

HOW TO LOVE ... ?

Reflexion...Springschool...Workshop 1
Royston Maldoon...SS2016...Jana Seiferlein

1. How to love...yourself?

YOURSELF



ÜBUNG „SHAPES“: spontan selbstgewählte Posen (shapes) zu Schlagwörtern (something up, something down,...) finden. Zur Vermeidung künstlicher, einstudierter Posen, shapes reduzieren: ausgestreckte Körperteile mehr zu sich selbst verkrümmen. Danach flüssiges Verbinden der shapes, um sie selbst nicht mehr erkennbar zu machen. Übung bringt einen zu sich, weg von gesellschaftlich Aufgezwungenem

ÜBUNG „AB“: spontane Wahl einer Person A und einer Person B. Durch den Raum laufen, so dass immer A näher als B, ohne deren wissen. Danach Wechsel. Zuletzt „Zuhause“ wählen und B dorthin bringen: hysterisches Gezerre und verworrene Menschenketten durch Mehrfachwahl, erinnert an Starkult und Fanhysterie. Selbstbezogen, irrational, besitzergreifend.



EACH OTHER

„PAS DE DEUX“: Ergänzung einer Choreografie zu zweit durch Verbindung der individuellen shapes im Duett: aufeinander abstimmen, Kommunikation durch Bewegung. Respektvolle Zusammenarbeit auf Augenhöhe

CHOREOGRAPHIE „SARAJEVO“:

basierend auf Royston Maldoom's „Sarajevo Circle“ (1994), spontane Weiterentwicklung. Tänzer bilden einen Zirkel, strecken Hände empor, Blick nach oben. Kreislaufbau und Mitgestaltung stärken das Gruppengefühl und Gemeinschaftssinn. Hilft, Gefühl einer tanzenden Einheit zu entwickeln, ins Stück hineinzusetzen

4. How to love...together?

TOGETHER



5. How to love...home?

HOME



CHOREOGRAPHIE „SARAJEVO“: kurzer Moment des Innehaltens während fließend durchgetanzter Choreografie: Gruppe blickt sitzend in die „Ferne“, symbolisch für „Heimat“ Sarajevo. Blick aus Turnhallenfenster auf eigene Heimat verstärkt Effekt (Do not just move, you have to feel it!“)

6. FAZIT:

Durch Royston Maldooms individuell angepasste, immer spontan wirkende Arbeitsweise („Just do something“) wurde die Frage „How to love?“ nicht durch spezifische Aussagen, sondern in all ihren Facetten, wie zufällig, im Tanz beantwortet.