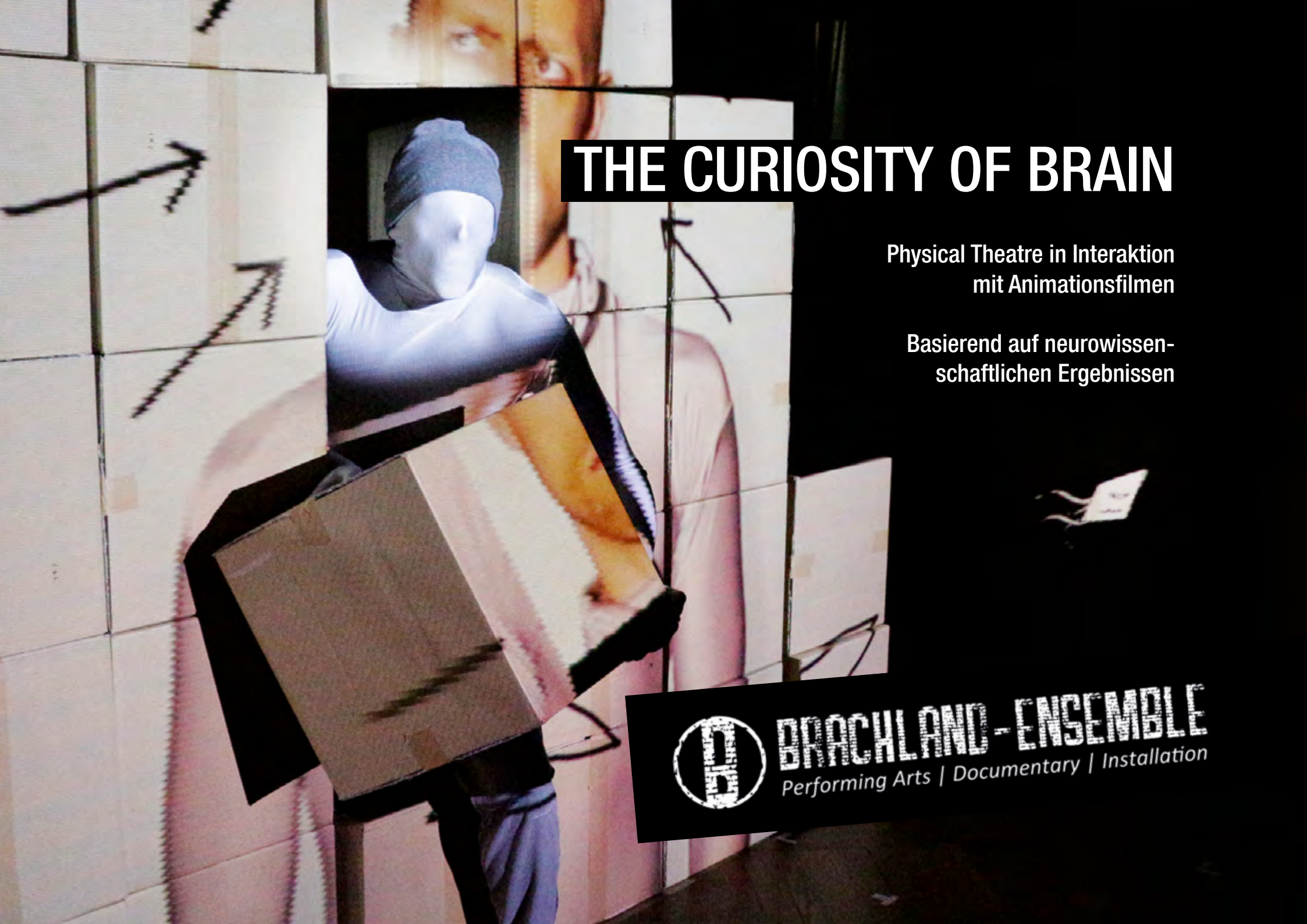


THE CURIOSITY OF BRAIN

Physical Theatre in Interaktion
mit Animationsfilmen

Basierend auf neurowissen-
schaftlichen Ergebnissen

BRACHLAND-ENSEMBLE
Performing Arts | Documentary | Installation

THE CURIOSITY OF BRAIN

Physical Theatre in Interaktion mit Animationsfilmen

Basierend auf neurowissen-schaftlichen Ergebnissen

Inhaltsverzeichnis

Übersicht
Inhalt
Umsetzung
Bühne
Das Brachland-Ensemble
Team & Kontakt

gefördert von

HESSEN
Hessisches Ministerium für Wissenschaft und Kunst

medienprojektzentrum
offener kanal kassel

Kassel documenta Stadt
Kulturamt

the curiosity of brain

„The Curiosity of Brain“ ist eine fantasievolle Hirnforschung, eine Mischung aus Physical Theatre und Animationsfilm. Das Brachland-Ensemble begibt sich mit diesem Projekt basierend auf wissenschaftlichen Ergebnissen aus der Neurologie, auf die Reise ins Innere des Gehirns des Protagonisten.

UEBERSICHT

Dauer
Version 1: 60 Minuten
Version 2: 75 Minuten

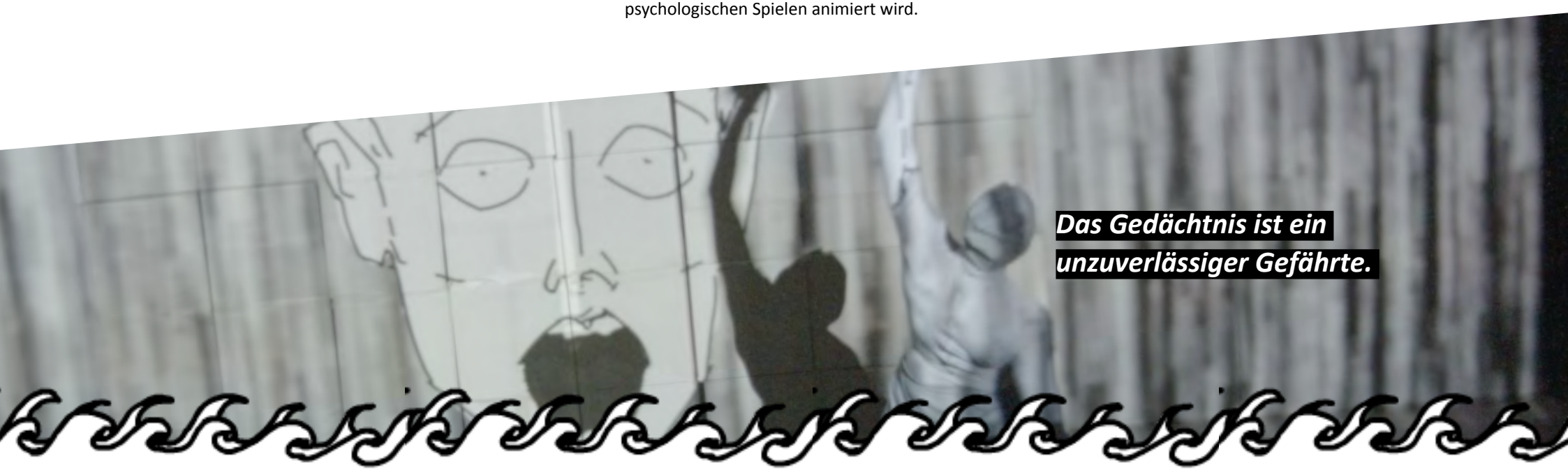
Premiere
28. Mai 2015 in Kassel

Beteiligte
1 Darsteller
1 Video-Operator
1 Techniker

Spielversion ab 8 Jahren
In dieser Version bieten wir eine **60-minütige Fassung** an, die den Schwerpunkt auf die audiovisuelle/ sinnliche Erfahrung der Kinder legt, ohne dabei an Tiefe einzubüssen.

Spielversion ab 16 Jahren

Die ungekürzte Version dauert ca. **75 Minuten** und beinhaltet u.a. interaktive Szenen, in welchen das Publikum zu psychologischen Spielen animiert wird.



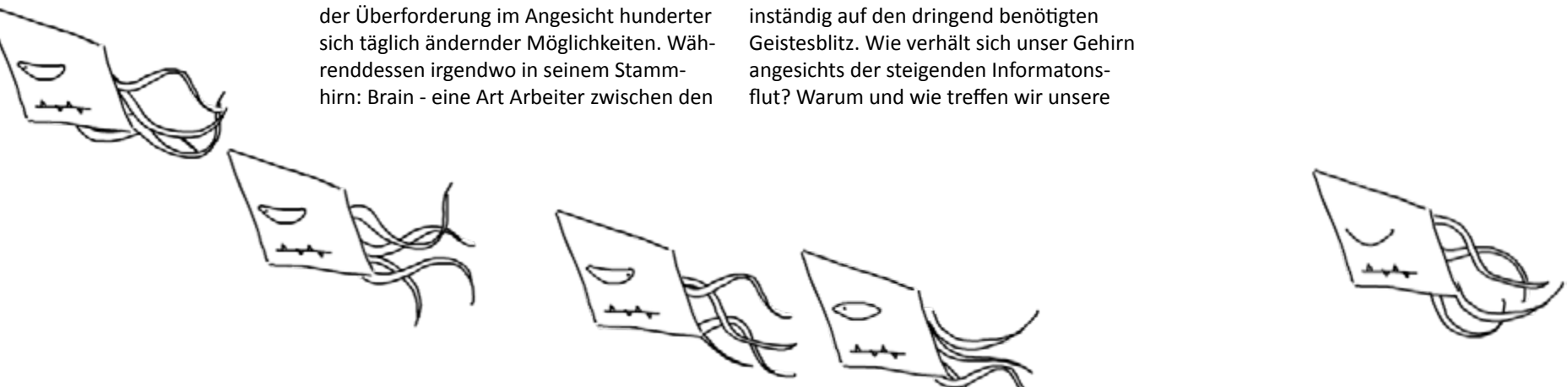
Unser Bewusstsein ist im großen Reich des Geistes nur eine mickrige Taschenlampe.

INHALT

der mensch denkt. manche sagen, zu viel.

Brian sieht das naturgemäß anders, denn er sucht Antworten. Er sucht nach der einen Antwort. Getrieben vom täglichen medial übermittelten Weltgeschehen. Denn eines kleinen Gefühls ist er sich sicher ...

... die Informationen müssen nur richtig ausgewertet werden, um etwas ändern zu können, selbst aktiv zu werden, frei von der Lethargie einer ganzen Generation, frei von der Ohnmacht gegenüber einer kommerzialisierten Welt, frei vom Gefühl der Überforderung im Angesicht hunderter sich täglich ändernder Möglichkeiten. Währenddessen irgendwo in seinem Stammhirn: Brain - eine Art Arbeiter zwischen den Synapsen - trift auf einen undefinierbaren Impuls. Die Neugierde führt ihn auf eine Jagd in die unerforschten Regionen einer traumartigen und fremden Welt. Und während Brain sich bis in die Tiefen des Unterbewusstseins vorwagt, hofft Brian inständig auf den dringend benötigten Geistesblitz. Wie verhält sich unser Gehirn angesichts der steigenden Informatonsflut? Warum und wie treffen wir unsere Entscheidungen? Und wieso lassen wir so manche große Idee einfach fallen? Für die Dauer einer Gehirnsekunde begeben wir uns mit dem Publikum auf eine Reise in uns selbst und stellen unsere Sinne auf die Probe.



Ich komme mir vor wie in einem
brennenden Haus, in jeder Ecke
brennt es und ich habe nur einen
kleinen Eimer mit Wasser und
eh ich mich versehe ist die ganze
Bude bereits abgebrannt.

Was, wenn wir Ihnen sagen, dass die Welt, wie Sie sie meinen zu kennen, nicht die Realität ist?

UMSETZUNG

neurowissenschaft / physical theatre / videomapping

Die Inszenierung unterteilt sich in drei Ebenen: 1.: Brian, der auf eine Idee hofft. 2.: Brain, der innerhalb von Brians´ Gehirn den Geistesblitz jagt. 3.: Der Professor, der in einer Art wissenschaflichen Sendung im Stil der amerikanischen 50er neurowissenschaflichen Erkenntnisse vermittelt und das Publikum in Live-Experimente verwickelt.

Neurowissenschaft

Oft werden Vergleiche zwischen der Leistungsfähigkeit eines Computers und der des menschlichen Gehirns angestellt. Seit das Gehirn als Sitz kognitiver Leistung erkannt wurde, wurde es in der Literatur immer mit dem komplexesten verfügbaren technischen Apparat verglichen (Dampfmaschine, Telegraph). So versuchte man auch, aus der Funktionsweise von Computern auf die des Gehirns zu schließen. Heute dagegen bemüht man sich in der Computational Neuroscience und der ionischen Neuroinformatik, die Funktionsweise des Gehirns teilweise auf Computern nachzubilden bzw. durch sie auf neue Ideen zur „intelligenten“ Informationsverarbeitung zu kommen.

Physical Theatre

Mit Physical Theatre wird eine sehr körperliche Spielweise bezeichnet, die ihre Wurzeln sowohl im klassischen Schauspiel, dem modernen Tanz, sowie in der Akrobatik und der Pantomime hat und dennoch die Sprache als Mittel nicht ausschließt.

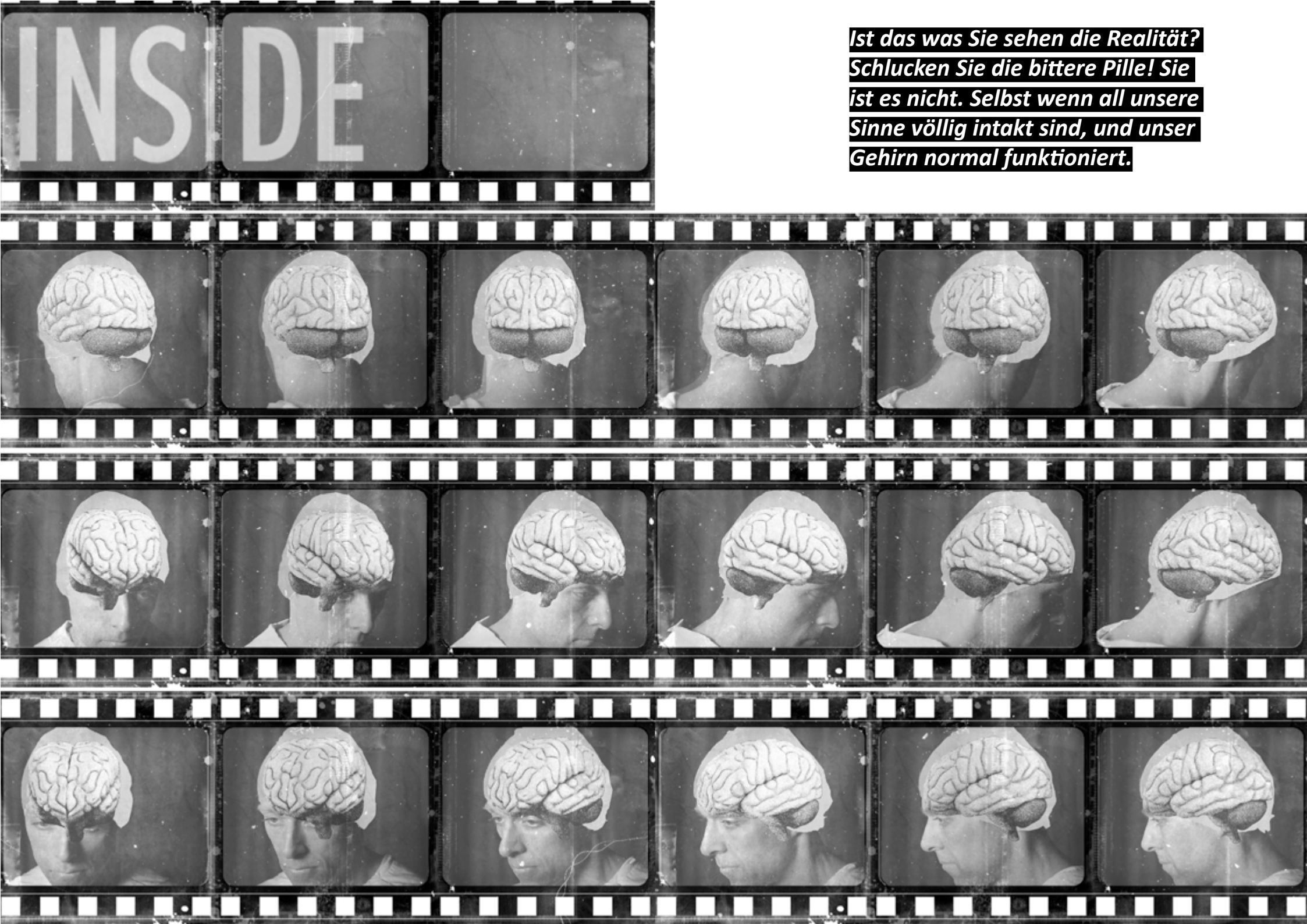
Videomapping

Das Videomapping bezeichnet die Möglichkeit, Videos mit einem Beamer dem Untergrund (also der beleuchteten Oberfläche)

anzupassen. Videos sind somit nicht länger nur in bekannten Formaten (z.B. 16:9) projizierbar, sondern in jeder erdenklichen Form. Dabei können die Videos durch den Raum bewegt oder rotiert werden, ein- und ausgeblendet und vieles mehr. Es eröffnet sich dadurch die Möglichkeit der Interaktion zwischen DarstellerIn und Video.

Presse

Die tägliche Verführung der Neugier Die grandiose Inszenierung „The Curiosity of Brain“ vom Brachland-Ensemble im Kulturbahnhof VON GESA ESTERER (HNA Kassel): Längst ist das globale Netz Bestandteil unseres Lebens, fasziniert, strengt an, überfordert. Täglich verführt uns die Neugier, ein Klick, ein Touch, noch mal und noch mal. Der Frage, wie sich unser Gehirn angesichts der rasant wachsenden Informationsflut verhält, geht die Inszenierung „The Curiosity of Brain“ nach. [...] Bekleidet mit einem silbergrauen, bis übers Gesicht eng anliegenden Ganzkörperanzug agiert Dominik Breuer inmitten von Pappkartons. Stumm hetzt er den auf die Bühne projizierten Informationen hinterher. Aufforderungen zum Klicken, zum Touch, hier, dort, schnell, unaufhaltsam, unerträglich, da gibt es Likes als schmeichelnde Anerkennung für die Taten wie bei Facebook. Eine Geräuschkulisse kratzt an den Nerven. Der Schauspieler Dominik Breuer bietet eine hervorragende Leistung, eindringlich, dabei leicht, wie im Vorbeigehen. Zwischen den Szenen gibt es Videos von einem Professor Neunmalklug, der auf Englisch über das Gehirn referiert, manipulativ, schmierig. Das sieht aus wie ein Film aus den 50er- Jahren, dabei ist Dominik Breuer auch der Professor. Eine Stimme übersetzt im Propagandaton des Dritten Reichs. Die intelligente, durchdachte Inszenierung [...] mit tollen Videoinstallationen des Kasseler Studenten Felix Kramer macht das Stück zu einem kleinen, grandiosen Theaterereignis [...]



Ist das was Sie sehen die Realität? Schlucken Sie die bittere Pille! Sie ist es nicht. Selbst wenn all unsere Sinne völlig intakt sind, und unser Gehirn normal funktioniert.

bühnenanforderungen

BUEHNE

Da die Produktion auf Videomapping basiert, sind Größe der Spielfläche und Höhe der Projektion exakt festgelegt. Die Spielfläche kann nicht variiert werden. Des Weiteren wird eine Opera mit Rückprojektions-eigenschaften verwendet.

Bühne

- Raumtiefe (Bühne + Zuschauerraum): ≥ 16 m
- Spielfläche: B 6,80 m x T 2,80 m (ebenerdig!)
- Abstand Zuschauer - Bühnenkante: ≥ 2 m
- Abstand Rückbeamer - Rückwand: ≥ 3 m
- Abstand Frontbeamer- Bühnenkante: ≥ 7,50 m

Opera

- Projektionsfläche: 6,80 m x 2,40 m
- Eine Anbringungsmöglichkeit für die Opera wird vorausgesetzt
- sofern nicht vorhanden, kann eine Opera mitgebracht werden (B1-zertifiziert)

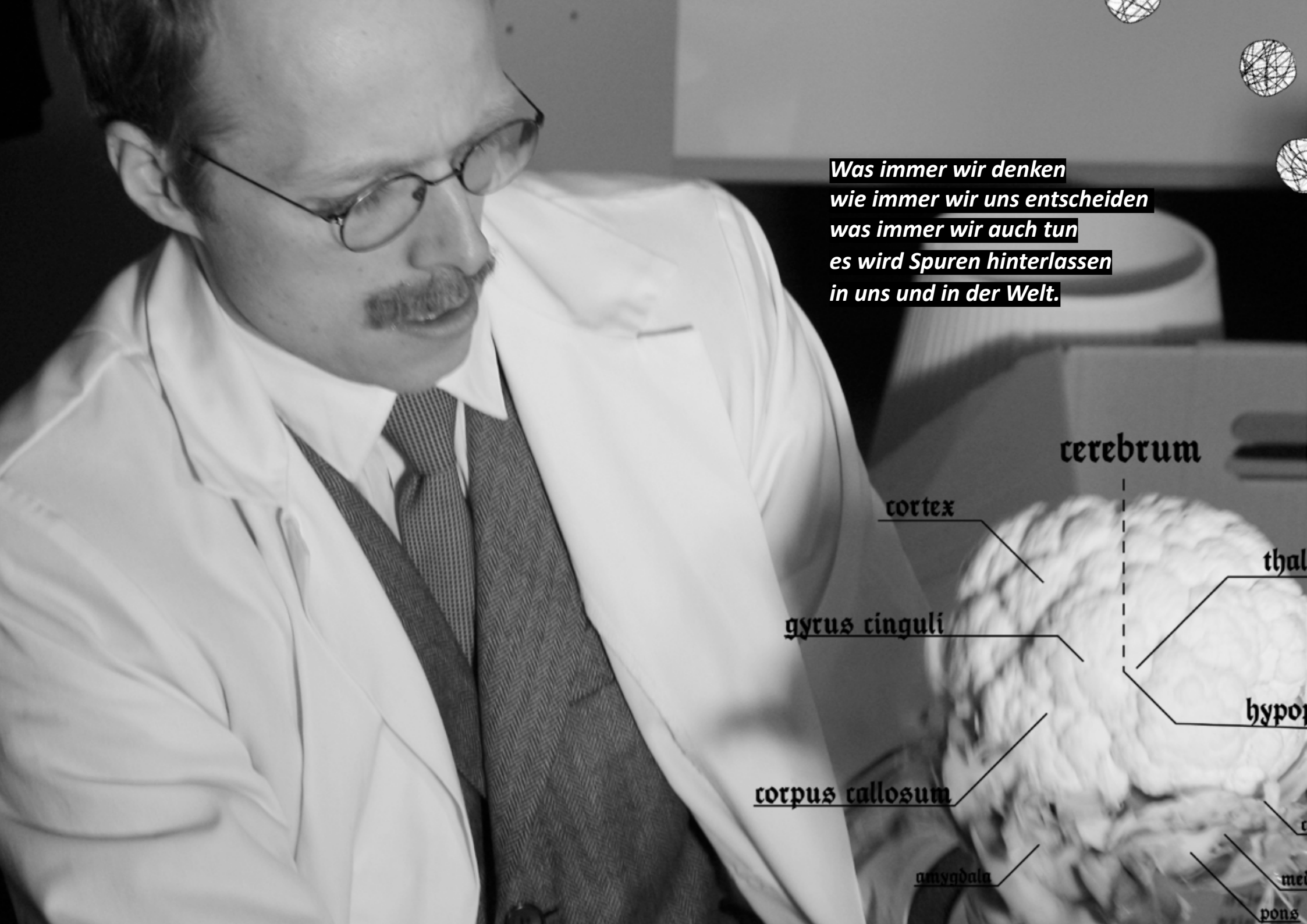
Tontechnik

- Mischpult / Verstärker
- Stereolautsprecher (hinter Opera)
- 3,5mm Klinke für Anschluss Laptop

Lichttechnik

- es werden keine Scheinwerfer benötigt, da die komplette Aufführung mit drei Beamern geleuchtet ist. Diese werden migebracht.
- Applauslicht, falls vorhanden
- Stromanschluss für 3 Beamer und 1 Laptop

Ein ausführlicher Technical-Rider kann auf Anfrage nachgereicht werden.


Was immer wir denken
wie immer wir uns entscheiden
was immer wir auch tun
es wird Spuren hinterlassen
in uns und in der Welt.
cerebrum
cortex
gyrus cinguli
corpus callosum
amygdala
pons

ENSEMBLE

performing arts | documentary | installation

Das Brachland-Ensemble ist eine freie Gruppe professioneller Theater- und Kulturschaffender aus den Bereichen Schauspiel, Performance, Tanz und Film. Seit 2011 realisiert das Ensemble Projekte im Spannungsfeld von Darstellender Kunst, Dokumentation und Installation, die gesellschaftliche Konstrukte untersuchen und die daraus folgenden Konventionen hinterfragen.

Die Themenauswahl spiegelt dabei die künstlerische Diversität des Ensembles wider: aktuelle politische Ereignisse wie die Veröffentlichung des CIA-Folterreports, kritische Auseinandersetzungen zu Medien und Gesellschaft als auch persönliche, künstlerische Fragestellungen bilden den Ausgangspunkt der Projektentwicklungen. Teilweise basieren diese auf bis zu eineinhalb Jahren investigativer Recherche. So führte das Ensemble für „Revolution: Alles wird gut!“ u.a. in indien, Ghana, Israel und Palästina, als auch in Schweden, Belgien und Deutschland Interviews und baute ein internationales Netzwerk zu Künstler*innen und Organisationen auf (u.a. Amnesty International und die deutsche UNICEF-Kommission). Seit der Gründung 2011 ist eine große Bandbreite von Projekten entstanden: vom Solostück und reduzierten Performances, über aufwendige Videoausstellungen und ortsspezifische Audiowalks, bis zum Schauspiel in großer Ensemble-Besetzung und innerstädtischen Gesellschaftsspielen im öffentlichen Raum mit der Beteiligung einer ganzen Stadt (Stadtjubiläum Fulda 2019). Seit Januar 2018 bilden Dominik Breuer (Brüssel), Maria Isabel Hagen (Hamburg) und Gunnar Seidel (Nürnberg) die künstlerische Leitung. Das Ensemble wird projektbezogen gefördert. Es gibt keinen festen Spielort.

Auszeichnungen

2017: Publikumspreis MADE-Festival für *Ready for Boarding*
2017: Jurypreis Hessische Theatertage für *Ready for Boarding*
2015: Kulturförderpreis der Stadt Kassel
2013: Nominierung für den Kurz-Hackenberg-Preis für politisches Theater, Köln
2013: Jurypreis Hessische Theatertage für *Idole*
2011: Jurypreis *AllesWasTanztGipfel* in Köln

KONTAKT

team & kontakt

Künstlerische Leitung
Dominik Breuer

Animationen & Video-Operator
Felix Kramer

Sounddesign
Dominik Breuer

Spiel
Dominik Breuer

Produktion und Technik
Gunnar Seidel

Kontakt
Dominik Breuer
+49 178 561 2204
dominik@brachland-ensemble.de
www.brachland-ensemble.de

Weitere Informationen, Videos zum Stück
sowie Lebensläufe unter:
www.brachland-ensemble.de