

ABSCHLUSSBERICHT

TanzMedia – getanzte Medienkompetenz ! Medien faszinieren und Tanz bewegt?

INHALTSVERZEICHNIS

1	ALLGEMEINE ANGABEN	2
1.1	BEZEICHNUNG DES VORHABENS	2
1.2	ANTRAGSTELLER	3
1.2.1	<i>Angaben zur Qualifikation:</i>	3
1.3	TEILNEHMER	4
1.3.1	<i>ZEITPLAN</i>	5
1.4	INHALTE DES PROJEKTS; METHODEN	5
1.4.1	<i>Schülerorientierte Verbindung von Tanz und Medien</i>	5
1.4.2	<i>Videotechnik</i>	6
1.4.3	<i>Weitere Methoden:</i>	7
2	ZIELE UND ERWARTUNGEN	8
3	VORBEREITUNG (BETEILIGTE, ABLAUF, SCHWIERIGKEITEN, PROBLEME)	10
4	DURCHFÜHRUNG	11
4.1	ARBEITSWEISE UND ERGEBNISSE (ENDAUSWERTUNG IN ARBEIT)	11
5	NACHBEREITUNG:	14
6	ZIELERREICHUNG	15
6.1	NEGATIVE BEOBACHTUNGEN:	16
7	ÖFFENTLICHSKEITSARBEIT	17
7.1	AKTIVITÄTEN	17
7.2	RESONANZ	17
8	PERSPEKTIVEN	18
9	ANMERKUNGEN:	18

1 ALLGEMEINE ANGABEN

1.1 Bezeichnung des Vorhabens

TanzMedia wurde als Projektreihe konzipiert, die passgenaue Konzepte für pädagogische Einrichtungen liefern soll, tänzerische Bewegungen mit Medien kreativ zu kombinieren. Gleichzeitig reagiert TanzMedia damit auf verschiedene Impulse aus der Debatte¹ um die Bildungsreform nach Pisa und korrelierender Auseinandersetzungen über die Auswirkungen von Technologien auf den Menschen in der Medienkunst.

Zur Unterstützung und als Projektprinzip wurden externe Referenten hinzugezogen. Künstler, Medienprofis wie Pädagogen sind gleichsam begeistert von der Projektidee. Nachdem mit der Integrierten Gesamtschule Ludwigshafen Gartenstadt eine passende Projektschule gefunden war, stand dem Start des Pilotprojektes am 2. Februar 2007 nur noch die Finanzierung im Wege. medien+bildung.com gGmbH (m+b.com) übernimmt die Projektorganisation und stellt die technischen Mittel zur Verfügung. Der Offene Kanal Ludwigshafen hilft als weiterer Kooperationspartner. Glücklicherweise konnte die Robert-Bosch-Stiftung dann als Hauptförderer für das Pilotprojekt gefunden werden. Die erste Partnerschule, die IGS-Gartenstadt mit ihrem konzipierten Wahlpflichtfach Kommunikation&Kultur (KoKu) ist der ideale Ort für das Pilotprojekt: Ein Schulfach, das die klassischen „Theatertechniken“ mit modernen Medien verbindet. Zum Schulkonzept gehört die Kooperationen mit anderen Professionen und bietet somit die besten Voraussetzungen. Z.B. konnten die vier Unterrichtsstunden im Fach KoKu für TanzMedia zusammenhängend am Freitagmittag verortet werden, um einen ausreichenden Zeitrahmen für das Medienprojekt zu haben.

Das Pilotprojekt mit der IGS Gartenstadt hatte eine reine Projektzeit von 15 Wochen, wobei im Anschluss noch zwei Termine für die Vorpremiere und Premiere stattfanden. Die Vor- und Nachbereitung des Referententeam und der Projektleitung kann nur auf ca. 8 Wochen geschätzt werden, was aber nur die anfänglichen Konzeptionen der zukünftigen Weiterbildung TanzMedia mit einschliesst.

1.2 Antragsteller

Für TanzMedia ist die medien+bildung.com gGmbH die **federführende Organisation**, d.h. Konzept/ Organisation/ Verwaltung und Finanzierungsabwicklung werden von der gBmH übernommen. Die Projektleitung ist die fest angestellte Medienpädagogin der m+b.com. Schulen oder andere Einrichtungen für Kinder und Jugendliche werden für TanzMedia als Projektpartner akquiriert oder auf Nachfrage mit der Dienstleistung TanzMedia bedient. Nach dem Pilotprojekt an der IGS-Gartenstadt wird die m+b.com eine Multiplikatorenschulung anbieten, um eine möglichst weite Streuung der Projektreihe zu garantieren. Die m+c.com als Tochter der LMK Rheinland-Pfalz blickt auf eine lange Tradition auch in der Erwachsenenbildung zurück und wird diese Erfahrung in die Entwicklung und Durchführung der TanzMedia-Multiplikatorenschulungen einbringen. Als Multiplikatoren bzw. zukünftige Seminarteilnehmer sind Studenten von Pädagogischen Hochschulen oder Universitäten mit dem Bereich Medienpädagogik, Lehrer sowie Pädagogen aus der Kinder- u. Jugendförderung vorgesehen.

Die erste kooperierende Schule im Pilotprojekt ist die **Integrierte Gesamtschule/ Ludwigshafen-Gartenstadt**. Ihr Selbstverständnis als eine innovative und offene Schule wird anschaulich durch Interviewauszüge mit Paul Volz zur Frage: **Was versteht man unter KOKU?**:

„KoKu (Kultur, Kommunikation und Technik) ist Wahlpflichtfach d.h. ein Hauptfach neben Mathe, Deutsch und Englisch. Die Verbindung von Kultur, Kommunikation und Technik entspricht der Lebenswirklichkeit. Schüler nutzen die medialen Techniken zu Kommunikation, Unterhaltung und Informationsbeschaffung sind aber auch gleichzeitig durch sie geprägt. Die neuen Medien in all ihren Ausprägungen sind mitkonstituierend für die Entwicklung der Schüler neben Elternhaus und Schule. Medien gestalten die uns umgebende Wirklichkeit, sie bilden die Bedingungen und Möglichkeiten menschlicher Erfahrung. In diesem Sinne leben wir heutzutage in einer „Medienwelt“. Um sich in einer solchen „Medienwelt“ zurechtzufinden, brauchen Schüler heute besondere Fähigkeiten, zu deren Ausbildung das Fach Kultur, Kommunikation und Technik beitragen soll. Medien entfalten ihre Wirkungen durch Inszenierungen. Dies gilt für den Videoclip, den Werbespot, einen Spielfilm oder ein Theaterstück, ebenso wie für Kunstwerke, Literatur, Homepages und computergestützte Präsentationen. Kultur und Technik stehen dabei in einer engen Wechselwirkung. Das Fach Kultur, Kommunikation und Technik greift diesen Zusammenhang auf und trägt ihm durch die Kombination dieser Bereiche Rechnung. Weiterhin gehört es zum Es gehört zum Konzept speziell der IGS-Gartenstadt behinderte Kinder (lern- geistig- körperbehinderte) gemeinsam mit nicht behinderten Kindern zu unterrichten. In der KOKU-Klasse für das Pilotprojekt von TanzMedia sind zwei Schüler mit Migrationshintergrund und ein Schüler mit Verhaltensauffälligkeiten ähnlich dem ADS-Syndrom.“ (Volz/ KOKU-Lehrer der Projektklasse)

http://www.ludwigshafen.de/leben_in_ludwigshafen/bildung/schulen/schulen/integrierte_gesamtschulen/igs_gartenstadt/

1.2.1 Angaben zur Qualifikation:

Projektleitung:

Katja Batzler, Medienpädagogin der m+b.com, Dipl. Soz.Päd. (FH), Sportstudium Lehramt RL, Tanzausbildung, Lehrauftrag Universität Landau „Videoarbeit in Schulen“

Lehrer der Projektschule IGS-Gartenstadt

Paul Volz, Fachlehrer Kommunikation & Kultur, Veranstaltungstechnik

Referenten:

Christoph Jung (Tanzreferent, Student an der PH Heidelberg mit den Fächern: Sport, Medienpädagogik)

David Dietrich (Medienreferent, Filmemacher, Student FH Mannheim für Sozialwesen)

Elena Gramatikov (Medienreferentin, Dipl. Kulturpädagogin)

Nadja Winterstein (Tanzreferentin, Dipl. Sozialpädagogin, Tanzpädagogin)

Sabine Mädler (Tanzreferentin, Tänzerin, Tanzpädagogin)

Kooperationspartner:

Offener Kanal Ludwigshafen

1.3 TEILNEHMER

Die Projektreihe TanzMedia von Katja Batzler möchte **Experimentierräume** für Jugendliche eröffnen für eine Verbindung von Körperausdruck und medialen Ausdrucksformen⁹.

Jugendliche haben heutzutage ein Bedürfnis, Körper und Medien zu verbinden wie z.B. jugendkulturelle Bewegungen wie „Le Parkours“¹⁰ zeigen. Die jungen Artisten suchen einen kreativen Weg durch die urbane Umwelt, sie springen von Dächern und Hauswänden und bewegen sich dabei wie Figuren aus einem PC-Spiel. Die neue Spielkonsole Wii von Nintendo bewegt nicht nur die Hand, sondern fordert den Einsatz des ganzen Körpers.

In Verbindung mit Bewegung und Musik im Tanz eröffnen sich dann ganz neue Ausdrucksformen und Sichtweisen der Selbst- u. Fremdwahrnehmung. Für das Pilotprojekt wurde ganz bewusst eine Alterstufe ausgewählt, die mit dem Thema Selbstwahrnehmung in und mit Medien identitätsstiftende Erfahrungen verbindet. Nicht nur entwicklungsbedingt kreist für diese Alterstufe vieles um die Präsentation ihrer Person und ihres Körpers, auch betriebswirtschaftlich und gesellschaftspolitisch spielt das Image im Medienzeitalter eine bedeutende Rolle.

Es gehört zum Konzept speziell der IGS-Gartenstadt behinderte Kinder (lern- geistig-körperbehinderte) gemeinsam mit nicht behinderten Kindern zu unterrichten. In der KOKU-Klasse für das Pilotprojekt von TanzMedia sind zwei Schüler mit Migrationshintergrund und ein Schüler mit Verhaltensauffälligkeiten ähnlich dem ADS-Syndrom.

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.

1.3.1 ZEITPLAN

Das Pilotprojekt lief vom 02.02.07 bis 02.06.07 immer freitags, integriert in den Regelunterricht. Im zweiten Schulhalbjahr werden die 16 Schüler versuchen, Tanz und Medien zu verbinden, um ihre kreative Medienkompetenz herauszufordern und ihre Persönlichkeit zu stärken.

In der ersten Hälfte des Projektes wurden in je 4 Tanz- und Medienblöcken, tänzerische und technische Grundlagen gelegt. In den Tanzeinblöcken versuchten die 15- bis 17-Jährigen tänzerische Bewegungen zu den vier Aspekten Zeit, Raum, Wahrnehmung und Synchronisation von Tanz- und Kamerabewegung umzusetzen. In drei Medieneinheiten vermittelten die Referenten Grundlagen und Impulse für die Integration der Kamera- und Videotechnik: Bild- und Sequenzgestaltung, Kamerafahrt, Perspektiven und Projektionen. Im letzten Medienblock lag der Schwerpunkt auf der Ideenfindung: Aus acht Grundideen zum Thema Zeit und Bewegung wurden zwei Kernideen ausgewählt und nach einer ersten Brainstormingrunde konkretisiert. Anschließend wurden die 16 Jugendlichen in zwei Projektgruppen geteilt, die sechs Wochen lang eigenständig an ihrem Projekt weiterarbeiten. Dabei übernahm jeder Schüler eine der folgenden Teamaufgaben: Regie, Kamera oder Tanz. Unterstützt werden sie dabei von jeweils einem Medien- und Tanzreferenten und ihrem Lehrer, den „Produzenten“. An der Postproduktion können die jungen Künstler freiwillig teilnehmen, denn das Interesse an Videoschnitt zeigt in der Regel nur eine kleine Minderheit. Zur Gewähr einer professionellen Präsentation im Rahmen des Ludwigshafener Kultursommers obliegt die Nachbearbeitung¹² dem Medienreferenten David Dietrich.

1.4 INHALTE DES PROJEKTS; METHODEN

1.4.1 Schülerorientierte Verbindung von Tanz und Medien

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 Cinema² 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.

1.4.2 Videotechnik

Die vorhandenen technischen Voraussetzungen (4 digitale Videokameras, non-lineare Schnittsysteme, Beamer, Bühnenscheinwerfer und Projektionsleinwände) von m+b.com und der IGS-Gartenstadt setzen einen ausreichenden Rahmen zur **Adaption filmischer Verfahren für den choreografischen Prozess**. Die Reduzierung auf technische Minimalbedingungen erleichtert die geplante Wiederholbarkeit des Projekts an anderen Orten. Ein erweiterter Techniksatz mit einfachen VJing-Programmen (resolume) oder gar mit Software der Lego-Mindstorm-Gruppe für Performance in Mixed-Reality-Räumen sind angedacht. Die Möglichkeiten im Videotanz sind vielfältig und eine Konzentration auf die Methode des „**physical cinema**“ nach dem Konzept von **Lutz Gregor** (Filmemacher Contact Film Köln) lässt genügend Spielraum für Experimente und Gestaltung eines Tanzfilmes zu: Die besondere Qualität von „physical cinema“ nach Lutz Gregor lässt sich beschreiben wie folgt: Der Reduktion des Körpers durch die Medien und der Imagekultur setzt Gregor die Digitalisierung der Tanzbewegungen durch die ‚*dancing camera*‘ entgegen. Die Aufgabe der Kamera ist es, die Bewegung so einzufangen, dass die Präsenz und Authentizität der Bewegung und des Körper nicht verloren geht. Das hört sich einfach an, doch ist es ein großer Unterschied, ob ein Kameramann die Bewegung durch vorherige Kooperation und in gegenseitiger Absprache mit dem Tänzer filmt oder nicht. Das eingefangene Bild spiegelt nur dann den Augenblick und das Gefühl des Tanzes wieder, wenn visuelle Wahrnehmung und körperliche Aufmerksamkeit eins werden. In der Synchronisation von Blick und Bewegung, der ‚*dancing camera*‘ liegt der Zauber von ‚physical cinema‘. Dann wird aus Tanz Kino und aus Kino Tanz. Oder wie es Lutz Gregor formuliert: „*Liebe zu Bildern aus Liebe zu den Körpern*“¹³. Nach diesem Grundverständnis, das auch so für TanzMedia übernommen wird, gelten folgende **Prinzipien** für die Vermittlung und die Verbindung von Tanz+Medien:

- + Kameraarbeit, in der die Bewegungen auch vom Tänzer aus beobachtet werden und nicht nur von außen.
- + Tänzerische Improvisationen und Körperarbeit zur Entfaltung authentischer und kreativer Bewegungen für die Kamerabilder
- + Alle Beteiligten bewegen sich und kommunizieren über den gemeinsamen Gestaltungsprozess.
- + Kombination von visueller Wahrnehmung und körperlicher Aufmerksamkeit für eine Synchronisation von Bewegung der Kamera und des Auges
- + Adaption von Filmsprache in die Tanzfilmsprache (Lernen von großen Filmen und Regisseuren/ Hinterfragen der Drehorte für Bedeutung Aussage/ Forderung nach „emotional experience“ und Vermitteln einer Aussage oder Geschichte durch Videotanz/ Anwenden dramaturgischer Prinzipien etc.)
- + Hinterfragen der eigenen Kunstform: Was kann nur durch Videotanz ausgedrückt werden? Welche Bewegung ist Tanz für die Kamera (Film „Birds“ von David Hinton, GB 2000 nur mit „tanzenden Vögeln“)

Tanz ist eine körperliche Ausdrucksform, die zunächst keine verbale Kommunikation erfordert. Das ist der ideale Ausgangspunkt für Kinder und Jugendliche mit Sprachprobleme durch Migrationshintergrund oder Lernbehinderung. Visuelle und körperliche Wahrnehmung differenziert zur Kommunikation einzusetzen ist für solche Zielgruppen leichter als sich kognitiv bzw. rein sprachlich zu äußern. Tanz ist in allen Kulturen die älteste Kulturform der Kommunikation. Die Menschen tanzten, bevor sie miteinander sprachen. Tanz schafft wie Musik einen sozialen Rahmen, wird zur Verbindung von unterschiedlichsten Nationalitäten. Eine Bewegung wird zunächst durch Anschauen und Nachmachen weitergegeben bevor sie erklärt wird. Medien wiederum können auch „...*der soziale Kitt dafür sein, dass Migranten national wie kulturell gebrochene Erfahrungen (wieder) verbinden können*“ (www.gmk-net.de/visionen/interviews/hugger).

1.4.3 Weitere Methoden:

- **Kleingruppenarbeit** (Großgruppen wie Schulklassen werden in Kleingruppen geteilt, innerhalb jeder Kleingruppe erfolgt dann eine individuelle Arbeitsteilung)
- **Körperarbeit**, Tanzimprovisationen, Partnerarbeit, Gruppenarbeit für Choreografien
- Lösungs- und ressourcenorientierte **Projektarbeit** mit dem Anspruch auf künstlerische Ausführungsqualität des Endproduktes für die Vermittlung von Ernstcharakter (Learning by Doing)
- Schulung von **differenzierter Wahrnehmung** durch Wahrnehmungsübungen, Körperwahrnehmung vor und mit der Kamera, Analyse von Filmausschnitten für Verständnis von Bildsprache und Wirkung von Bildern. Konfrontation mit Eigenem und Fremden/ Virtualität und Realität.
- **Themenzentrierte Projektarbeit**, Künstlerische Arbeiten zu einem Thema (Lehrplanthema; Lebenswelthema, Themen aus Literatur/ Theater etc.)

TanzMedia – getanzte Medienkompetenz!

2 ZIELE UND ERWARTUNGEN

Ziele und Stärken von TanzMedia: Innovation durch die Kombination von Tanz und Medien in kreative und selbsttätige Medienprojekte für kreative Medienkompetenz und Persönlichkeitsstärkung in Schulen und Unterricht, Nachhaltigkeit durch ganzheitliches Lernen, Publizität und Multiplikatorenschulung, Medienkompetenz als integrales Ziel von ästhetischer Bildung (Körperausdruck verbunden mit medialen Ausdrucksformen), Öffnen von Schule mit multiprofessionellen Fachreferenten, migrationssensible Medienpädagogik, attraktive und lebensweltorientierte Kompetenzvermittlung durch Aufgreifen vorhandener Medienkompetenzen und Motivieren für lebenslanges Lernen, Soziales Lernen durch Teamarbeit in den Projektgruppen, Medienkritik durch aktive Medienarbeit und themenzentriertes Arbeiten, Schaffen einer anderen Aufmerksamkeitskultur. Evaluierte und erprobtes Praxiswissen des Projektveranstalters u.a. durch die Medienkompetenzförderung an Ganztagschulen in Rheinland-Pfalz.

Innovation	Kreative Medienkompetenz und Persönlichkeitsstärkung sind Voraussetzungen bzw. Schlüsselkompetenzen für ein lebenslanges Lernen . Das organisatorische Konzept eröffnet den Beteiligten Experimentierräume, Körperausdruck und mediale Ausdrucksformen aktiv zu gestalten. Die Methoden Körperarbeit, aktive Medienarbeit und Projektarbeit fordern von den jungen Menschen ein authentisches Endprodukt, das publiziert werden kann. Dieser künstlerische Anspruch gibt den Projekten einen anspruchsvollen Ernstcharakter. Der Anspruch des BZBM ist es, TanzMedia in den Regelunterricht zu integrieren und flexible Konzeptionen zu entwerfen für unterschiedliche Schultypen.
Nachhaltigkeit	Die TanzMedia-Übungen lassen die TeilnehmerInnen körperlich den Unterschied zwischen Realität und Virtualität erleben und wahrnehmen. Ein Begreifen mit mehreren Sinnen hinterlässt nachhaltige Spuren für eine differenziertere Wahrnehmung von jungen Menschen. Ein eindrucksvolles Beispiel ist eine einfache Kameraübung (Anhang G-DVD) zur getanzten Veranschaulichung von Bildebenen. Lässt man die Teilnehmer die Bildgrenzen vor einer Kamera stellen, ergibt sich eine Trapezform im echten Raum. Im virtuellen Kamerabild erscheint ein Rechteck abgebildet durch die bildbegrenzenden Tänzerkörper. Ein Aha-Erlebnis für viele SchülerInnen. Solche Lernerlebnisse liefern Erfahrungen gegen die kognitive Überlagerung und reflektieren die Reduktion unserer Körper (siehe Anhang B).
Medienkompetenz als integrales Ziel	TanzMedia gibt medienpädagogische Antworten auf den Wandel in unserer Mediengesellschaft. Kinder und Jugendliche bringen Medienkompetenzen mit. TanzMedia knüpft an diese vorhandenen kognitiven Fähigkeiten an, um mit ihnen einen neuen Wahrnehmungsraum zu entwerfen, dem ein gewandeltes Körperbild und eine veränderte Ästhetik zugrunde liegt. Die Anwendung von Videotechnik im Tanz gibt unmittelbare und Rückmeldungen und schafft Erfolgserlebnisse für vielfältige Kompetenzen eines Menschen.
Ästhetischer Bildung	
Öffnen von Schule	TanzMedia arbeitet mit externen, multiprofessionellen Fachreferenten gegen den Kulturabbau und für neue Impulse in der internen Schulentwicklung. Künstler und Medienprofis sind anders als Lehrer und Lehrerinnen. Andere Arbeits- und Verhaltensweisen öffnen Strukturen und schaffen eine andere Atmosphäre. Diese Veränderungen können helfen,

TanzMedia – getanzte Medienkompetenz!

Migrations sensibel	schwierige oder benachteiligte Zielgruppen , einen neuen Zugang für ihre Schule und das Lernen zu finden. Tanz + Medien eröffnen Ausdrucks- und Kommunikationsmöglichkeiten für junge Menschen, die weniger sprachkompetent in der jeweiligen Landessprache sind. Migrationskinder, sprach- oder lernbehinderte Heranwachsende erhalten die Chance, ihre Themen und Gefühle mit Bildern und Bewegung zu zeigen.
Attraktiv Lebensweltorientiert	Medien und Tanz interessiert junge Menschen und sind Elemente ihrer Jugendkultur. Die Beschäftigung mit Medien und Tanz macht Spaß und motiviert. Entwicklungsbedingt beschäftigen sich Jugendliche mit Selbstdarstellung und Identitätsfragen. Aber sie brauchen Anregungen und Betreuung von reifen Persönlichkeiten, um ihre Welt- und Mediene Erfahrungen differenziert wahrnehmen zu können. Globalisierung, die Kommunikationskultur und die Arbeitswelt fordern von qualifizierten jungen Menschen, dass sie ihren eigenen Weg durch die Informationsflut finden. Die Forderung an die Pädagogen lautet, ihnen einen sozialverantwortlichen Umgang mit Medien zu vermitteln.
Soziales Lernen	In Teamarbeit der Projektgruppen müssen die TanzMedia-Teilnehmer sich mit den Vorstellungen und Werten ihrer Altersgenossen auseinandersetzen.
Medienkritisch	Die aktive Mediengestaltung von Tanzfilmen oder Tanzperformances mit künstlerischem Anspruch verlangt medienkundliches und medienpraktisches Wissen . Mit diesen Kenntnissen können die Kinder und Jugendliche dann auch Kommunikationstechnologien und Massenmedien kritischer nutzen. Die themenzentrierte Arbeitsweise fördert eine
Andere	Beschäftigung mit den Problemen unserer Gesellschaft. Das Thema ZEIT
Aufmerksamkeits-	aus dem Lehrplan des Faches KOKU (Kommunikation und Kultur) liefert
Kultur	z.B. viele Bezüge: Hektik, Jugendwahn, Mehr Zeit für...

Kulturelle und Kommunikative Kompetenz sind deckungsgleiche Lernziele des Wahlpflichtfaches KoKu der Integrierten Gesamtschule/ Ludwigshafen Gartenstadt, für die TanzMedia ein spannendes Projekt ist, weil *„TanzMedia entspricht unserem Konzept einer Offenen Schule. D.h. den Unterricht durch die Zusammenarbeit mit den unterschiedlichsten Professionen zu ergänzen und Unterricht auch an anderen Orten stattfinden zu lassen. TanzMedia bietet die Möglichkeit diesen Ansatz in einer Form umzusetzen, die die Erfahrungshorizonte der Schüler durch das kreative Potential der Referenten und die „neue“ Kombination von Tanz und Technik erweitert.“*(Paul Volz-Koku-Lehrer der Projektklasse)

Das Referententeam, der Lehrer und die Projektleitung haben von der KOKU-Klasse zunächst erwartet, dass sie sich auf die Experimente einlassen. Fraglich war, inwieweit ihre Kreativität und ihr Verantwortungsgefühl hervor zu locken war. Der Wendepunkt, d.h. der Zeitpunkt, an dem die Jugendlichen das Projekt zu ihrer eigenen Sache machten, war nach der Ideenfindung. Diese Entwicklung hatten die Referenten auch erwartet, es ist immer spannend, welches spezifische Interesse die jungen Menschen zeigen. Im Pilotprojekt lag die intrinsische Motivation für das Projekt vermutlich in der Neuartigkeit, im Gruppengefühl, im Sich Ausprobieren können, in der lockeren Atmosphäre, im Finden interessanter Drehorte und letztendlich im Finden einer eigenen Projektidee.

3 VORBEREITUNG (Beteiligte, Ablauf, Schwierigkeiten, Probleme)

Zur Vorbereitung des individuellen Konzeptes von TanzMedia für die Projektschule gehörten im Vorfeld die fast monatlichen Treffen mit dem zuständigen Lehrer Paul Volz und den schon akquirierten Referenten. Seit August 2006 fanden diese Treffen statt, um die grundsätzliche Projektidee an die Bedingungen der Pilotschule anzupassen.

Anfänglich waren bei diesen Konzeptionsgesprächen noch Medienprofis und Künstler beteiligt, die dann nicht am Pilotprojekt mitwirkten. Für freischaffende Künstler oder freiberufliche Medienprofis ist es oft schwer schwierig über ein Jahr im Voraus zu planen. Außerdem ist das Honorar für ein solches gemeinnütziges Projekt in der Regel niedriger als z.B. ein Engagement am Theater Heidelberg. Somit lag hier die erste Schwierigkeit: Verbindliche Zusagen und Termine für das zukünftige Projekt. Diese Problemlage wird sich auch in Zukunft nicht ändern. Ziel ist es daher auf einen möglichst großen Referentenpool zurückgreifen zu können.

Im Winter 2006 kristallisierte sich aber schon das feste Referententeam heraus. Mit diesem Team konnten die konzipierten Methoden nochmals getestet und altersgerecht und zielgruppenorientiert aufbereitet werden. Aus diesen Experimenten entstanden auch kleine Lehrfilme, die an der Premiere gezeigt werden konnten.

Zum Projektstart wurden die Konzepte für die einzelnen Bausteine der Übungsphase der Projektleitung zur Verfügung gestellt. In einem sehr regen und sehr konstruktiven Austausch konnten so die Stundenabläufe optimiert werden.

Der Lehrer Paul Volz engagierte sich anteilig an der Organisation und Durchführung. Im Nachhinein wäre ein intensiverer Austausch über die Inhalte des vorangehenden Schulhalbjahres sinnvoll gewesen. Eine stärkere Vorbereitung der Schüler auf die kommende Projektmethode hätte vielleicht schon im Vorfeld ein größeres Verantwortungsgefühl etabliert. Verantwortung zu übernehmen lernt man aber durch praktisches Tun. Leider haben die Schüler bisher noch zu wenige Gelegenheiten in Schulprojekten zu arbeiten. Die Auswirkung eines schwächeren Verantwortungsgefühls zeigte sich z.B. im Fehlen von drei Schülern an den freiwilligen Terminen. Ihr Fehlen führte zu größerem Zeitdruck für die ganzen Projektgruppen, was diesen Schülern nicht bewusst war. Dieses Bewusstsein erlangen Jugendliche durch gemachte Erfahrungen, eine Produktion vom Anfang bis zum Ende hin gemeinsam getragen zu haben. Die Teilnehmergruppe war der Pionierjahrgang des neuen Faches Kommunikation & Kultur. Die jüngeren Klassen arbeiten wohl stärker an Projekten und profitieren von den Erfahrungen ihrer Lehrer. Es hängt vom Engagement der einzelnen Lehrer ab, inwieweit sie mit in die Projektprozesse eingebunden werden. Wünschenswert und effektiver wäre für die zukünftigen TanzMedia-Projekte, wenn die Lehrer oder die Gruppenleiter eine Referentenrolle voll übernehmen, dafür müssten die Lehrer aber ausreichende Vorbereitungszeit haben.

4 DURCHFÜHRUNG

4.1 **Arbeitsweise und Ergebnisse (Endauswertung in Arbeit)**

„Tanz ist eine uralte menschliche Darstellungsmöglichkeit, eine in allen Kulturen der Welt vorhandene Form der körperlichen symbolischen Aneignung von Welt“ (Dr. Annette Schawan³)

In den Tanzeinheiten wurde deutlich, dass die KoKu-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**¹¹ 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^{4a} unsere Körper. Die Eindrücke aus dieser Praxis können dies nur bestätigen. Der Mangel an Raumgefühl bzw. der Bedarf für Differenzierungsfähigkeit⁵ 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.

„Aufgrund der nach wie vor rasanten Entwicklung digitaler Techniken besteht hier ein besonderer Handlungsbedarf, denn die neuen Medien haben nicht nur unsere Wahrnehmung, sondern vor allem auch den Blick auf unseren Körper verändert“ (Dirk Hesse vom Pact Zollverein Essen⁴)

Die Kulturpädagogin Elena Gramatikov und David Dietrich konnten an die Medienkompetenzen der Klasse anknüpfen⁶. Im ersten Schulhalbjahr hatten die Schüler zum Thema Zeit verschiedene Filmszenen in Kleingruppen produziert. Wie Lehrer Paul Volz berichtete hatten die Schüler dabei durch Einsicht gelernt, dass neben der Idee auch die exakte Planung aller Schritte der Umsetzung notwendig ist. „*Man muss gut vorplanen und sich konzentrieren*“ resümierte dann auch der Schüler Marcus nach der Aufgabe, den Satz zu verfilmen: „Ein schnell sich bewegender Mensch begegnet einem sich langsam bewegenden Menschen“. Die Schwierigkeit lag darin, eine Kamerafahrt oder eine ungewöhnliche Perspektive für eine Kurzgeschichte mit zwei Handlungssträngen zu verwenden. Das Gestaltungselement Projektion stellte die jungen Menschen vor neue

TanzMedia – getanzte Medienkompetenz!

Probleme: „Ganz schön kompliziert, weil man spiegelverkehrt denken muss“ war die einhellige Meinung der vor der Leinwand tanzenden Mädchen, die ihren Tanz mit den projizierenden Bewegungen ihrer Klassenkameradin koordinieren sollten. Überhaupt war der Medienblock im Gegenteil zum Tanzblock problematischer. Die vielen neuen Impulse und die regelmäßige gemeinsame Kritik der produzierten Übungsfilme verschlechterten zunächst die Stimmung. Die Schüler waren gleichzeitig überfordert und fasziniert, waren gehemmt sich der Spiegelung des Videofeedbacks auszusetzen. Sie konnten zudem in den Übungen keinen persönlichen Bezug⁷ erkennen. Besondere Aufmerksamkeit wurde darauf verwendet, ihnen zu vermitteln, dass ihr zukünftiger Film eine Aussage haben sollte, die sie selbst gestalten müssen, wenn sie nicht nur eine Vorlage von Anderen kopieren wollen. Diese Eigenverantwortung zu verlangen initiierte der Lehrer der Klasse, der seine Schüler und ihre Konsumhaltung gut kennt. Der Ideentag am Ende der Übungsphasen mit vielen Brainstormingrunden und kurzen Filmanalysen von Videotanzfilmen war dann „das Beste bisher“, so lautete die einhellige und motivierte Rückmeldung der ganzen Klasse.

Zwei Videotanzfilme sind dann in der 5-wöchigen Projektzeit entstanden. Intensive Gruppenarbeit und das kreative Arbeiten unter Zeitdruck hat zwei kleine Schülerkunstwerke hervorgebracht. Die „**Lost in time**“ Gruppe hat sich mit der Idee **Zeitdruck** beschäftigt. Ihr Videofilm ist beachtenswert abstrakt umgesetzt und erst in der fertigen Version sahen die Schüler ihre Vorstellungen und Bemühungen wieder: „Eine endlose Bewegung, ein nie aufhörender Tanz innerhalb einer weißen Wendeltreppe soll von der Sehnsucht und von der Schwierigkeit erzählen, dass man sich in der Zeit verlieren möchte!“. Die Gruppe „**Zeitreise**“ blieb viel konkreter an einer Geschichte: Ein Zeitreisender möchte mit dem Fahrstuhl in verschiedene Zeitebenen reisen auf der Suche nach dem **Sinn der Zeit**. Sie verwendeten sie für die bildliche Darstellung mehrere Videotechniken aus der Übungsphase wie z.B. Projektionen im Hintergrund und Videorückkopplung. Der Lehrer war stolz auf seine Klasse, die für diese Schulproduktion ihre freie Zeit opferten und meistens die Termine außer der Reihe einhielten.

Die Zusammenarbeit mit dem **Kooperationspartner OK Ludwigshafen** war hervorragend. In der Postproduktion gab es nach der vereinbarten Betreuung durch den Medienreferenten technische Schwierigkeiten. Der zuständige Medienreferent war aber nicht mehr verfügbar, weil er anderweitige Verpflichtungen hatte. Die fachliche Betreuung und Hilfe der OK-Mitarbeiter mit technischen Lösungen oder Ausrüstung wie Lichtequipment für die Premiere war ebenso sehr hilfreich. Für die Durchführung eines größeren Projektes ist es sehr gut auf eine sichere technische Serviceleistung zurückgreifen zu können. Außerdem hat der OK Ludwigshafen dem Referententeam seine Örtlichkeiten für die Vorbereitung zur Verfügung gestellt.

Die Unterstützung des **Kulturbüro der Stadt Ludwigshafen** sorgte für eine weitere Absicherung. Die Premiere von TanzMedia wurde im Rahmen des Kultursommers aufgeführt und genoss somit die Unterstützung in Form von mietfreien Räumen, günstiger Veranstaltungstechnik, Werbefläche etc. Die anfallenden Kosten für die Präsentation der Projektergebnisse im Kultursommer wurden ebenfalls vom Kulturbüro bezuschusst.

Für das leibliche Wohl der Beteiligten sorgte eine örtliche Firma, das Einkaufszentrum Globus-Oggersheim mit kleinen Zugaben zum Catering in der Produktionszeit und fürs Premierenbuffet. Dieses Extra stieß bei den Schülern gerade an verlängerten Freitagsmorgens auf große Zustimmung.

Die **Zusammenarbeit mit der IGS-Gartenstadt** war und ist sehr gut. Der beteiligte Lehrer Paul Volz ist der Fachleiter des Faches KOKU und wird bei nächster Gelegenheit wieder ein TanzMedia Projekt verorten wollen. Die Struktur der Schule ist ideal für die Anforderungen

TanzMedia – getanzte Medienkompetenz!

von TanzMedia. Die Partnerschaft war für alle Seiten eine Bereicherung und ein voller Erfolg. Die Präsentation der Projektergebnisse wird im neuen Schuljahr an der Schule direkt wiederholt werden. Mit dieser Aufführung können dann auch die Ergebnisse aus dem ersten Schulhalbjahres nochmals einer breiteren Öffentlichkeit präsentiert werden. TanzMedia und seine Öffentlichkeitsarbeit war für die Schule eine sehr gute Werbung und bot Möglichkeiten, sich über ähnliche Schulkonzepte auszutauschen wie z.B. auf der Fachmesse IMedia.

5 NACHBEREITUNG:

Zusätzlich zu den kurzen Reflexionen im direkten Anschluss an die KOKU-Projektstunden, hat sich das Referententeam an der Vorpremiere über die Fragen einer möglichen Konzeptänderung zusammengesetzt. Hinsichtlich Dauer und Abfolge der einzelnen Bausteine wurde darüber auch mit den Schülern diskutiert. Inwiefern diese in die nächste Projektplanung mit einfließen, kann zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht abgeschätzt werden. Denn jede Schule oder Einrichtung hat wiederum andere Rahmenbedingungen. Grundsätzlich hat sich jedoch herausgestellt, dass bei einem Halbjahresprojekt die Produktionszeit länger sein müsste. Das wiederum scheitert aber an den zur Verfügung stehenden Schulwochen. Es bleiben abzüglich Ferien und anderer Termine nur 15 Wochen übrig. Im Grunde summiert sich die gesamte Projektzeit dann auf ca. 45 Zeitstunden, was eine ganze Woche füllt. Somit liegt der Gedanke nahe, zukünftig die Projektwochen der Schulen als Zeitfenster für TanzMedia zu nutzen. Zumindest die reine Produktionszeit für die Endprodukte ist in ein geblocktes Zeitfenster zu etablieren. Eine Filmproduktion mit seinen Produktionsgesetzen verlangt nach intensiver Zeitnutzung. Die Übungsphase wäre weiterhin sehr gut im wöchentlichen Regelunterricht untergebracht. Soweit die organisatorische Nachbereitung. Inhaltlich wäre eine Ausdehnung der Projektzeit sinnvoll, um die Postproduktion noch von den Schülern mitgestalten zu können. Eine Gruppe könnte den Videoschnitt durchführen oder begleiten, die andere Gruppe könnte sich um eine mögliche Vertonung kümmern oder die Öffentlichkeitsarbeit und die geplante Organisation der Aufführung verantworten. Das würde den Ernstcharakter und das Verantwortungsgefühl für das eigene Projekt und seiner Teilnehmer sehr effizient steigern. Die Konsequenz aus dieser größeren Partizipation der Teilnehmer wäre eine Verlängerung der gesamten Projektzeit. Das führt womöglich wieder zu der Schwierigkeit, ein solches Projekt in den Unterricht zu verorten. Eine Alternative bzw. eine Verkürzung könnte die stärkere Vorstrukturierung des Themas sein, um die Produktionszeit zu verkürzen. Konkret würde das für die Entstehung der Endprodukte bedeuten: Kürzere Filme mit einem eingeschränkten kreativen Freiraum. Ein effektiveres Arbeiten innerhalb der Gruppe könnte auch durch eine frühere Spezialisierung der Teilnehmer gestaltet werden. Manche Schüler sprachen sich dafür aus, doch dann verliert das Projekt eines seiner Grundprinzipien: Experimentierräume eröffnen. Wer zuvor nicht viel mit Bewegung und Tanz zu tun hatte, konnte sich ausprobieren. Das ist eine wertvolle Erfahrung, auch wenn derjenige dann doch nicht in der Projektzeit als Tänzer mitwirkte. Es tat der Durchführung der Filmproduktion auch gut, dass jeder jeden Job im Prinzip konnte. Die Möglichkeiten, sich in beiden Bereichen Tanz und Medien zu erproben könnte aber in einem längeren Projekttag organisiert werden. Das wäre vielleicht ein vernünftiger Kompromiss.

6 ZIELERREICHUNG

Medienkompetenz als integrales Ziel von ästhetischer Bildung zu vermitteln - im Sinne eines weiten Medienbegriffs⁸ - wird durch die **aktiv** erfahrbare Verbindung von Tanz und Medien bei TanzMedia gewährleistet. Das soziale Lernen innerhalb der Projektarbeitsmethode ist dabei ein wichtiger Nebeneffekt. Das prozessorientierte Lernen und eine ganzheitliche Medienbildung sind Säulen des medienpädagogischen Selbstverständnisses von medien+bildung.com, wie es auch unsere Kultusministerin Schawan fordert: „*Persönlichkeitsbildung ohne kulturelle Bildung ist unvollkommen.*“³

Das Interesse, die Probleme und das Feedback der ersten IGS-Klasse bestätigen, dass TanzMedia eine pädagogische Alternative sein kann, den technischen Umgang mit Medien mit einer sinnlichen Erfahrung zu verknüpfen. Somit kann ein bewusster weil ganzheitlicher Gebrauch der modernen Kulturtechniken angeregt werden. Ein Schüler, der in seiner Projektgruppe als Kameramann fungierte äußerte, dass er sich jetzt viel genauer Filme anschaut und sich über die Machart Gedanken macht. Die Mädchen profitierten von der Möglichkeit, sich mit Tanz und Technik zu beschäftigen. Die Kritikfähigkeit der Schüler wurde bis zur Premiere hin trainiert und ausgebaut, sie waren z.B. auch bei der Vorpremiere aufgefordert über mögliche Änderungen in der Montage mitzuzentscheiden. Die Schülermeinungen wurden auch bezüglich einer notwendigen Konzeptänderung eingeholt: Die Produktionszeit für die Filmproduktion war allen zu kurz. Das themenzentrierte Arbeiten hat der Kreativität bewusst einen gewissen Rahmen gesetzt, um die Heranwachsenden nicht zu überfordern und sie trotzdem mit Problemen ihrer Zeit zu konfrontieren. Der Ernstcharakter der anstehenden Projektpräsentation im Rahmen des Ludwigshafener Kultursommers war ein wichtiger künstlerischer Ansporn an die Klasse und die Referenten.

TanzMedia könnte eine **migrationsensible Medienpädagogik** verwirklichen, doch inwieweit die nonverbalen Gestaltungsmöglichkeiten für Migrantenkinder besondere Zugänge für kreativen Ausdruck bieten, muss weiter beobachtet werden. Türkische Jugendliche z.B. tanzen kulturbedingt mehr und bewegen sich oft spontaner zur Musik, ob sie auch bildgestalterisch leichter lernen ist eine Hypothese. Die körperlichen Bildgestaltungsübung z.B. wurde von der Projektleitung in zwei Förderschulen (Förderschwerpunkt Lernen) getestet. Die Kinder fanden begeistert einen Zugang zu der abstrakten Welt der Filmsprache. Später konnte immer wieder auf diese Übung verwiesen werden, um auf die Bedeutung z.B. eines Bildhintergrunds zur Orientierung der Zuschauer hinzuweisen. Die Alternativen bei TanzMedia zu rein kognitiv vermittelten Zugangsweisen birgt Lernchancen für Kinder mit Lernbehinderung oder fehlender muttersprachlicher Kompetenz, sich kreativ auszudrücken.

Interessant war die Durchführung der o.g. Übung mit Studenten der Universität Landau-Koblenz. Die Projektleitung hat dort einen Lehrauftrag „Vidoarbeit in der Schule“ und stellte fest, dass die Studenten in zwei Semestern größere Schwierigkeiten hatten, sich auf diese Übung einzulassen. Ihr kognitiver Zugang war Ihnen zunächst eher hinderlich, d.h. die kreativen Lösungen dieser Aufgabe wurden von Ihnen nicht schneller gefunden als von den Realschülern oder Förderschülern.

Schule zu öffnen ist durch den Einsatz der externen Referenten gelungen. TanzMedia erfüllt mit seiner Konzeption eine Querschnittsaufgabe, passt perfekt zum fächerübergreifenden Unterricht und eröffnet Kontakte zu künstlerischen Berufswelten, stärkt somit auch die interne Schulentwicklung. Die regelmäßige Reflexion z.B. mit den Referenten gaben dem Lehrer manch neue Einschätzung seiner Schüler und vermittelten neue und vertiefende Sachkenntnisse, auf der anderen Seite wurden die Referenten mit der Realität im Schulalltag und pädagogischen Sichtweisen in Gruppenprozessen konfrontiert.

Die **Resonanz** auf die Projektidee ist sehr gut, was sich den beigefügten Dokumentationen und Veröffentlichungen entnehmen lässt. Die Resonanz auf die Premiere vom 18.08.07 wird durch die Reaktionen der Zuschauer deutlich: „*Ich würde am liebsten selbst mitmachen!*“; „*Man erlebt sich sofort selbst im Film mit seiner Bewegung* (Lehrerin IGS)“. Der Leiter des Haus der Jugendbildung fand es beruhigend und sehr gelungen, dass auch körperlich Kräftigere sich im Projekt entfalten konnten, weil es niederschwellig angelegt ist. Seine mit Behinderten arbeitende Frau könnte sich TanzMedia auch für Ihre Zielgruppe vorstellen. Die gute Teamatmosphäre mit den Schülern war der Premierenstimmung abzulesen sowie der relativ große Zuschaueranteil von Gleichaltrigen der Projektgruppen. Für die Eltern war beeindruckend, wie begeistert ihre Kinder selbst bei längeren Schulzeiten mitmachten. Viel Spaß in der Schule erlebt zu haben meinten alle Schüler einhellig, manche konnten für sich selbst die Erfahrung mitnehmen, „*Sachen, die man nicht so gut kann, trotzdem auszuprobieren.*“ Weitere Einschätzungen¹³ können den Interviews auf der beiliegenden DVD entnommen werden.

6.1 Negative Beobachtungen:

Die Motivationslage der Abschlussklasse war verständlicherweise zum Schuljahresende hin etwas gesunken, so waren zur Vorpremiere mit einem vierwöchigen Abstand, nur 2/3 der Schülerschaft anwesend. Zur Premiere konnten auch nicht alle Schüler kommen, da der Termin in den Ferien lag. Das war sehr schade, aber für eine Abschlussklasse nicht verwunderlich. Das nächste Projekt wird daher nicht mehr mit einer Abschlussklasse durchgeführt werden. Außerdem kann auch nach der erfolgreichen Etablierung der Arbeitsweisen und Interessen für TanzMedia mit einem jüngeren Jahrgang weiterarbeiten.

Die Koordination aller Termine mit Schulen und Referenten ist sehr komplex und wird immer eine Herausforderung für die Projektleitung bleiben. Eine stärkere Integration der Lehrer in den kreativen Prozess könnte diese mehr in die Rolle eines Partners für die Schüler stellen. Fraglich ist, ob die Lehrer dies als Chance sehen oder sie für die Notengebung weiterhin mehr Distanz möchten. Ein persönliches Feedbackschreiben, wie es die zwei Referenten ihrer Projektgruppe anbot, ist ein höherer Zeitaufwand. Dafür fühlten sich die Schüler richtig geehrt, eine solche Rückmeldung zu bekommen. Es tut der Schule gut, sich zu öffnen. Die Schüler genossen sehr die Projektzeiten außerhalb des Schulgebäudes und die andere Arbeitsatmosphäre mit den Referenten. Auf der anderen Seite war der Lehrer dann wieder für die Ermahnung und Disziplinierung zuständig, wenn es darum ging Termine einzuhalten. Über eine einheitlichere und harmonischere Regelung für die Notengebung und Disziplinierung sollten sich Referenten und Lehrer im Vorfeld mehr absprechen. Schulen als Projektpartner erfordern spezielle Anforderungen, im Bereich der Jugendförderung wird es sicherlich andere Schwierigkeiten geben, wenn z.B. der verpflichtende Rahmen wegfällt.

TanzMedia – getanzte Medienkompetenz!

7 ÖFFENTLICHSKEITSARBEIT

Die Maßnahmen zur Publizierung des Projektkonzeptes von TanzMedia und seines Pilotprojektes werden im Folgenden stichwortartig aufgelistet. Belegexemplare werden beigelegt.

7.1 **Aktivitäten**

- Flyerentwurf und Druck in der Auflage von 2000 Stück. Verbreitung in der örtlichen Kultur- und Gastronomieszene, um möglichst breiten Zuschauerkreis zu erreichen.
- Pressemitteilungen an den örtlichen Presseverteiler (Print)
- Kontaktpflege zu örtlichen Fernsehsender wie SWR3 „Das Ding“, ZDF Mainz und SWR Rheinland-Pfalz
- Vorstellung des Konzeptes auf der Fachmesse IMEDIA „Integration von Medien“ des LMZ im Mai 2007
- Präsentation innerhalb der GTS-Tagung am 19.09.07 von m+b.com in Kooperation mit dem Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur, RLP (Mainz)
- Geplante Veröffentlichung im Internet (www.tanz.tv/tanzmedia; www.youtube.de) ist abhängig von der Lizenzierung der GEMA, Musikrechteklärung
- Präsentation des TanzMedia Konzeptes an der Pädagogischen Hochschule (Fachbereich Medienpädagogik, an der Universität Heidelberg (Fachbereich Päd. Psychologie), INFO-TAG in der LMK Rheinland-Pfalz

7.2 **Resonanz**

- Zwei Presseartikel in der regionalen Presse, der Rheinpfalz vor und nach der Premiere
- Ankündigung des Termins im Heft Flimmo
- Veröffentlichung eines Artikels (Zwischenbericht) in der medienpädagogischen Fachzeitschrift *merz* am 13.08.07
- Ankündigung der Premiere unter www.mannheim.tv
- Feedback für Schüler – Projektgruppe Lost in time
- Klassenarbeit Fach KOKU über TanzMedia
- Evaluationsbögen der Referenten zum Projekt/ Leitung

8 PERSPEKTIVEN

Ab September 2007 wird eine **Multiplikatoren**schulung von Katja Batzler konzipiert werden, die auch die Einbindung von Studenten fortsetzt. Christoph Jung liefert wichtige pädagogische Impulse und die Kontakte zur Pädagogischen Hochschule sorgen für eine weitere nachhaltige Vernetzung der Projektreihe.

Für das nächste TanzMedia Projekt wird erst nach der Auswertung der Evaluation akquiriert werden. In den Fokus werden dann Projekte an Schulen gerückt werden, die mit einem kleineren Referententeam und reduziertem Technikeinsatz arbeiten. Denn die jetzige personelle und finanzielle Projektausstattung, als Grundlage für das Pilotprojekt, ist für die zukünftige Projektreihe wahrscheinlich zu zeitintensiv und zu teuer. Die flexible und passgenaue Konzepterstellung wird hingegen eine Besonderheit von TanzMedia bleiben.

Auf der Fachmesse **IMedia** konnte ein konkreter Kontakt mit dem Lehrer des Gymnasiums Edenkoben gemacht werden. Die erste Besprechung für ein Folgeprojekt TanzMedia für das Schuljahr 2008/09 wurde für Ende 2007 vereinbart. Der zuständige Lehrer ist dort Kunstlehrer und eine Integration von TanzMedia in den Nachmittagsbereich in Kooperation mit der Kunst und Tanz AG ist geplant.

Eine der zukünftigen **GTS-Projektschulen** der Projektleitung wird die IGS Deidesheim sein. In dieser Schule bestehen Kontakte zur dortigen Sportlehrerin. Mit ihr wird im nächsten Schuljahr versucht für eine Ausschreibung des ZKM Karlsruhe zum Thema „Gedichte“ einen Videotanzfilm in Kooperation mit der Sport AG zu gestalten.

Die Referentin Nadja Winterstein arbeitet zukünftig an der IGS Gartenstadt im Projekt Kulturarbeit. Sie möchte unbedingt weitere TanzMedia Projekte durchführen. Eine weitere Lehrerin an der IGS-Gartenstadt, die sich schon im Vorfeld für die Etablierung von TanzMedia im Fach KOKU stark gemacht ist, ist ebenfalls an einer weiteren Zusammenarbeit interessiert.

9 Anmerkungen:

- 1 Vgl. Medienpädagogisches Positionspapier der BKJ Remscheid, www.bkj-remscheid.de
- Vgl. GMK Expertenbefragung 2005, www.gmk-net.visionen/interviews
- 2 Kameramann und Darsteller versuchen synchron zu agieren, auch die Kamera ist in Bewegung und tanzt mit. Methode und Name der Fortbildung mit Lutz Gregor/ Mailand 04/2006 www.perypezyeurbane.org
- 3 Dr. Annette Schawan in: „Tanz in Schulen“, München 2006, S. 5.
- 4/4a Dirk Hesse in: „Tanz und Technologie“, Berlin 2002, S. 11. Vgl. Daniela Reinemann in: „Ästhetisch-informatische Medienbildung mit Kindern und Jugendlichen“, Oberhausen 2006.
- 5 Vgl. William Forsythe in: „Kinder zum Olymp“, Köln 2004, S. 216.
- 6 Vgl. Steven Johnson in: „Neue Intelligenz – Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden“, Köln 2006.
- 7 Vgl. Andreas Krapp in: „Bilderwelten im Kopf“, München 2006, S. 37-52.
- 8 Vgl. Bernward Hoffmann in: „Medienpädagogik“, Paderborn 2003, S. 36.
- 9 Vgl. Franz Josef Röhl in: „Ästhetische Erziehung und neue Medien – Zwischenbilanz zum BLK-Programm „Kulturelle Bildung im Medienzeitalter“, Wölfenbüttel 2004, S. 41-54.
- 10 Siehe www.wikipedia/wiki/Parkour, www.wikipedia.org/wiki/Spielkonsole
- 11 Vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Gret_Palucca
- 12 Die Filmmusik wird von Bassface Sascha produziert, ein junger Musikproduzent aus der Region
- 13 Gregor in: un progetto di videodanza in contesti urbani condotto da Lutz Gregor. 2006, S. 32 (Fortbildung in Mailand 04/2006 – Physical Cinema). www.perypezyeurbane.org

Projektleitung Katja Batzler

24.09.2007