

GAME THEORY

Tanzproduktion von Joshua Monten

Produktionsdossier





GAME THEORY

ÜBERBLICK

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.

Die neue Tanzproduktion «Game Theory» bietet 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.

«Game Theory» wurde bewusst konzipiert, um diverse Zuschauergruppen ins Theater zu bringen und anzusprechen. Die Produktion kann sowohl in einer längeren Bühnenfassung als auch in einer kürzeren Strassentheaterfassung präsentiert werden. Sie kann auf traditionellen sowie experimentellen Bühnen gezeigt werden, auf Asphalt oder Grass, ja sogar in einer Turnhalle.

Kontakt: joshuamonten@hotmail.com / +41 76 323 58 30 / Dapplesweg 2, CH-300 Bern

Trailer-Video: <https://vimeo.com/375350519>

Volllänge-Bühnen-Fassung (60 Minuten): <https://vimeo.com/375359024>

Kürzere Freiluft-Fassung (30 Minuten): <https://vimeo.com/458472134>

Presse-Bilder: https://www.dropbox.com/sh/ckl5f896e1ag6cd/AAD2pg1Hs_fsJkH7GWOWfmCNa?dl=0

DIE SPIELE, DIE UNS FASZINIEREN

Der Besuch eines Spielplatzes, eines Stadions, eines Hundeparks zeigt: Das Bewegungstalent mancher Lebewesen entfaltet sich erst recht beim Spielen. Inspiration für die Kreation von «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 «Game Theory» 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 Zuschauern, 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?

Spielen heisst: Situationen ausleben, die im normalen Leben nicht erlaubt sind. Spielen heisst auch: erschaffen und sogleich zerstören, mit Gefahren spielen, tierische Triebe entfesseln, Dominanz und Unterwerfung erfahren.

ZIELPUBLIKUM

Spielen hat einen zentralen Wert für die Identität und das Gefühlsleben von vielen Menschen – nicht nur von Kindern. Spielen dient als eine Brücke zwischen den Erlebniswelten verschiedener Altersgruppen – es ist nicht selten das wichtigste Bindemittel, über das Kinder und Erwachsene miteinander verkehren und über das sie Beziehungen zueinander aufbauen.

In diesem Sinne liegt es auf der Hand, dass «Game Theory» für ein breites Publikum gedacht ist. «Game Theory» wird bewusst konzipiert, um diverse Zuschauergruppen ins Theater zu bringen und anzusprechen: Tanz- und Theaterkenner, Neuankömmlinge und alte Freunde, Erwachsene, Jugendliche und Kinder. Abendvorstellungen (eher für Erwachsene) sowie Nachmittagsvorstellungen (eher für Schulklassen) sind möglich – sogar beide am selben Tag. Das Stück wird für Zuschauer ab 8 oder 10 Jahren empfohlen.

PRODUKTIONSTEAM

Choreograph: Joshua Monten
Tanz: Claudio Costantino, Angela Demattè, Sandra Klimek, Max Makowski,
Jack Wignall
Dramaturgie: Guy Cools
Kostümdesign: Catherine Voeffray
Lichtdesign: Jonas Bühler
Produktion: Verein Tough Love
Koproduktion: Dampfzentrale Bern, Krokusfestival Hasselt





JOSHUA MONTEN, CHOREOGRAPH

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, Öff Öff Aerial Dance und DA MOTUS! zusammen. Dabei war er zu sehen in Choreographien unter anderem von Stijn Celis, Hofesh Shechter, Irina Pauls und Tino Sehgal.

2012 gründete Joshua Monten seine eigene Tanzkompanie, für welche er Bühnen-, Freiluft- und Videotanzproduktionen kreiert. In den letzten Jahren hat Monten sich zu einem der meist tourenden Schweizer Choreographen entwickelt, mit zahlreichen Auftritten in Europa, im Nahen Osten, in Süd-, Zentral- und Nord-Amerika, Asien und Australien.

Joshua Monten choreographiert regelmässig für Ballett-, Opern-, Theater- und freiberufliche Tanzproduktionen sowie für Museumsausstellungen. Seine Arbeit als Choreograph wird durch diese Begegnungen mit diversen Kunstformen und Zuschauergruppen geprägt. Er erhielt Choreographieaufträge vom Konzert Theater Bern, dem Theater Orchester Biel Solothurn, dem Theater St. Gallen, dem Ballet National du Rhin, dem Staatstheater Nürnberg, dem Gdańsk Dance Festival, The Yard (USA), MARCHEPIED.CH, Kaserne Basel, der Zürcher Hochschule der Künste, dem Zentrum Paul Klee und der Art Basel.

www.joshuamonten.com

