidarität" und den impliziten Vorstellungen von Großzügigkeit und Inklusivität – ein Fragezeichen hinzu. Es scheint sich dabei um das Eingeständnis einer Widersprüchlichkeit zu handeln, verbunden mit einem Bekenntnis sich zu bemühen.

ELIZABETH A. POVINELLI:

Ich will Konzepte, die möglichst genau den Bedingungen entsprechen, in denen ich etwas versuche ans Licht zu bringen. Was mir bei dem Begriff Solidarität Sorgen macht, ist das, was mir auch bei dem Begriff Antagonismus Sorgen macht und was mir bei beiden Dingen Sorgen macht unterscheidet sich leicht von dem, was mir bei dem Begriff Prekarität zu denken gibt. Frei heraus gesagt, hat Prekarität stets ganz direkt das "Leben" in den Vordergrund gestellt und auch all die Trennungen, die mit diesem Konzept von Leben einhergehen. Einige meinen, wir wären ganz einfach in der Lage zu sagen, dass "Nicht-Lebendiges", wie zum Beispiel auch Gesteinsformationen und Muschelstrukturen prekär sind.

So gesehen könnten wir Prekarität im Prinzip auf alles ausweiten ... Was mir dabei jedoch Sorgen bereitet, und das sage ich auch in meinem Buch Geontologies – A Requiem to Late Liberalism, ist die

Tatsache, dass die Bedingungen von diskursiver Gouvernementalität nicht gestört werden. Stattdessen benutzen wir den vorherrschenden Rahmen als einen Weg etwas in das Vorherrschende einzugliedern.

Antagonismen und Solidarität hängen insofern mit dem Problem des Lebens zusammen, als sie dasselbe epidermale Imaginäre besitzen. Der Antagonismus steht in einem dialektischen Verhältnis zu all den damit einhergehenden ontologischen und ethischen Dimensionen: das schöne Beispiel von Geburt und Wachstum und das ethische Ins-Dasein-Treten. Immer wenn ich glaube, dass wir das Wort Antagonismus benutzen, schauen wir stets dort hinüber und fragen: "Zu wem stehe ich in einem antagonistischen Verhältnis?"

Doch wie wir alle wissen, ist das Sein verstrickt.² Und es ist nicht in einer platten Abstraktion verstrickt, sondern auf einem Terrain, auf dem gewisse Bereiche mehr affektive Kraft haben als andere. Wenn die Verstrickung sich windet, führt dies zu einer enormen Belastung des Gewirrs, das weniger Kraft hat. An dieser Stelle wird es belastend.

Wenn man also *hier drüben* ist und wirklich vesteht, dass das eigene Sein *dort drüben* verstrickt ist, dann muss man sich sagen: "Okay, *hier drüben* belaste ich also dieses Ding so stark wie möglich und belaste damit das große Gewirr, das in Wirklichkeit die anderen Formationen belastet." Bei diesem Prozess muss man hoffen und darauf achten, an anderer Stelle für Entlastung zu sorgen.

Solidarität ist die Kehrseite des Antagonismus. Es ist so, als sage man: "Wir sind die Guten." Die Frage ist: "Wer sind wir?", die wir uns immer ins System des Guten zerren, anstatt zu sagen, dass wir alle hier eingesperrt sind. Wie dringe ich auf meiner Seite vor, ohne zu dem zu werden, gegen das ich dränge? Darin besteht der Antagonismus innerhalb der Solidarität. Und es hängt meiner Ansicht nach alles von der epidermalen Schließung ab, die eine sehr spezifische Geschichte und Genealogie und ein sehr spezifisches Territorium hat.

Echte Politik ist meiner Meinung nach nicht die Politik, die Dinge durchschaut; es geht nicht um Problemlösung. Es geht darum, die Problematisierung zu finden, die sich nicht lösen lässt, die jedoch den Kern ausmacht.

² engl. "entangled"

• Wie spiegelt sich diese Beziehung von Belastung und Bemühen in deiner eigenen Praxis als Filmemacherin im Karrabing Film Collective³ wider?

ELIZABETH A. POVINELLI:

Das Karrabing Film Collective ist ein Unternehmen. Wir haben es gegründet, um bestimmte Förderungen bekommen zu können. Nach den Richtlinien des Unternehmens müssen die Mitglieder zu 90 Prozent Indigene sein und aus einer bestimmten Region in Nordaustralien stammen. Alle Nicht-Indigenen müssen etwas Substantielles in die Gruppe einbringen und das betrifft auch mich als Gründungsmitglied.

Was hat das Ganze nun mit Fürsorge, Affekt und Politik zu tun, die von vorn herein unrein ist? Ganz einfach. Wir alle lieben einander. Es gibt in der Tat sogenannte Verwandtschaftsbeziehungen zwischen uns. Sie sind meine engste Familie in der Welt. Was aber nicht heißt, dass die Welt uns gleich behandelt; ich war schon verpflichtet, bevor ich vor vierunddreißig Jahren dort auftauchte – ich war schon verstrickt im Kolonialismus der Siedler.

Praktisch bedeutet das, alles, was Geld kostet, muss von außen oder von mir kommen. Und darüber sprechen wir. Das löst aber das Problem nicht, sondern legt es nur offen. Es macht nur klar, dass in der Welt wie sie strukturiert ist, an dieser Form des verwandtschaftlichen Miteinanders, an dieser Form von Affekt innerhalb des Systems von internationalem Rassismus etcetera, gearbeitet werden muss. Was es zum andauernden Problem macht. Es *ist* die Problematisierung.

Diese Anspannung verrät uns, wie unser System funktioniert. Ich habe immer den Eindruck, die Menschen versuchen, eine Lösung des Problems zu finden; sie wollen nicht in dem Problem festsitzen. Doch wenn wir irgendetwas erreichen wollen, müssen wir genau dort sitzen, in der Monstrosität hausen, und es ist unbequem in der Monstrosität zu verweilen, das Monster mit anderen Dingen sein. Ich weiß nicht, was Politik sonst ist. Wisst ihr's?

3 Das Karrabing Film Collective ist eine überwiegend aus Indigenen bestehende Grassroots-Mediengruppe, die Filmemachen als Mittel der Selbstorganisation und der Gesellschaftsanalyse nutzt.

Über

Elizabeth A. Povinelli ist Franz Boas Professorin für Anthropologie und Gender Studies an der Columbia Universität, New York und Autorin mehrerer Bücher, darunter kürzlich erschienen *Geontologies: A Requiem to Late Liberalism* (2016) und *Economies of Abandonment* (2011). Ihr Schreiben und Filmemachen legt den Fokus auf eine "Anthropologie des Anderweitigen". Diese Theorie hat sich aufgrund der kontinuierlichen Beziehung zu indigenen Kolleg*innen in Nordaustralien und über fünf Bücher, zahlreiche Essays und drei Filme mit The Karrabing Film Collective, darunter *Wutharr, The Saltwater* (2016), entwickelt.

Transpersonal: art and life directives ist ein internationales Forschungsprojekt kuratiert von Astrid Korporaal und Dr. Stephen Wilson. Das Projekt legt sein Augenmerk auf die Produktion von Psychotechnologien, gesellschaftlich-politischem Bewusstsein sowie Kunstund Designpraktiken in einem automatisierten Feld der Realität.

Im Rahmen von *Techne* wird *Transpersonal* als eine diskursive und performative Veranstaltungsreihe mit zeitgenössischen Künstler*innen von November 2017 – Januar 2018 im Künstlerhaus Stuttgart realisiert.

Nature Theatre of Oblivia

Flyer mit der kostenlosen Arilyn-App scannen und den virtuellen Zauber des *Nature Theatre of Oblivia* erleben.

Scan this flyer with the free Arilyn-App and enjoy the virtual magic of *Nature Theatre of Oblivia*.



We Want to Be Trees – ein Gespräch mit Oblivia

Im Rahmen von *Techne* proben Oblivia für eine neue Performance: *Nature Theatre of Oblivia*. Meri Ekola, Alice Ferl, Timo Fredriksson, Tua Helve, Anna-Maija Terävä und Annika Tudeer (Oblivia) diskutierten am 25. April 2017 im Eskus Performance Center in Helsinki zu Fragen von Martina Grohmann.

Wie seid ihr auf die Idee zu Nature Theatre of Oblivia gekommen?

OBLIVIA:

Zuerst dachten wir darüber nach, wie man das Thema Natur angehen könnte, was es für jeden von uns bedeutet und wie wir die Natur, die Vorstellung von ihr und alle möglichen Konnotationen wahrnehmen. Wir überlegten uns, wie wir Nebel darstellen könnten, einen Sonnenuntergang, eine Landschaft, einen Wald. Einen Monat später begannen wir, daran zu arbeiten, Bäume zu sein, und dabei sind wir geblieben. Am Ende landeten wir bei dem Bild eines finnischen Waldes. Wir machten Ausflüge in den Wald oder zu den kleinen Grünflächen im Zentrum Helsinkis. Wir machten Natur in der Natur.

Was ist das für ein Wald in Nature Theatre of Oblivia?

OBLIVIA:

Es ist ein idealistischer, kaum berührter Wald, ein mythischer Wald, in dem man mythischen Gestalten begegnen kann. Oder mehr noch – wo man, wie das in Wäldern ist, einen kurzen Blick auf etwas erhaschen kann. Der Wald ist immer lebendig und verändert sich ständig, aber man kann nicht wirklich sehen, wie er das macht. Es könnte auch ein winziger Flecken Wald sein wie der in *Pu, der Bär*, ein halber Hektar, der für seine Bewohner riesig, in Wirklichkeit jedoch sehr klein ist.

Wie funktioniert das, auf der Bühne Bäume zu sein?

OBLIVIA:

Genau das ist die Herausforderung. Ein Daseinszustand, nicht menschlich, und doch sind wir Menschen auf der Bühne, die Bäume darstellen. Wir arbeiten mit Rhythmus und Atmosphäre. Wir wechseln in kürzester Zeit zwischen dem nicht menschlichen Aspekt und dem Performer hin und her, fokussieren uns auf Pflanzen, Steine und Tiere. Wir stellen uns den Fragen und Problemen, die sich dabei auftun. Es ist diszipliniert. Der Rhythmus des Waldes unterscheidet sich von dem, was wir gewohnt sind. Das Wesen des Waldes zeigt sich in Dingen, die wir für gewöhnlich nicht auf einer Bühne machen, außerdem im Denken, in der Begegnung mit einer anderen Form von Intelligenz und einem anderen Umgang mit Zeit – indem wir da sind mit dem Publikum.

• "Téchne" spielt auf eine Kombination von theoretischem und praktischem Wissen an. Welche Art von Wissen vermittelt der Wald?

OBLIVIA:

"Téchne" ist die Fähigkeit, Wald zu sein, verschiedene Techniken anzuwenden, um aufmerksam zu sein und das zu vermitteln. Die Bäume, die Vögel. Es ist eine Umsetzung. Wir arbeiten mit dem Konzept von Wald und vermitteln es. Die Natur ist taxonomisiert, sie ist geordnet – und wir reproduzieren genau diese Vorstellung vom Ordnen der Natur auf der Bühne. Wir arbeiten mit allgemeinen Konzepten, nicht mit einzelnen Objekten in der Natur.

Bei diesem Projekt ist die Natur, oder der Wald, die Wissensgrundlage. Es ist ein sehr physisches, praktisches und sinnliches Wissen. Es geht schlicht darum, da zu sein. Die Natur ist einfach da.

Ihr arbeitet nicht nur mit Natur, sondern auch mit einer Smartphone-App. Wieso das?

OBLIVIA:

Annika begegnete Otso Kähönen von Arilyn nach einer Gesprächsrunde über Augmented Reality. Er zeigte ihr verschiedene Anwendungsmöglichkeiten der App und es gab gewisse Überschneidungen mit unserer Arbeit. Arilyn ist eher eine Ergänzung, die es ermöglicht, die Live Performance abzulösen und in Miniaturformat bei sich auf den Tisch zu stellen.

Durch die Arilyn-App wird die Arbeit mobil und existiert ohne uns. Die Zeit der App ist sehr schnell, ganz im Gegensatz zur Zeitlosigkeit des Waldes.

■ Was ist mit den Techniken oder Methoden ganz allgemein in eurer Arbeitspraxis? Sind sie für jeden offen zugänglich, so wie Kafka es im Naturtheater von Oklahoma schildert? Hat das Konzept von Open Source und der freien Verbreitung von Wissen gesellschaftliche oder politische Auswirkungen auf eure Arbeit?

OBLIVIA:

Das Grundprinzip unserer Arbeiten besteht darin, Material zu beschaffen und zu teilen. Viele Köpfe arbeiten besser als einer, 1 + 1 = 3. Einzelgenies gibt es bei uns nicht. Wir glauben, die sind sowieso out.

Die Genres vermischen sich in unseren Arbeiten, da wir alle aus unterschiedlichen Bereichen kommen, jedoch bringen sie eine gemeinsame Performancesprache hervor. Heterogenität war dabei immer wesentlich. Es ist schon komisch, wie der eigene Körper durch all die verschiedenen Materialien, Ideen und Menschen, mit denen man arbeitet, immer vielschichtiger wird. Man wird zu einem ganz speziellen Künstler, der zahllose Kopien, Prototypen, Energien und Menschen bewohnt. Es geht darum, den Menschen zu sehen, ecce homo. Radikal zu sein mit minimalen Mitteln.

Die Geschichte von Oblivia lässt sich in den Arbeiten ablesen, ebenso der Arbeitsprozess. Wir begannen im Jahr 2000 mit *Manifesto*, wo wir Leichtigkeit, Freundlichkeit und Lohngerechtigkeit thematisierten. Die vielen Schichten des Entstehungsprozesses sind in den Performances gegenwärtig und es entsteht der Eindruck einer sehr vollen Bühne, obwohl wir nur die Darsteller, Licht und Sound auf der Bühne haben. Es gibt immer eine Logik, immer steckt ein Kopf hinter dem Material; man kann das Denken sehen und fühlen.

Und das Theater selbst – kann es für jeden frei zugänglich sein?

OBLIVIA:

Wir reden viel über Zugänglichkeit und Kunst für alle. Aber Kunst ist bereits eine Kulturtechnik, um sich Wissen anzueignen, ein ganz spezifisches Wissen, das man nur durch Kunst erfahren kann – ein ästhetisches, sinnliches Wissen. Dies wird manchmal ignoriert oder es fehlt. Theater ist ein Auswahlmechanismus, von künstlerischer Auswahl bis zur Auswahl des Publikums. Das lässt sich nicht vermeiden und ist ganz in Ordnung so, aber es gibt verschiedene Mittel, um ein Gefühl von Zugehörigkeit zu erzeugen.

Über

Oblivia ist eine finnische Performancegruppe, die 2000 in Helsinki gegründet wurde. Mit einer Kerngruppe von Performer*innen erarbeitet Oblivia eine genreübergreifende gemeinsame Sprache und Methodik ihrer Performances. Auf die Trilogie Entertainment Island folgte das 5 Jahres-Projekt Museum of Postmodern Art.

Die Premiere von *Nature Theatre of Oblivia* findet am Donnerstag den 22. Juni 2017 im Theater Rampe statt. Weitere Aufführungstermine sind der 23.– 24. Juni sowie der 27.– 28. Juni 2017. Beim Techne-Festival ist es am 12.–13. November 2017 zu sehen.

Remote Viewer – ein Gespräch mit Tyler Coburn und Ian Hatcher

Remote Viewer bezieht sich auf Tyler Coburns und lan Hatchers aktuelles gleichnamiges Projekt. Diese neue Arbeit, bestehend aus einem Workshop und einer Installation (gestaltet mit den Architekten Bureau V), ist Ausgangspunkt für ein Gespräch mit Fatima Hellberg und Johanna Markert.

• "Téchne" verhandelt das Machen und Tun, es ist eine Form von Wissen, das sich stets neu etabliert. Was bedeutet Remote Viewing und wie würdet ihr es in diesem Kontext verorten?

TYLER COBURN, IAN HATCHER:

Unserer Ansicht nach besteht eine Verbindung zu "téchne" im Sinne von "Wissen, das sich stets neu etabliert". Wir interpretieren das so, dass eine bestehende Form von Wissen sich nicht einfach aus sich selbst heraus bestätigt. Um neu etabliert zu werden, muss sie zuerst ent-etabliert werden. Die Behauptungen, die sie über die Welt aufstellt, und die Art und Weise, wie sie ihre Autorität wahrnimmt, müssen überprüft, hinterfragt, sogar dekonstruiert werden. Die am Ende dieses Prozesses neu geschaffene Form von Wissen unterscheidet sich somit von dem, was am Anfang stand. Indem wir diesen Prozess kontinuierlich fortsetzen, bleiben wir unseren Denksystemen gegenüber stets kritisch.

Unser Projekt *Remote Viewer* nutzt einen entsprechenden Ansatz zur Überprüfung, Hinterfragung und Neubegründung von Wissen. Die primären Bezugspunkte sind die Anfang der 1970er-Jahre gestarteten Programme der CIA und des Stanford Research Institute, in denen "übersinnliche Spionageeinheiten" ausgebildet wurden, mental zu geheimen feindlichen Stellungen zu reisen und mithilfe von Papier und Bleistift – manchmal auch einem Klumpen Ton – zu beschreiben, was sie sahen und erlebten. In den 1990ern verwarf die CIA die Arbeit dieser PSI-Spione als unglaubwürdig, denn obwohl einige von ihnen verblüffend genaue Berichte lieferten, war die Erfolgsquote insgesamt zu gering, um eine Weiterfinanzierung zu rechtfertigen.

An diesem Thema interessiert uns unter anderem, auf welche Weise man versuchte Remote Viewing durch die Implementierung von Protokollen, Tests und Laborexperimenten einen wissenschaftlichen Anstrich zu geben. Es ist vielsagend, welch enormer Aufwand betrieben wurde, um ein Verfahren, das in erster Linie auf nicht überprüfbaren psychischen Vorgängen beruht, als eine Form von Wissen zu legitimieren. Wir dagegen lesen die offiziellen Verlautbarungen über Remote Viewing gegen den Strich – und befassen uns in diesem Zusammenhang auch mit weitreichenderen Auswirkungen dieses Kapitels der Militärgeschichte, in dem selbst die verborgensten Winkel des menschlichen Geistes bürokratisch erfasst und zur Waffe gemacht wurden.

Um Remote Viewing neu zu etablieren, lassen wir diese Praxis mit den "Blackboxes" der heutigen Datenerfassung, deren Programmierer gelegentlich auch als "Zauberer" bezeichnet werden, in Dialog treten. Die strukturelle Undurchsichtigkeit von Remote Viewing – der "Blackbox" der Psyche – hilft uns hoffentlich zu verstehen, wie durch Verschleierung und Mystifizierung moderne Machtmechanismen entstehen, die für den normalen Anwender unverständlich sind.

■ Uns interessiert besonders eure Beschreibung, wie man Remote Viewing "einen wissenschaftlichen Anstrich gab". Über dieses performative Element würden wir gern noch ausführlicher reden. Die Art und Weise, wie ihr über die Mystifizierung und Undurchsichtigkeit von Remote Viewing sprecht, wirft einige sehr interessante Fragen zu Verkörperung und Intuition auf. Wo ist eurer Meinung nach Kontingenz in dieser Praxis verortet und welchen Stellenwert hat sie?

TYLER COBURN, IAN HATCHER:

Ein Remote Viewer versucht, das Unwissbare zu wissen. Er oder sie gewinnt Informationen aus dem Nichts – ganz so, wie ein Baum Kohlendioxid aus der Luft gewinnt – und das alles mit parapsychischen Mitteln, die im Dunkeln bleiben.

Dieser Fernwahrnehmungsprozess ist voller Unwägbarkeiten. Eine Sitzung beginnt mit einem vagen Stichwort, das Ziel ist im Regelfall unbekannt: ein Ort, an dem der*die Seher*in vermutlich noch nie war, oder ein Objekt, das er oder sie noch nie gesehen hat. Dabei wird versucht, Bezüge zu Erinnerungen und bereits bestehenden Assoziationen zu unterbinden; ein Remote Viewer soll das Ziel nicht identifizieren oder analysieren, sondern nur beschreiben. Darüber hinaus bietet die Methode keinerlei Möglichkeit, die Exaktheit der Angaben im Voraus zu verifizieren. Selbst die Visionen der renommiertesten Remote Viewer weisen einen hohen Grad an Ungenauigkeit auf.

Bei dem Projekt der CIA und des Stanford Research Institute war man ernsthaft bemüht, das Element des Zufalls innerhalb der Fernwahrnehmung zu isolieren. Gleichzeitig brachten viele Teilnehmer*innen – unter ihnen Uri Geller und Ingo Swann – einen performativen, persönlichkeitsorientierten Ansatz in die Methode ein. Unser Hauptaugenmerk richtet sich in diesem Kontext auf das Spannungsfeld zwischen systematischen Protokollen und Performativität.

Obwohl Remote Viewing noch immer als Wissenschaft dargestellt und diskutiert wird, wird es häufig auf anekdotenhafte, den jeweiligen Experten eigene Weise gelehrt. Man könnte sagen, in eine Remote Viewing Sitzung fließt neben der Ausbildung in einer bestimmten Methode ebenso stark die Persönlichkeit des Lehrenden ein. Remote Viewer stellt diese kontingenten Elemente in den Mittelpunkt – die biografischen Fragmente, den narrativen Inhalt, der bei einer Wahrnehmung zutage tritt – und fügt sie zu Formen zusammen, die viel über Wissbarkeit, Technologie und Macht aussagen.

■ Wie sollen eurer Vorstellung nach diese unterschiedlichen Denkrichtungen, Wissenschaft und Technologie bei Remote Viewer zusammenfinden? Auf welche Weise werdet ihr Remote Viewing als Material verwenden?

TYLER COBURN, IAN HATCHER:

Wir unterscheiden zwischen "Wissenschaft" und "Technologie". Das Lexikon definiert "Technologie" als "die Anwendung wissenschaftlicher Erkenntnisse zu praktischen Zwecken". Das bedeutet für unser Projekt: Remote Viewing hätte eine seriöse Wissenschaft werden sollen und die auf diesem Feld eingesetzte Technologie war der Seher oder die Seherin selbst. So sollten abstrakte Hypothesen über die menschliche Psyche in praktische, nutzbare Bahnen gelenkt werden.

Wenn wir eine Person, die Remote Viewing praktiziert, als Technologie definieren, stellen wir auch Parallelen zu Technologien unserer Zeit fest, wie sie beispielsweise bei asymmetrischer Kriegsführung und in Überwachungsstaaten eingesetzt werden. Tatsächlich könnte man den PSI-Spion als den physischen Vorläufer der Militärdrohne betrachten, denn bei beiden handelt es sich um ferngesteuerte bildgebende Werkzeuge. Remote Viewer ist somit der Versuch, die Geschichte moderner Machttechniken aus einem Blickwinkel zu betrachten, der die Rolle menschlicher Arbeit innerhalb unserer Apparate in den Vordergrund rückt

Und wenn ihr fragt, wie wir "Remote Viewing als Material verwenden" – nun, wir planen Workshops für kleine Gruppen im Theater Rampe, in denen wir auf Methoden zurückgreifen, die wir im Lauf des letzten Jahres gelernt haben. Die Begründer von Remote Viewing hielten die Praxis für grundsätzlich demokratisch und behaupteten, jede*r könne anhand der erlernten Protokolle arbeiten und Resultate hervorbringen.

In jahrzehntelangen Tests erwiesen sich Menschen mit künstlerischem Talent jedoch als die besseren Hellseher*innen. Vielleicht ist das einer der Gründe, warum uns diese Methode reizte – und weshalb wir uns freuen, sie einem kunstinteressierten Publikum näherzubringen.

Über

Tyler Coburn ist Künstler und Autor und lebt in New York. Coburns Texte wurden u.a. in *frieze, e-flux journal, Mousse, Art-Agenda* und *Rhizome* veröffentlicht. Präsentationen seiner Performances, Soundarbeiten und Installationen fanden im Whitney Museum of American Art, New York; South London Gallery; Kunstverein München; CCA, Glasgow; Objectif Exhibitions, Antwerpen; CAC, Vilnius; LAXART, Los Angeles und dem SculptureCenter, New York statt.

Ian Hatcher ist Autor, Soundkünstler und Programmierer, dessen Arbeit Wahrnehmung im Kontext digitaler Systeme erforscht. Zu seinen aktuellen Projekten gehört das Buch *Prosthesis* (Poor Claudia, 2016), die Platte *Drone Pilot* (cOsmOsmOse, 2017) sowie zahlreiche animierte und interaktive Arbeiten, wie zum Beispiel die iOS app *Abra*. Seine von Codes durchzogenen Live-Performances wurden an verschiedenen Orten in Nordamerika und Europa gezeigt.

Remote Viewer wird von November 2017 bis Januar 2018 im Rahmen von Techne während des Festivals und der Ausstellung im Theater Rampe und im Künstlerhaus Stuttgart präsentiert.

Ein Spaziergang mit Sturmhard Brandt

An einem sonnigen Apriltag spricht Sturmhard Brandt, Gründer des Theatre of the Long Now, mit dem Techne Team über die Anfänge des Theaters.



Foto: Sebastian Becker/Bureau Baubotanik

Brandt wirkt ausgeruht und nimmt seine Umgebung in Augenschein. Nachdem er den Gang durch das Theater beendet hat, nehmen sie auf einem Betonklotz im Schatten einer jungen Pappel Platz und beginnen das Gespräch. Es gibt Birkenschorle.

Wenn Sie das Theater heute betreten, sehen Sie Ihre Vorstellungen hier verwirklicht?

STURMHARD BRANDT:

Wenn ich mich hier umsehe, habe ich den Eindruck, dass das Theater bereits jetzt in meine Vorstellungen hinein aber glücklicherweise auch eigenmächtig daran vorbei gewachsen ist. Da ist vieles entstanden, das ich bei der Gründung 2014 angelegt hatte, aber nicht sofort erfahrbar machen konnte.

Eine meiner damaligen Vorstellungen handelte von einem Ort, der einen gemeinschaftlichen Alltag kritisch reflektiert. Ein solcher Ort muss selbst veränderlich bleiben, indem er auf seinen Kontext immer weiter reagiert. Das schafft zunächst mal nicht Tatsachen, sondern Potenziale. Darum habe ich die baulichen Voraussetzungen für ein stetig fortlaufendes Projekt geschaffen. Aber streng genommen kommt die Idee nicht aus dem Theater, sondern aus dem Landschaftsbau. Vielleicht erzähle ich noch was zum technischen Aufbau des Theaters?

Oh ja, gerne!

STURMHARD BRANDT:

Ich habe mich an der Brache als Möglichkeitsraum orientiert. Brachen sind gewöhnlich Überreste eines Abrisses. Die meisten Menschen mögen Brachen nicht, weil sie es nicht aushalten, dass es Flächen gibt, die keinen sichtbaren Zweck haben. Sie bestehen aus einer spezifischen Schichtung unterschiedlichster "Anfänge", die sich noch nicht entfaltet haben. Auf verschiedenen Erdschichten, die Samen in sich bergen, liegen Kies- oder Steinschichten, oft aus Bauschutt bestehend. Als erstes siedeln sich immer Pioniergehölze an, welche die Flächen vereinnahmen; aber auch Blumen – deshalb habe ich das Theater nicht nur aus Pioniergehölzen gepflanzt, sondern auch die Samen für eine Blumenwiese vorgesehen – das Ganze ist sehr bienenfreundlich. Sie müssen bedenken, dass damals das ganze Gelände vor den Wagenhallen eine einzige Brachfläche war, und mein Entwurf war ein unsichtbares künstliches Replikat. Jetzt hat mich die Zeit überholt. Paradoxerweise ist mein Theater inzwischen die einzig verbliebene Brachfläche inmitten eines heiß umkämpften Bauareals. So bilden die 123,5 m² künstlich erzeugte Brache die Vergangenheit und die Zukunft der Wagenhallen ab ... und ich bin sehr gespannt, was in den kommenden 10–100 Spielzeiten passieren wird.

 Sie sprechen von architektonischen und botanischen Zusammenhängen. Wie sehen Vorstellungen im Theatre of the Long Now aus?

STURMHARD BRANDT:

Die Brache hat in etwa die Größe und Form eines kleinen Theaterhauses. Bereits die Anordnung ist theatral: Diese scheinbar verwilderte Fläche vor uns weist alle wichtigen Merkmale einer Brachfläche auf. Sie ist Stellvertreter einer vergangenen bereits abwesenden Realität dieses Ortes, gleichzeitig ist sie konstruiert und artifiziell, also eine künstliche Wirklichkeit. Inzwischen sind an diesem Ort viele unterschiedliche Interessen vertreten, von menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren, das Theater fordert zur Verhandlung dieser Interessen auf. Dramatische Konflikte können aufbrechen, tragische Konsequenzen würden folgen, oder eben auch nicht. Insofern ein Drama aber auch ein sehr langsam erzähltes Epos.

● Für uns enthält dieses Theater aber auch eine gehörige Portion Science Fiction.

STURMHARD BRANDT:

Ja, dieses Theater befasst sich mit den Spannungen zwischen Gegenwart und Zukunft. Denn seine unüberschaubaren Vorgänge setzen jeweils einen Fokus auf gegenwärtige, momenthafte Ereignisse, welche die Zukunft vorwegnehmen. Beispielsweise werden nicht nur vorhersagbare, äußere Einflüsse wie ein bestimmter Sonnenstand oder eine bestimmte Phase im Wachstum einer einzelnen Pflanze seine zukünftige Form bestimmen, sondern eben auch gesellschaftliche Vorstellungen und individuelle Entscheidungsmomente. Im *Theatre of the Long Now* werden Momente von Gegenwart und Zukunft zueinander in Beziehung gesetzt.

Folgt das Theater damit einem Fortschrittsgedanken? Inwieweit ist das Theatre of the Long Now "téchne"?

STURMHARD BRANDT:

Naja, das *Theatre of the Long Now* war von Beginn an ein technisches Experiment. Denn Theater und Architektur – beides sehr alte Kulturtechniken – verwachsen hier zu einem Raum, der vielleicht eine ganz eigene Kulturtechnik zulässt. Welche genaue Funktion es über die einer artifiziell hergestellten Brache hinaus einnehmen wird, bleibt offen. Ich hoffe, dass die nächsten Vorstellungen ein "Long Now" schaffen, für das ich damals noch nicht die Mittel und auch nicht die Akteure hatte.

Dies ist eine wahre Geschichte. Das Interview ist Teil der Vorstellung.

Über

Das Theatre of the Long Now wurde 2014 in Stuttgart gegründet und wächst seitdem stetig. Seit der Saison 2017 sind Ferl+Hertel und Bureau Baubotanik künstlerische Leiter*innen des Theatre of the Long Now und entwickeln sein Programm durch performative und baubotanische Interventionen. Als Teil von Techne wird das Theatre of the Long Now Performances, Festivitäten und Aktivitäten im engen Dialog mit der Evolution und dem Wachstum des Projekts beherbergen.

Die nächste Aufführung im *Theatre of the Long Now* findet am 21. Juli 2017 statt.

τέchnē Festival 8.–19. November 2017

Zum Abschluss öffnet sich das Langzeitprojekt einem breiten Publikum mit Workshops, Performances und einer großen Ausstellung. Wir freuen uns auf folgende Arbeiten:

- Appearances von Andrew Norman Wilson
- Die schrecklich gute Mutter von Ulrich Bernhardt
- Mohrle von Hendrik Quast & Maika Knoblich
- Nature Theatre of Oblivia von Oblivia
- Rehab Training von Geumhyung Jeong
- Remote Viewer von Tyler Coburn & Ian Hatcher
- Setting Sculpture von Annabella Spielmannleitner & Benjamin Köder
- The Thing An Automatic Workshop von Ant Hampton & Christophe Meierhans
- Theatre of the Long Now von Ferl+Hertel & Bureau Baubotanik
- Transpersonal: art and life directives von Astrid Korporaal & Dr. Stephen Wilson
- Zurück in die Zukunft von Neue Dringlichkeit

Vorschau

8. November 2017 Festivaleröffnung im Theater Rampe

11. November 2017 Eröffnung der Ausstellung im Künstlerhaus Stuttgart (bis Januar 2018)

19. November 2017
Festivalfinale mit Einwinterungsfeier im *Theatre of the Long Now*

Das vollständige Festivalprogramm gibt es ab September 2017 auf techne-stuttgart.de