

## **Ausführliche Projektbeschreibung:**

Katja Batzler

### **Projektziele**

Die Projektreihe TanzMedia möchte Experimentierräume für Jugendliche eröffnen für eine Verbindung von Körperausdruck und medialen Ausdrucksformen. TanzMedia wurde als Projektreihe konzipiert, die bedarfsgerechte Konzepte für pädagogische Einrichtungen liefern soll, die tänzerische Bewegungen mit Medien kreativ kombinieren. Dem vorwiegend technischen und kognitiven Umgang mit Medien wird die fehlende sinnliche Komponente hinzugefügt, um eine ganzheitliche und ästhetische Medienerziehung zu fördern. Im Unterschied zu Videoclip-Dancing oder Bearbeitung von fertigen Konzepten sollen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer von TanzMedia selbst aktiv werden: Von der Idee bis zu Durchführung werden Kreativität und Verantwortungsgefühl eingefordert für die gemeinsame Produktion eines Videofilmes oder einer Performance. Prozessorientierte Arbeiten und glaubhafte Bewegungen zu stärken sind dabei ebenso wichtig wie ästhetische Ansprüche zu erfüllen.

Die wichtigsten pädagogischen Ziele auf einen Blick:

1. Körperliches Begreifen von Bildgestaltung, abstrakter Filmsprache verstehen für einen bewussteren und ganzheitlichen Umgang mit Medien aus der jeweiligen Lebenswelt
2. Soziales Lernen, Filmarbeit ist Teamarbeit (Schlüsselqualifikation)
3. Schulung von Selbst- und Fremdwahrnehmung zur Entwicklung eines realistischen Selbstkonzepts (Werbung/Schönheit/Bewerbung), Kritikfähigkeit
4. Nonverbale Kommunikation über Tanz und Medien stärkt das Ausdrucksvermögen z.B. von Kindern mit Migrationshintergrund oder Lernbehinderten
5. Prozessorientierte Projektarbeit für ein gemeinsames Produkt, das der Öffentlichkeit präsentiert wird, stärkt Verantwortungsgefühl und vermittelt Ernstcharakter
6. Kreativitätsschulung crossmedial, dreifache Herausforderung und Chance innere Bilder körperlich und medial nach außen darzustellen
7. Medienprojekt gegen Körperreduzierung, selbst in Bewegung kommen. Vermitteln eines gesunden Körpergefühls
8. Geschlechterdifferenzierung

## Projektverlauf

Unter der Federführung der medien+bildung.com gGmbH startete am 02. Februar 2007 ein Pilotprojekt an der Integrierten Gesamtschule in Ludwigshafen-Gartenstadt. Das Pilotprojekt an der IGS Gartenstadt wurde zusammen mit dem Lehrer Paul Volz für das Fach Kommunikation&Kultur (KoKu) in Kooperation mit lokalen Künstlern, Medienprofis und dem Offenen Kanal Ludwigshafen für die Anforderungen dieser Schule konzipiert. Das Projekt fand im zweiten Schulhalbjahr 2007 in wöchentlichen Projektstunden statt, angefangen mit einem Themenblock „Zeit“ über Tanz- und Medieneinheiten bis hin zur Aufteilung in Projektgruppen. In diesen Kleingruppen mit externen Fachreferenten sind dann Videofilme als Endergebnisse entstanden.

In aktiven und kreativen Lernprozessen wurden z.B. ein körperliches Begreifen von Bildgestaltung und eine differenzierte Wahrnehmungsfähigkeit vermittelt. Die fertigen Videotanzprojekte zum Lehrplanthema „Zeit“ wurden im Rahmen des Kultursommers Ludwigshafen präsentiert. Das Kulturbüro der Stadt Ludwigshafen, die Firma Globus Oggersheim und die Robert-Bosch Stiftung unterstützten als Förderer das medienpädagogische Kooperationsprojekt TanzMedia.

## Medienpädagogische Anmerkungen

Was ist Videotanz? Er beginnt mit einem Film als Bühnenhintergrund, führt z.B. zu gekippten Perspektiven, in denen Tänzern scheinbar an der Decke tanzen und hört mit „Physical Cinema“ auf. Der Tanz wird nicht nur „abgefilmt“, sondern eröffnet in der Verbindung von Tanz und Video den filmischen Blickwinkel als eine zweite Erzählebene. Perspektive, Zeitgeschehen, Ausschnitt ermöglichen eine eigenständige Version des Tanzes. Dabei kann die Bewegung sowohl erzählend, formal, schlicht oder performativ, gestisch gestaltet sein. Es entstehen Videos und Filme, die in ihrer zeitlichen und räumlichen Struktur auf der realen Bühne nicht möglich wären.

- Die bewegliche Kamera kann den Tanz aus allen möglichen Perspektiven und Distanzen verfolgen und aktiv mitgestalten. Sie beobachtet die Tänzer nicht nur, sie „tanzt mit“.
- Darüber hinaus bewirken Montagetechnik, Animationstechnik und elektronische Bildbearbeitung, dass sich im Videotanz nicht nur der Tänzer bewegt. Der ihn umgebende Raum wird ebenso in Bewegung versetzt – sei es der Außenraum, der alltägliche Innenraum oder eine fiktiv erschaffene Welt.

- Das räumliche Vorstellungsvermögen des Zuschauers ist ständig gefordert, weil der wechselnde Blick der Kamera und die Schnittbewegung ihn unmittelbar in das Geschehen einbeziehen.

Ein Schnuppertag an der IGS-Gartenstadt im Oktober 2006 bestätigte die Relevanz des Projektansatzes. Die KoKu-Klasse des Jahrgangs 10 (9 männliche und 7 weibliche Jugendliche) erprobte das körperliche Begreifen von Bildgestaltung im Raum, die Unterschiede und Verknüpfungen zwischen realen und virtuellen Räumen durch gleichzeitiges Monitoring ihrer Bewegungen mit Digitalkamera und Beamer. Man ließ die Teilnehmer u.a. die Bildgrenzen vor einer Kamera darstellen, so ergab sich eine Trapezform im echten Raum. Im virtuellen Kamerabild erschien ein Rechteck abgebildet durch die bildbegrenzenden Tänzerkörper. Ein Aha-Erlebnis für viele SchülerInnen.

## **Erfahrungen mit der Projektgruppe**

In den Tanzeinheiten wurde deutlich, dass die Klasse zwar kognitiv kreatives Potential hat, aber Körperausdruck und Bewegungsrepertoire eher schwach ausgebildet waren. Die tänzerischen Bewegungen blieben oft sehr szenisch und angelehnt an Alltagsgesten. Alltägliche Bewegungen können aber spannende Impulse geben für die Tanzgestaltung. Die Tanzreferentinnen Nadja Winterstein und Sabine Mädler nutzten diese Vorgaben um glaubhafte Bewegungen zu entwickeln, die den persönlichen Charakter oder ein Gefühl zeigen. Es geht ihnen nicht um die Vermittlung einer Tanztechnik oder eines bestimmten Tanzstils, die Absicht ist, bei den Jugendlichen Kreativität zu wecken und zum Ausdruck zu bringen. Das war eine Herausforderung für die Jugendlichen. Erstaunlich war die Experimentierfreude vieler männlicher Jugendlicher und die Offenheit der ganzen Klasse sich auf diese neuen Erfahrungen einzulassen. Sehr beliebt war z.B. die Übung „Offene Bühne“, in der man anhand von Strukturhilfen wie Tempo oder vorher erarbeiteter einfacher Figuren, frei improvisieren durfte. Die Schüler waren im Moment versunken, konzentriert auf die Bewegungsaufgabe und wirkten mit ihrer Präsentation sehr authentisch. Der Medienkonsum beraubt uns echter Erfahrungen und reduziert unsere Körper. Die Eindrücke aus dieser Praxis können dies nur bestätigen. Der Mangel an Raumgefühl bzw. der Bedarf für Differenzierungsfähigkeit wird durch den Tanz trainiert. Die erste Videotanzübung „physical cinema“ erforderte eine sehr differenzierte Wahrnehmungsfähigkeit, denn nur eine erspürende und aufmerksame Kommunikation zwischen Tänzern und Kameraleuten liefert gute Ergebnisse. Die sinnliche Erfahrung des Tanzenden, dem sich ebenfalls bewegenden Kameramann darzubieten und sich

gleichzeitig mit ihm ohne Worte abzustimmen, erfordert konzentrierte Kreativität. Anfänglich überforderte dieser konkrete Anspruch, nach den freien Experimentierphasen, die Schüler und sie reagierten mit Unruhe. Nach einer ersten Reflexion gelang es aber diese anspruchsvolle Aufgabe zu lösen. Im Videofeedback wurden gemeinsam und selbstkritisch die Kriterien für wirkungsvolle Aufnahmen erarbeitet. Die Jugendlichen lernten in einer ruhigen und konzentrierten Atmosphäre unter den Augen ihrer Mitschüler zu arbeiten. Die Tanzeinheiten und die erste Videotanzübung haben das Körpergefühl, die Wahrnehmung und das Gruppengefühl der Jugendlichen gestärkt und waren ein guter Ausgangspunkt für den Medienblock ganz im Sinne einer ganzheitlichen und emotionalen Persönlichkeitsförderung.