BRACHLAND-ENSEMBLE
ARTS / SOCIETY / yeah
HUMANOTOP
WER WIE WISSEN SCHAFFT
Ein interaktives Zukunftsareal

HUMANOTOP – Wer wie Wissen schafft

Ein interaktives Zukunftsareal. In Kooperation mit der RWTH Aachen und der FH Münster behauptet das Brachland-Ensemble ein interaktives Zukunftsareal, welches die Zuschauer:innen, basierend auf wissenschaftlichen Daten, in die Lage versetzt, die Zukunft ihrer Stadt neu zu denken.

Konzept, Regie
Dominik Breuer

Mit
Mariann Yar, Miriam Schollmeyer, Dominik Breuer

Dramaturgie
Inge Zeppenfeld, Gunnar Seidel

Wissenschaftliche Beratung
Prof. Dr.-Ing. Achim Kampker (RWTH Aachen), Morgane de Toeuf (Université Libre de Bruxelles, Armin Küchler (M.A.) FH Münster

Produktion
Julia Opitz

Bühne und Kostüm
Maria Pfeiffer

Sounddesign
Jan Pfitzer

Audience Development
Peer Stark

Spieldauer
2:15h (Humanotop)
1:45h (Humanotop 2.0)

Uraufführung
17. Juni 2022

In Kooperation mit
dem Theater Aachen, der RWTH Aachen, der Bürgerstiftung Lebensraum Aachen, dem Kulturamt Solingen, der Demokratiewerkstatt /Nell-Breuning-Haus Stolberg, der FH Münster, Baukultur NRW, dem Institut für Demokratiepädagogik Eupen (Belgien), Stadtretter e.V., ISG-Solingen-Ohligs und dem Bundesverband Soziokultur.

Gefördert vom
Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen, NRW Landesbüro Freie Darstellende Künste, Bundeszentrale für politische Bildung, Fonds Soziokultur, RKP – Regionales Kultur Programm NRW

Wiederaufnahme 2023
gefördert vom Fonds Darstellende Künste aus Mitteln der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien im Rahmen von NEUSTART KULTUR, Wiederaufnahmeförderung

Wir stehen vor den größten Herausforderungen in der Geschichte der Menschheit. Und wir haben zum ersten Mal in der Geschichte der Menschheit die Mittel und Möglichkeiten, sie erfolgreich zu überwinden.

Klaus Heidel / Werkstatt Ökonomie

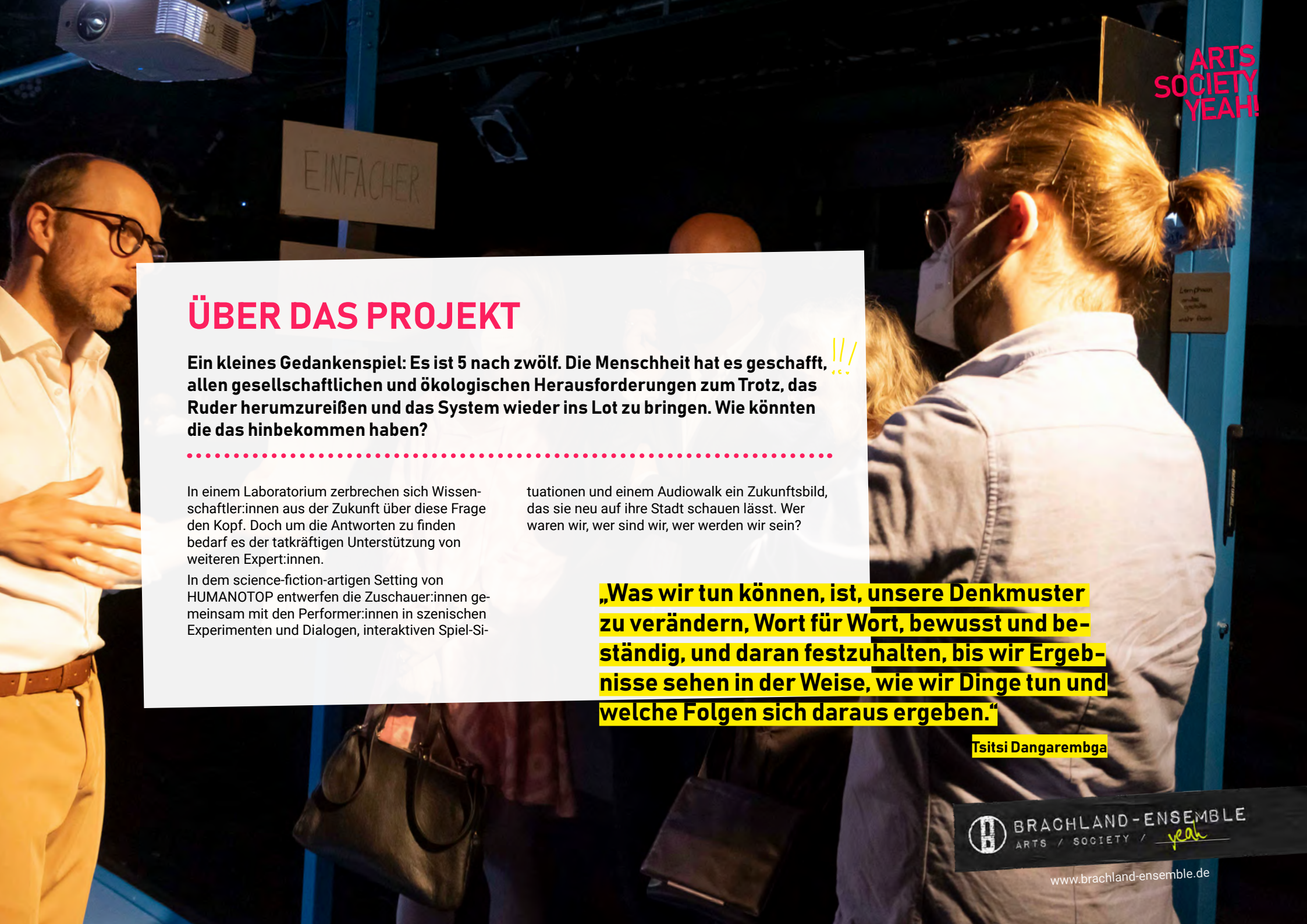
ARTS SOCIETY YEAH!

BRACHLAND-ENSEMBLE
ARTS / SOCIETY / yeah

www.brachland-ensemble.de

ARTS
SOCIETY
YEAH!

BRACHLAND-ENSEMBLE
ARTS / SOCIETY / yeah
www.brachland-ensemble.de



ARTS SOCIETY YEAH!

ÜBER DAS PROJEKT

Ein kleines Gedankenspiel: Es ist 5 nach zwölf. Die Menschheit hat es geschafft, allen gesellschaftlichen und ökologischen Herausforderungen zum Trotz, das Ruder herumzureißen und das System wieder ins Lot zu bringen. Wie könnten die das hinbekommen haben?

In einem Laboratorium zerbrechen sich Wissenschaftler:innen aus der Zukunft über diese Frage den Kopf. Doch um die Antworten zu finden bedarf es der tatkräftigen Unterstützung von weiteren Expert:innen.

In dem science-fiction-artigen Setting von HUMANOTOP entwerfen die Zuschauer:innen gemeinsam mit den Performer:innen in szenischen Experimenten und Dialogen, interaktiven Spiel-Situationen und einem Audiowalk ein Zukunftsbild, das sie neu auf ihre Stadt schauen lässt. Wer waren wir, wer sind wir, wer werden wir sein?

„Was wir tun können, ist, unsere Denkmuster zu verändern, Wort für Wort, bewusst und beständig, und daran festzuhalten, bis wir Ergebnisse sehen in der Weise, wie wir Dinge tun und welche Folgen sich daraus ergeben."

Tsitsi Dangarembga

BRACHLAND-ENSEMBLE
ARTS / SOCIETY / yeah

www.brachland-ensemble.de

ARTS SOCIETY YEAH!

DAS FUNDAMENT

WIESO WESHALB WARUM

Die Dringlichkeit im Hinblick auf eine gesamtgesellschaftliche Kraftanstrengung, um die Herausforderung einer drohenden Umweltkatastrophe durch Biodiversitätsschwund und Global Change zu bewältigen, ist wissenschaftlicher Konsens. Damit einher stellt sich im Angesicht einer zunehmenden Urbanisierung die Frage nach der nachhaltigen Stadt der Zukunft.

Es bedarf eines Wandels im gesellschaftlichen Diskurs, der Art der Wissensvermittlung und der Kooperation von Multiplikator:innen an gesellschaftlichen Schlüsselpunkten.

WER WIE WISSEN SCHAFFT

Wir haben uns in der Projektentwicklung auf die wissenschaftliche Expertise diverser Institutionen gestützt.

1. Die **RWTH Aachen** unter der Leitung von Professor Dr. Achim Kampker, der auch Titelgeber der Produktion und Initiator eines Versuchsfeldes gleichen Namens nördlich von Aachen ist.

2. Die **FH Münster** unter Beteiligung von Armin Küchler, der den Bereich Statistik und Soziologie abdeck

3. Die **Freie Universität Brüssel** unter der Federführung der Bio-Ingenieurin Morgane de Toeuf, deren Arbeiten und Thesen über Biodiversität und nachhaltige Landwirtschaft das eigentliche Fundament dieser Produktion bilden.

Weitere wichtige Partner:innen sind zudem NRW Baukultur NRW, Stadtretter e.V., ISG-Solingen Ohligs und der Bundesverband Soziokultur.

WIE WEIT UND WOHIN

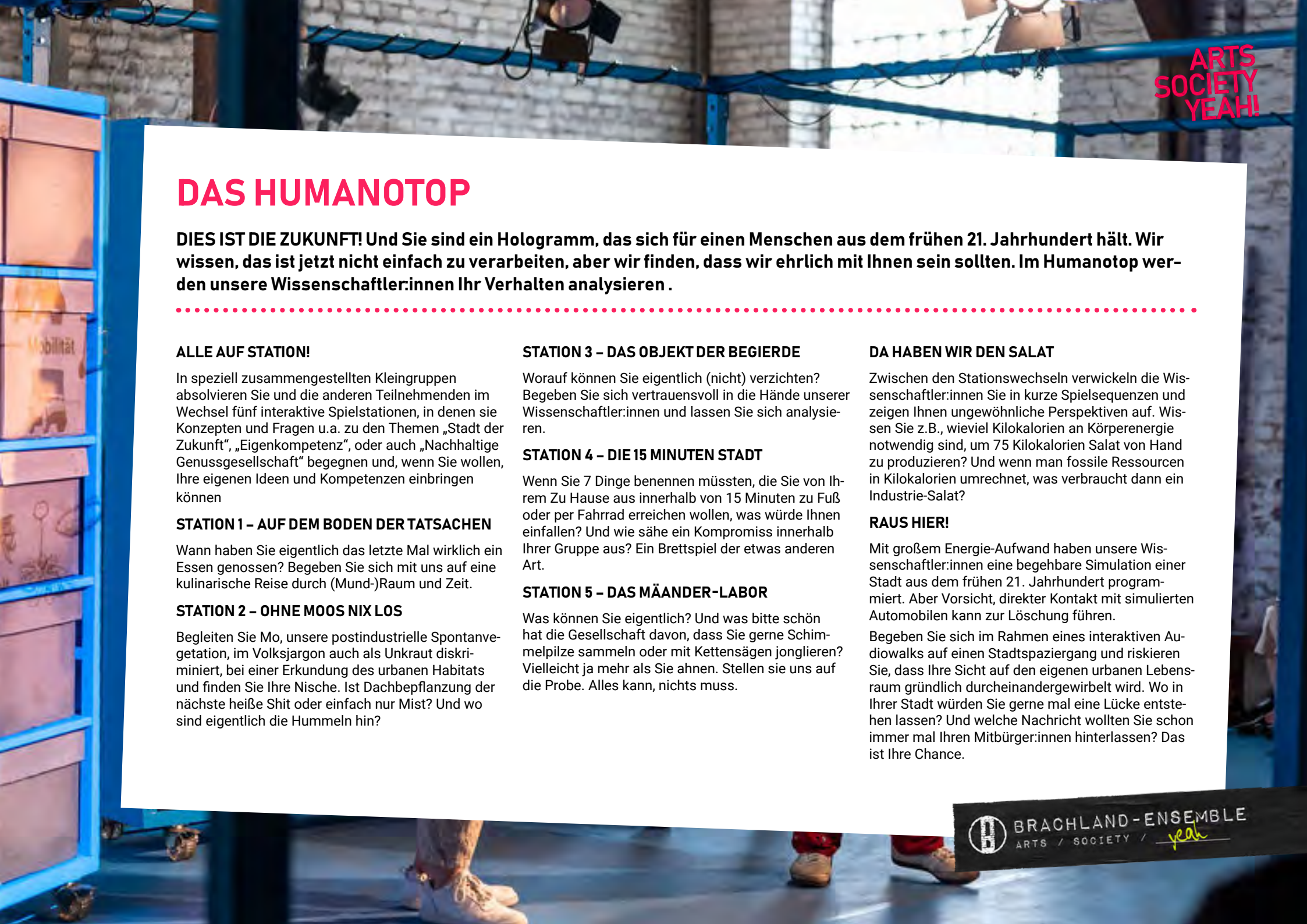
Gemeinsam mit diesen Expert:innen konnten wir somit ein begeh- und bespielbares „Zukunfts-Habitat“ kreieren, darin Mini-Laboratorien des „Praktischen Possibilismus*“, in denen Bürger:innen ganzheitliche Zukunftskonzepte für ihren lokalen (urbanen) Lebensraum durchspielen, entwickeln und verfeinern können.

Somit wird Stadtentwicklung für diese nicht nur erfahrbar, sondern sie können nachhaltig und aktiv daran partizipieren. Kommunen können die Konzepte der Mini-Laboratorien in ihre Arbeit einbinden, um diese Bürger:innen als partizipatives Tool zur Verfügung zu stellen (“Innovations-Gesellschaft“)

***Praktscher Possibilismus: Die Haltung, sich nur Problemen zu widmen, die man 1. lösen kann, und 2. lösen will, im Vertrauen darauf, dass es für jedes Problem die passende Person gibt, die es lösen kann.**

BRACHLAND-ENSEMBLE
ARTS / SOCIETY / yeah

www.brachland-ensemble.de



ARTS SOCIETY YEAH!

DAS HUMANOTOP

DIES IST DIE ZUKUNFT! Und Sie sind ein Hologramm, das sich für einen Menschen aus dem frühen 21. Jahrhundert hält. Wir wissen, das ist jetzt nicht einfach zu verarbeiten, aber wir finden, dass wir ehrlich mit Ihnen sein sollten. Im Humanotop werden unsere Wissenschaftler:innen Ihr Verhalten analysieren .

ALLE AUF STATION!

In speziell zusammengestellten Kleingruppen absolvieren Sie und die anderen Teilnehmenden im Wechsel fünf interaktive Spielstationen, in denen sie Konzepten und Fragen u.a. zu den Themen „Stadt der Zukunft“, „Eigenkompetenz“, oder auch „Nachhaltige Genussgesellschaft“ begegnen und, wenn Sie wollen, Ihre eigenen Ideen und Kompetenzen einbringen können

STATION 1 – AUF DEM BODEN DER TATSACHEN

Wann haben Sie eigentlich das letzte Mal wirklich ein Essen genossen? Begeben Sie sich mit uns auf eine kulinarische Reise durch (Mund-)Raum und Zeit.

STATION 2 – OHNE MOOS NIX LOS

Begleiten Sie Mo, unsere postindustrielle Spontanvegetation, im Volksjargon auch als Unkraut diskriminiert, bei einer Erkundung des urbanen Habitats und finden Sie Ihre Nische. Ist Dachbepflanzung der nächste heiße Shit oder einfach nur Mist? Und wo sind eigentlich die Hummeln hin?

STATION 3 – DAS OBJEKT DER BEGIERDE

Worauf können Sie eigentlich (nicht) verzichten? Begeben Sie sich vertrauensvoll in die Hände unserer Wissenschaftler:innen und lassen Sie sich analysieren.

STATION 4 – DIE 15 MINUTEN STADT

Wenn Sie 7 Dinge benennen müssten, die Sie von Ihrem Zu Hause aus innerhalb von 15 Minuten zu Fuß oder per Fahrrad erreichen wollen, was würde Ihnen einfallen? Und wie sähe ein Kompromiss innerhalb Ihrer Gruppe aus? Ein Brettspiel der etwas anderen Art.

STATION 5 – DAS MÄANDER-LABOR

Was können Sie eigentlich? Und was bitte schön hat die Gesellschaft davon, dass Sie gerne Schimmelpilze sammeln oder mit Kettensägen jonglieren? Vielleicht ja mehr als Sie ahnen. Stellen sie uns auf die Probe. Alles kann, nichts muss.

DA HABEN WIR DEN SALAT

Zwischen den Stationswechseln verwickeln die Wissenschaftler:innen Sie in kurze Spielsequenzen und zeigen Ihnen ungewöhnliche Perspektiven auf. Wissen Sie z.B., wieviel Kilokalorien an Körperenergie notwendig sind, um 75 Kilokalorien Salat von Hand zu produzieren? Und wenn man fossile Ressourcen in Kilokalorien umrechnet, was verbraucht dann ein Industrie-Salat?

RAUS HIER!

Mit großem Energie-Aufwand haben unsere Wissenschaftler:innen eine begehbare Simulation einer Stadt aus dem frühen 21. Jahrhundert programmiert. Aber Vorsicht, direkter Kontakt mit simulierten Automobilen kann zur Löschung führen.

Begeben Sie sich im Rahmen eines interaktiven Audiowalks auf einen Stadtspaziergang und riskieren Sie, dass Ihre Sicht auf den eigenen urbanen Lebensraum gründlich durcheinandergewirbelt wird. Wo in Ihrer Stadt würden Sie gerne mal eine Lücke entstehen lassen? Und welche Nachricht wollten Sie schon immer mal Ihren Mitbürger:innen hinterlassen? Das ist Ihre Chance.

BRACHLAND-ENSEMBLE
ARTS / SOCIETY / yeah

ARTS SOCIETY YEAH!

FORMATE UND ZIELGRUPPEN

Gemeinsam mit unseren Partner:innen haben wir drei Formate entwickelt, die sich im Inhalt gleichen, hinsichtlich Aufbau und Ablauf aber unterschiedlichsten Anforderungen gerecht werden. Weitere Infos zu technischen und räumlichen Anforderungen lassen wir Ihnen gern zukommen

HUMANOTOP

Die szenische Variante bietet Raum für bis zu maximal 60 Personen und richtet sich nicht zuletzt aufgrund des großen Vernetzungspotentials vor allem an Multiplikator:innen aus den Bereichen Politik, Wirtschaft, Medien, Wissenschaft und Bildung, wobei wir die Produktion natürlich grundsätzlich für alle offen halten, aber die Berücksichtigung des „Impact-Schlüssels“ empfehlen, oder anders gesagt: Wen und wie viele wollen Sie erreichen und mit welchem Ziel und was ist dahingehend eine gute Energie-Bilanz? Der Bühnenaufbau erlaubt – Stromversorgung vorausgesetzt – Aufführungen auch an ungewöhnlichen Orten, jenseits von den üblichen Theater-und Veranstaltungssälen, seien es Parkhäuser, Lagerhallen, Einkaufspassagen oder z.B. Bahnhöfe.

HUMANOTOP 2.0

Diese Audiowalk-Variante findet ausschließlich im öffentlichen Raum statt. Der Reiz hierbei ist nicht nur, dass bis zu 160 Bürger:innen gleichzeitig mittels Funkkopfhörern teilnehmen können, sondern dass auch Institutionen, Geschäfte und Standorte in der jeweiligen Stadt auf Wunsch aktiv in die Performance einbezogen werden können. Diese interaktive Schnitzeljagd-Variante eignet sich auch für Schulen und Universitäten und ist bzgl. Aufbau und technischen Voraussetzungen sehr leicht durchführbar.

HUMANO-TALK

Für Ihre Tagungen, Symposien und sogar Online-Konferenzen haben wir u.a. in Zusammenarbeit mit dem **Bundesverband Soziokultur** dieses Format entwickelt, in dessen Rahmen wir aus den Inhalten der Original-Produktion individuelle dramaturgische Konzepte zu Themen wie „Nachhaltigkeit“, „Stadt der Zukunft“ oder auch „effiziente Kooperation“ und „Zielgruppen-Akquise“ konzipieren. Unser Team reist dafür entweder zu Ihrer Veranstaltung an oder lädt Sie und Ihr Netzwerk auf unsere digitale Spielewelt ein, wo Sie mit uns mittels Avataren spielerisch interagieren und sich untereinander austauschen können.

EVALUATION

Optional bieten wir die Möglichkeit einer Evaluation an. Armin Küchler von der FH Münster hat dafür einen wissenschaftlichen Fragebogen entwickelt, der den Teilnehmenden vor Aufführungsbeginn, sowie einige Wochen später vorgelegt wird, um herauszufinden, wie sich Wahrnehmung und Verhalten Ihres Netzwerks im Alltag im Anschluss an die Veranstaltung verändert haben.

„Es geht nicht nur darum, womit wir Container-Schiffe antreiben, sondern dass wir weniger Containerschiffe antreiben.“

Morgane de Toeuf, Bio-Ingenieurin

BRACHLAND-ENSEMBLE
ARTS / SOCIETY / yeah

www.brachland-ensemble.de

ARTS
SOCIETY
YEAH!

BRACHLAND-ENSEMBLE
ARTS / SOCIETY / yeah
www.brachland-ensemble.de

ARTS SOCIETY YEAH!

KONTAKT

DOMINIK BREUER

Künstlerische Leitung
Brüssel / Leverkusen
+49 178 561 2204
dominik@brachland-ensemble.de

JULIA OPITZ

Produktion
Nürnberg
+49 176 239 478 56
produktion@brachland-ensemble.de

„Du kannst Architektur nicht planen. Du kannst nicht zu 100% wissen, wie die dort Lebenden das Gebäude nutzen, umnutzen oder gar verändern.“

Volkmar Kettnaker, Soziologe und Architekt - Stockholm

Gern entwickeln wir individuell zugeschnittene Recherche- und Aufführungskonzepte. Weitere Produktionen unter www.brachland-ensemble.de

BRACHLAND-ENSEMBLE
ARTS / SOCIETY / yeah

www.brachland-ensemble.de