

Material zur Vor- und Nachbereitung von

DANCE MACHINES

von Regina Rossi

Konzept, Künstlerische Leitung, Choreographie: Regina Rossi

Programmierung, Interfacedesign: Gloria Schulz

Tanz, Performance Avatare: Nora Elberfeld, Sarah Lasaki

Musik, Soundscape: Sven Kacirek

Ausstattung: Doris Margarete Schmidt

Dramaturgie: Kirsten Bremehr

Dramaturgische Beratung: Christopher Weymann

Vermittlungsformate: Angela Kecinski, Pauline Schönfelder

Mitarbeit Programmierung: Jeffrey van der Geest

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit: Stückliesel

Produktionsleitung: Isabelle Rohlfs

Team TANZKOMPLIZEN

Künstlerische Leitung: Livia Patrizi

Projektleitung: Thomas Dörschel

Produktionsmitarbeit: Lisa Sziedat, Hanna Laurisch, Mariella Mayer

Vermittlung: Amelie Mallmann

Öffentlichkeitsarbeit: Laura Kraus

Foto: Öncü Gültekin



Dank an:

Studio für unendliche Möglichkeiten, HALLO: Verein zur Förderung raumöffnender Kultur e.V./HALLO: Festspiele, Josi, Joy-Susann Harder/Winterhuder Reformschule, Wolf Gözl/Stadteilschule Wilhelmsburg, das gesamte Team von K3 – Zentrum für Choreographie, die Kampnagel Technik sowie alle Gäste von Generalprobe, Recording und Workshops.

Förderer:

Gefördert durch: Behörde für Kultur und Medien Hamburg, Fonds Darstellende Künste aus Mitteln der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien.4



Hamburg | Behörde für
Kultur und Medien



Vorstellungen am 18., 19. und 20. Januar 2023 bei TANZKOMPLIZEN Berlin

DANCE MACHINES (11+)

Eine multimediale Experience und die Frage, wie der Tanzunterricht der Zukunft sein wird.

DANCE MACHINES lädt in einen Laborraum ein, in dem Menschen ab 11 Jahren erleben, wie der Tanzunterricht der Zukunft aussehen kann, sich anfühlt und gestaltet ist: Wie werden wir uns in Zukunft bewegen und tanzen lernen? Welche Tools helfen uns beim Tanzen? Wie kann das Erlernen von Tanz und Choreographie zusammen gedacht werden?

Nach einer intensiven Recherche mit Hamburger Schüler*innen hat das künstlerische Team um die brasilianisch-hamburgische Choreografin Regina Rossi einen futuristischen Tanzunterricht entworfen, den die Zuschauenden über VR-Brillen und Kopfhörer erleben. Galaktisch-utopische Avatare zweier professioneller Tänzerinnen begegnen dem Publikum in der virtuellen Welt, während live Performer*innen die Zuschauenden in eine choreografisch-auditive Erlebniswelt einladen.

In dem Experiment zwischen Vermittlung, immersivem Tanzerlebnis und Choreographie werden neue Denkräume über den Tanz für junges Publikum eröffnet: Tanz-Sehen ist gleichzeitig Tanz-Lernen, Erleben und Fühlen.

DANCE MACHINES erschafft eine gemeinschaftliche multimediale Bewegungserfahrung, die die Frage aufwirft, wie wir unseren Blick in Richtung Zukunft mit empowernden Erfahrungen in der Gegenwart bereichern können.



Zur Vorbereitung

1. Besprechen Sie mit Ihrer Klasse folgende Fragen. Alternativ können Sie Kleingruppen bilden und die Antworten danach im Plenum besprechen:

- Was ist digital bzw. die digitale Welt, Digitalität für dich?
- Wie benutzt du Digitalität für dich? Wie ist der Zugang dazu?
- Welche Eigenschaften hat der digitale Raum für dich?
- Welche Eigenschaften hat der analoge Raum für dich?
- Welche Regeln gibt es in der digitalen Welt?
- Gibt es Grenzen im digitalen Raum?
- Was sind die Vorteile von einem digitalen Raum? Was sind die Nachteile vom digitalen Raum?
- Welche Rolle spielt dein ganzer Körper im digitalen Raum? Bspw. deine Füße, oder dein Bauchnabel? Oder dein Hinterkopf?
- Wie nimmst du deinen Körper und andere Körper im digitalen Raum wahr?
- Kriegt deinen Körper alles was er braucht zu leben/existieren im digitalen Raum? Wenn nein, was fehlt da?
- Wie nimmst du dich im digitalen Raum wahr? Was ist der Unterschied zum analogen Raum?
- Wirst du im digitalen Raum berührt? Wovon? Wie?
- Wie fühlst du im digitalen Raum? Und im analogen Raum? Was ist der Unterschied?
- Was vermisst du, wenn du im digitalen Raum bist?
- Wie sehen Menschen aus, die nur im digitalen Raum existieren?
- Welche Sinne existieren im digitalen Raum?
- Was ist Tanz für dich? Was ist für dich Tanz und Bewegung im digitalen Raum?

2. Jetzt schauen wir uns den Unterschied von digitalem und analogem Lernen von Tanz konkreter an: Versucht als gesamte Klasse, das folgende Video der Plattform Just Dance nachzutanzten:

<https://www.youtube.com/watch?v=fahPaxiO2qQ>

Jetzt kann euer TanzZeit-Künstler/eure TanzZeit-Künstlerin eine Übung anleiten, die ihr gemeinsam ausführt.

Wertet beide Arten des Anleitens gemeinsam aus: Worin liegt der Unterschied von digitalem und analogem Anleiten? Was sind die Vor- und Nachteile von digitalem und analogem Anleiten?

Zur Nachbereitung

1. Fragen in der Gruppe oder zu zweit:

Was ist euch aus der virtuellen Welt besonders in Erinnerung geblieben?

Wie habt ihr euch im Tanzunterricht der Zukunft gefühlt? Ist euer Körper eins mit dem des Avatars geworden?

Welche Beobachtungs-Details konntet ihr während der Audio-Spur spezieller wahrnehmen?

Was ist nochmal Choreographie?

Was denkt ihr zum Thema Zukunft? Sieht sie Zukunft so aus wie in der VR-Welt des Stückes?

Welche Gefühle kommen bei euch zum Thema Zukunft auf?

Was meint ihr: Wie soll der Tanzunterricht der Zukunft aussehen? Wer sollte ihn machen und welche Elemente sollte er unbedingt enthalten?

2. Spielangebote:

2.1 Stell dir vor, du trägst wieder den Mini-Avatar auf deiner Handfläche und lässt ihn in verschiedenen Ebenen des Raumes tanzen. Kannst du dich jetzt auch kreuz und quer damit durch den Tanzraum bewegen? Denk an Zeitlupe und schnellere Bewegungen! Denk an die Ebenen unten, mitte und oben!

Wie ist es, diese Choreographie zu einem Hip-Hop Song zu machen? Verändert sich deine Dynamik?

Probiert es zu zweit aus, indem ihr euch spiegelt: Eine Person führt, die andere folgt. Dann tauscht die Rollen. Ready? Ok, go!

2.2 Kannst du erraten, wieso die Avatare so heißen: Beyonc..., Capo..., Rihann...

Bildet Gruppen von vier Personen und findet heraus, woher die Avatar-Namen kommen. Sucht euch einen Song von einem der Avatare aus. Bewegt euch dazu leicht, sanft oder fließend. Ergänzt verschiedene Dynamiken, also auch mal plötzliche, abgehackte oder „schwerwiegende“ Bewegungen. Entwickelt eine kleine Abfolge von 4 fließenden und 4 harten Bewegungen und zeigt sie euch gegenseitig mit der jeweiligen Musik.