



GAME THEORY

**verspielte Tanz-Performance und -Workshops
von der Tanzcompagnie Joshua Monten**

Übersicht: Die Kopplung von Tanz und Spiel erweist sich als eine innovative und motivierende Weise, um Schüler*innen den zeitgenössischen Tanz näherzubringen. Unser Tanzcompagnie von vier Tänzer*innen zeigt zuerst die sportliche Tanzvorstellung **«Game Theory»** – draussen auf einem Spielplatz oder drinnen in einer Turnhalle/Aula. Danach geben wir **«Tanz+Spiel»**-Workshops für einzelne Schulklassen. Die Workshops bieten einen spielerischen Anlass für körperliche Kreativität, Entdeckungen und Austausch.

Kontakt:

Joshua Monten
Dapplesweg 2, 3007 Bern
+41 76 323 5830
joshuamonten@hotmail.com
<https://joshuamonten.com>

ZUR CHOREOGRAPHIE: DIE SPIELE, DIE UNS FASZINIEREN

Der Tanz war ein Spiel, bevor er zur Kunst wurde.

Unsere Lieblingsspiele sind oft diejenigen, die wir eigentlich gar nicht hätten spielen sollen. Spiele mit Konsequenzen und Risiken. Spiele, die mehr als nur ein Spiel sind. Spiele, die einem den Kopf drehen und das Herz brechen können.

Der Besuch eines Spielplatzes, eines Stadions, eines Hundeparks zeigt: Das Bewegungstalent mancher Lebewesen entfaltet sich erst recht beim Spielen. Inspiration für die Kreation der Tanzproduktion **«Game Theory»** kam von den virtuosen Bewegungen, die im Flow eines intensiv gespielten Spieles entstehen und durch gesteigerte Konzentration, Selbstvergessenheit und Intuition geprägt sind. Wir haben uns auch für die körperlichen Ausdrücke von Emotionen interessiert, die durch intensives Spielen ausgelöst werden – der Adrenalinstoss, die Schmach der Niederlage, die spontane Empathie zwischen Spielern und Zuschauern, die Spannung, nicht zu wissen, was als Nächstes auf einen zukommt.

Rohe, unbefangene Bewegungen aus Spielsituationen wurden aufgenommen und als Bausteine für die Choreographie verwendet. Brutal-ungeordnetes Bewegungsmaterial zu verfremden und in stringent-ästhetische Kompositionsformen einzuordnen – dies ist eines der Lieblingsspiele des Choreographen Joshua Monten und eines der wichtigsten ästhetischen Prinzipien, die der Tanzproduktion **«Game Theory»** (und den begleitenden Tanzworkshops) zugrunde liegen.

Das Resultat ist ein kinästhetisches Porträt des Spielens – eine Typologie der Grundformen des Spielens – eine eigentümliche Sammlung eigenartiger Spielformen. Die verschiedenartigen Szenen erlauben es den Zuschauer*innen, sich auf die einzelnen sozialen und psychologischen Komponenten eines Spiels zu konzentrieren und dabei zu reflektieren, welche Bedeutung das Spielen für das eigene Leben innehat. Welche Grundbedürfnisse können nur durch Spiele erfüllt werden? Welche Beziehungen werden dadurch bekräftigt und ausgehandelt?

PRÄSENTATION DES KULTURVERANSTALTERS

Seit ihrer Gründung im Jahr 2012 hat sich die Berner **Tanzcompagnie Joshua Monten** stetig zu einer der angesehensten und am weitesten tourenden Tanzcompagnien der Schweiz entwickelt und hat mehr als 800 Aufführungen für etwa 90'000 Zuschauer*innen in 37 Ländern gegeben. Das Spektrum an Festivals und Theatern, wo die Compagnie auftritt, ist aussergewöhnlich gross und umfasst führende Veranstaltungsorte für zeitgenössischen Tanz, Strassentheater, visuelle Kunst, experimentelles Theater sowie Kinder- und Jugendtheater. Die Aktivitäten der Compagnie fördern den künstlerischen Austausch mit Kulturschaffenden diverser Länder und spielen eine wichtige Rolle bei der Vermittlung von zeitgenössischem Tanz an neue Zuschauergruppen.

Ein Video zum zehnjährigen Jubiläum der Tanzcompagnie befindet sich bei <https://vimeo.com/763906270>.

Tournee-Daten, Video-Trailers und repräsentative Videos (auch von früheren Tanzvermittlungsprojekten) können bei <https://joshuamonten.com/productions/> eingesehen werden.

PROJEKTBESCHRIEB

Die Kopplung von Tanz und Spiel erweist sich als eine innovative und motivierende Weise, um Schüler*innen den zeitgenössischen Tanz näherzubringen.

Unser Tanzcompagnie von vier Tänzer*innen zeigt zuerst die sportliche Tanzvorstellung **«Game Theory»** – draussen auf einem Spielplatz oder drinnen in einer Turnhalle/Aula. **«Game Theory»** zeigt eine Auseinandersetzung mit den Basiskomponenten des Spielens: Freiheit und Regeln, Ritual und Überraschung, Adrenalin und Flow. Das Resultat ist eine stringent komponierte Tanzproduktion, die Platz für Freiheit und Freude bietet.

Danach geben wir **«Tanz+Spiel»**-Workshops für einzelne Schulklassen. Jede*r der vier Tänzer*innen kann jeweils eine Gruppe von bis 30 Teilnehmer*innen leiten. Die Workshops bieten einen spielerischen Anlass für körperliche Kreativität, Entdeckungen und Austausch. Die Teilnehmer*innen lernen Techniken, um komplizierte Bewegungsabfolgen einzustudieren, und werden gefördert, neue Tanzsequenzen selber zu entwickeln. Sie erfahren hautnah, wie Kunst aus tagtäglichen Aktivitäten entstehen kann. Sie üben, selbstbewusster aufzutreten. Sie reflektieren über Spieltheorie und die Grundformen des Spiels (z.B. kooperativ vs. konkurrierend, geregelt vs. frei).

Nach Wunsch können unsere Workshops in einen kurzen Flashmob einmünden, den die Teilnehmer*innen ihren Mitschüler*innen vorführen.

ECKDATEN

Daten: ganzes Jahr

Dauer: 30 Minuten für Performance; danach 45-90 Minuten für Workshops

Gruppengrösse: max. 350 Kinder für die Performance; max. 120 Kinder für die Workshops

Raum: draussen auf dem Spielplatz, oder drinnen in der Turnhalle bzw. Aula

Zielpublikum: Primarschule und Sekundarstufe I

Sprache: Performance ohne Sprache; Workshops nach Wunsch auf Deutsch, Französisch oder English

Performance-Video: <https://vimeo.com/458472134>

Workshop-Video (Flash Mob als Abschluss): <https://vimeo.com/638754365>

Fachbereiche: Bewegung und Sport, Musik

Kontakt: Joshua Monten, +41 76 323 5830, joshuamonten@hotmail.com
Dappleweg 2, 3007 Bern, <https://joshuamonten.com>



VERBINDUNG ZUM LEHRPLAN21

Fachbereich Musik

Kompetenzbereich 3 – Bewegen und Tanzen

Sensomotorische Schulung: Die Schülerinnen und Schüler können ihren Körper sensomotorisch differenziert wahrnehmen, einsetzen und musikbezogen reagieren. Sie können sich zu Musik im Raum und in der Gruppe orientieren.

Körperausdruck zu Musik: Die Schülerinnen und Schüler können ihren Körper als Ausdrucksmittel einsetzen und in Verbindung mit Materialien und Objekten zu Musik in Übereinstimmung bringen und in der Gruppe interagieren.

Bewegungsanpassung an Musik und Tanzrepertoire: Die Schülerinnen und Schüler können ihre Bewegungen koordiniert der Musik anpassen. Sie verfügen über ein Repertoire an Tänzen aus unterschiedlichen Zeiten, Kulturen und Stilen.

Kompetenzbereich 5 – Gestaltungsprozesse

Themen musikalisch erkunden und darstellen: Die Schülerinnen und Schüler können Themen und Eindrücke aus ihrer Lebenswelt alleine und in Gruppen zu einer eigenen Musik formen und darstellen.

Gestalten zu bestehender Musik: Die Schülerinnen und Schüler können zu bestehender Musik unterschiedliche Darstellungsformen entwickeln.

Fachbereich Bewegung und Sport

Kompetenzbereich 3 – Darstellen und Tanzen:

Körperwahrnehmung: Die Schülerinnen und Schüler können ihren Körper wahrnehmen, gezielt steuern und sich in der Bewegungsausführung korrigieren.

Darstellen und Gestalten: Die Schülerinnen und Schüler können sich mit dem Körper und mit Materialien ausdrücken, eine Bewegungsfolge choreografieren und präsentieren.

Tanzen: Die Schülerinnen und Schüler können Bewegungsmuster erkennen, Bewegungsfolgen und Tänze zu Musik rhythmisch gestalten und wiedergeben. Sie gehen respektvoll miteinander um.

VORBEREITUNG UND NACHBEREITUNG

... vor der Vorstellung

Zu diskutieren

- Was sind deine Lieblingsspiele?
- Bist du ein*e gute Verlierer*in? Wenn ja/nein, weshalb?
- Warst du schon einmal eine Spielverderber*in? Wenn ja/nein, weshalb?
- Welche Art von Spielen gibt es?
- Gibt es Spiele, die du nicht spielen solltest? Und es trotzdem tust? Was ist der Reiz daran?

Spiel

- Stelle dein Lieblingsspiel pantomimisch dar. Finden es die anderen raus?
- Kreiere eine Bewegung aus dieser Pantomime. Wie wird sie zum Tanz? Könnt ihr gemeinsam eine Choreografie machen?
- Im Kreis ein eigenes Bewegungs-Spiel erfinden. Nach einander neue Regeln erfinden. Mit wievielen Regeln ist ein Spiel noch spielbar? Wann macht es keinen Spass mehr?

... nach der Vorstellung

Zu diskutieren

- Hast du Spiele erkannt, die du auch spielst? Welche kanntest du nicht?
- Gab es Gemeinheiten? Regelbrüche? Scheitern?
- An welche Szene magst du dich besonders erinnern? Beschreibe sie.
- Wann musstest du lachen?
- Wann wurde dir langweilig?

Spiel

- Welche Bewegungen der Tänzer*innen kannst du nachahmen? Finden die anderen heraus, welche du meinst?
- Tanze ein Spiel in slow motion.



PLAYING, GAMING AND CHOREOGRAPHING

(geschrieben 2020, im Rahmen der Kreation von «Game Theory», vom Tanzdramaturgen Guy Cools)

The main source of inspiration for «Game Theory» by Joshua Monten has been the many theories about why people like to play games.

Playing and as a consequence also gaming define us as human beings as much as language does or as our capacity to laugh. As such many philosophers, anthropologists, sociologists and even mathematicians have studied and reflected on the reasons why people play and have applied it to different fields. The Dutch historian and cultural theorist Johan Huizinga is probably the best known of these. Already in 1938, he published his *Homo Ludens*, which defended the creative quality of the play principle. Other «game theorists» such as Roger Caillois have created clever classifications of games. Caillois distinguishes **four types of play**: plays of **competition**; plays of **make-believe**; plays of **chance** and plays of **vertigo** (such as spinning). More recently there is even a new discipline, called gamification, which applies elements of game design in a non-game context, mainly to motivate people and stimulate them to learn new skills or develop new habits. Think about the reward systems of many apps.

Play becomes game when rules and structures are introduced: often a strict(er) timing is set; a playfield defined with clear borders when you are in or out; certain virtuosic moves are desired while others are not or even are forbidden. If the rules are unknown or too complex the players and also their audience might get lost in the game.

«The game's domain is therefore a restricted, closed, protected universe: a pure space. (...) The game consists of the need to find or continue at once a response *which is free within the limits of the set rules.*» – Roger Caillois in *Man, Play and Game*

«Finding freedom within rules» could also be a description of the creative process in contemporary dance. It often starts with the dancers improvising on tasks, invented by the choreographer. In the next stage, the choreographer has to organize this playful material in choreographic structures; often set to the timing of the music and spaced in relationship to the stage. The challenge of this process is to offer enough structure so that the work can be repeated and be followed by an audience. The danger would be to over-organize the material and lose some of the original liveness and playfulness. In order to keep the performance alive, the dancers might have to push against the rules of the choreography.

In «Game Theory» the duet form is omni-present. It reflects how many games involve two sides (individuals or teams) competing with each other and how also in many children games there are always two clearly defined roles: such as the catcher and the ones trying to escape.

This dual structure also seems to reflect another dualistic aspect of our human nature, that between «winners» and «losers». But the latter is not necessarily always a negative role. Some game theorists have argued that playing games is an important way to learn to accept failure.

«It would be not outlandish to say that much of the phantasmagoria of midchildhood has to do with learning how to cope with failure by playing with parodies of failing.» – Brian Sutton-Smith in *The Ambiguity of Play*

Dealing with failure is also a recurrent motive in «Game Theory». It often adds a humorous undertone since failure is also the basis of all great comedy. «Game Theory» uses a lot of these existing theories about why people like to play games as a source of inspiration but in the end, the following quote by Michael Lewis probably best summarizes all of them: playing games is also just fun!

«The importance and meaning of play, at least for humans would appear to be in its affective function: in a word, play is fun.» – quoted in Sutton-Smith, p. 32



PRÄSENTATION DES KULTURVERANSTALTERS

Seit ihrer Gründung im Jahr 2012 hat sich die Berner **Tanzcompagnie Joshua Monten** stetig zu einer der angesehensten und am weitesten tourenden Tanzcompagnien der Schweiz entwickelt und hat mehr als 1200 Aufführungen für etwa 180'000 Zuschauer*innen in 40 Ländern gegeben. Das Spektrum an Festivals und Theatern, wo die Compagnie auftritt, ist aussergewöhnlich gross und umfasst führende Veranstaltungsorte für zeitgenössischen Tanz, Strassentheater, visuelle Kunst, experimentelles Theater sowie Kinder- und Jugendtheater. Die Aktivitäten der Compagnie fördern den künstlerischen Austausch mit Kulturschaffenden diverser Länder und spielen eine wichtige Rolle bei der Vermittlung von zeitgenössischem Tanz an neue Zuschauergruppen. Weitere Informationen können bei <https://joshuamonten.com/productions/> eingesehen werden.

Joshua Monten (Künstlerische Leitung, Tänzer) Der schweizerisch-amerikanische Doppelbürger Joshua Monten wurde in der Nähe von New York City geboren. Er studierte Literatur und Kulturanthropologie an der Duke University, bevor er mit dem eher «höhen» Alter von 20 Jahren zum Tanzen begann. Als Bühnentänzer arbeitete er mit dem Berner Ballett, Stadttheater Heidelberg und Öff Öff Aerial Dance zusammen. Seit 2008 leitet Joshua Monten diverse Tanzvermittlungsprogramme im Auftrag von Bühnen Bern, ART Basel, Sydney Opera House, Bangkok International Children's Theater Festival und anderen Festivals. Im Rahmen der «Kultur und Schule»-Programme der Kantone Bern, Solothurn und Zürich hat er mehr als 100 Tanzworkshops in Schulen gegeben. Seit 2021 unterrichtet er Tanzvermittlung an der Hochschule der Künste Bern.

Sandra Klimek (Tänzerin) Die polnische Tänzerin lebt in Zürich. Sie erhielt ihre Tanzausbildung an den Tanzhochschulen in Frankfurt und Rotterdam. Am Theater St. Gallen hat sie als Balletttänzerin gearbeitet, seitdem hat sie Dutzende von Schultanzworkshops und -aufführungen für die Tanzcompagnie Joshua Monten gegeben.

Angela Demattè (Tänzerin) Geboren in Italien, wohnhaft in Bern, Angela Demattè erhielt ihre Tanzausbildung in Amsterdam und hat fünf Jahre am Stadttheater Bern getanzt. Sie gibt regelmässig Tanzunterricht für Profis und Laien in Bern und international.

Jack Wignall (Tänzer) Der englische Tänzer lebt in Lyon. Seit seiner Tanzausbildung an der Northern School of Contemporary Dance (GB) in 2016 arbeitet er mit der Tanzcompagnie Joshua Monten, wofür er mehr als 100 Schultanzworkshops und -aufführungen gegeben hat.