

INHALTSVERZEICHNIS

1	PROJEKT BESCHREIBUNG	2
1.1	DAS KONZEPT VON TANZMEDIA	2
1.2	DIE ZIELE UND STÄRKEN VON TANZMEDIA	3
1.3	LERNZIELE	5
1.3.1	<i>Persönlichkeitsstärkung</i>	5
1.3.2	<i>Kreative Medienkompetenz</i>	5
1.4	METHODEN FÜR DAS PILOTPROJEKT.....	7
1.4.1	<i>Adaption filmischer Verfahren für den choreografischen Prozeß</i>	7
1.4.2	<i>Weitere Methodenbeschreibungen</i>	9
1.5	DAS SELBSTVERSTÄNDNIS VON MBCOM UND DER IGS-GARTENSTADT.....	10
2	FOCUS BILDUNG - EINE SELBSTKRITISCHE PROJEKTBEGRÜNDUNG -.....	14
2.1	WARUM MEDIEN?	14
2.2	MEDIENKOMPETENZ ALS INTEGRALES ZIEL VON ÄSTHETISCHER BILDUNG?	16
2.3	WARUM TANZ?	19
2.4	WELCHE PRINZIPIEN AUS DER MEDIENKUNST UND DES DIGITALEN TANZES KÖNNEN AUF DIE SCHULE ANGEWENDET WERDEN?	20
3	ZIELGRUPPE	23
4	WIE IST ERFOLG ÜBERPRÜFBAR? (NACHHALTIGKEIT)	24
5	ANDERE FÖRDERER/BETEILIGTE	25

Anhang

Organisations- und Ablaufplan

A

Literaturliste

B

1 Projektbeschreibung

TanzMedia ist ein solches medienpädagogisches Einzelprojekt im Rahmen der Medienbildung in Rheinland-Pfalz der medien+bildung.com gGmbH (ehemals Bereich Bildungszentrum BürgerMedien e.V.). TanzMedia ist ein Kooperationsprojekt zur Förderung von kreativer Medienkompetenz und Persönlichkeitsstärkung für Schulen in Zusammenarbeit mit Künstlern und Medienprofis.

1.1 Das Konzept von TanzMedia

Unter der Federführung von medien+bildung.com werden Medienprojekte durchgeführt, die versuchen Tanz und Medien zu verbinden, um die kreative Medienkompetenz und die Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen zu fördern:

Tanzmedia – getanzte Medienkompetenz !

Medien faszinieren und Tanz bewegt! Diese Praxiserfahrung war Ausgangspunkt und Anlass, eine Projektreihe mit der Verbindung Tanz und Medien zu entwerfen. Das Pilotprojekt an der Integrierten Gesamtschule Ludwigshafen-Gartenstadt wird momentan in Kooperation mit verschiedenen Künstlern und Medienprofis, dem Offenen Kanal Ludwigshafen und den Lehrern für die Anforderungen dieser Schule konzipiert. Eine an der Lebenswelt orientierte und attraktive Kompetenzvermittlung bedarf einer individuellen Planung. Für die IGS wird TanzMedia ein unterrichtsbegleitendes Projekt im Fach KOKU (Kommunikation & Kultur) werden. Geplant sind für ein Schulhalbjahr ab Februar 2007 wöchentliche Projektstunden angefangen mit einem Themenblock, über Tanz- und Medieneinheiten bis hin zur Aufteilung in Projektgruppen. In diesen Kleingruppen mit externen Fachreferenten wird dann ein Film oder Performance als Endergebnis entstehen. Weiterhin plant die Projektleitung im Rahmen des Weiterbildungsangebots des BZBM/medien+bildung.com eine grundsätzliche Multiplikatorenschulung TanzMedia anzubieten.

Wie kann man sich nun eine Verbindung von Tanz und Medien vorstellen?



Nun das fängt mit einem Film als Bühnenhintergrund an, führt z.B. zu gekippten Perspektiven und hört mit Physical Cinema¹ – eine koordinierte Kamera- und Tanzchoreografie – auf. Für eine praktikable und jugendgerechte Umsetzung dieser medialen Kreativität sorgen die sorgfältig ausgesuchten Fachreferenten. Die professionelle Betreuergruppe wird sich aus örtlichen Videokünstlern, Mediengestaltern, Tanzchoreografen und Kulturpädagogen zusammensetzen. Daraus entsteht eine Kooperation unterschiedlichster Menschen und Bereiche, die der Schule und ihren SchülerInnen sicherlich viele wertvolle

Impulse geben kann für eine Öffnung nach außen und als Integrationshilfe auch für schwierige SchülerInnen.

Filmbeispiele unter: http://www.arstudio.de/deu/ballet_de.html

¹ Name für Tanz- u. Filmsprache im Videotanz, weiterhin Name einer Fortbildungsreihe von Lutz Gregor, sieh auch www.hybridvideotracks.org/2001/konstrukt.html und www.perypezeurbane.org

1.2 Die Ziele und Stärken von TanzMedia

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 anspornenden Ernstcharakter. Der Anspruch der medien+bildung.com 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 (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.
Medienkompetenz als integrales Ziel Ästhetischer Bildung	TanzMedia gibt medienpädagogische Antworten auf den Wahrnehmungswandel 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.
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,
Migrationssensibel	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.

TanzMedia – getanzte Medienkompetenz !

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 Aufmerksamkeits-Kultur	Beschäftigung mit den Problemen unserer Gesellschaft. Das Thema ZEIT aus dem Lehrplan des Faches KOKU (Kommunikation und Kultur) liefert z.B. viele Bezüge: Hektik, Jugendwahn, Mehr Zeit für...

TanzMedia-Übungen

Testphase im Pilotprojekt:

Bilder vom Schnuppertag am 06.10.06 an der an der IGS-Gartenstadt



Kamerabild



Körperarbeit mit strukturierten Tanzimprovisationen



TanzMedia-Übung zum körperlichen Begreifen von Bildebenen und Bildsprache (Einstellungsgrößen)

1.3 Lernziele

In TanzMedia-Projekten soll kreative Medienkompetenz vermittelt werden und die Persönlichkeit von jungen Menschen gestärkt werden. Medienkompetenz wird als integrales Ziel einer ästhetischen Bildung verstanden, um nachfolgende weitere Kompetenzen und Fähigkeiten zu vermitteln:

1.3.1 Persönlichkeitsstärkung

- Nachhaltige Erfahrungen sammeln durch eine ganzheitliche Schulung aller Sinne.
- Differenzierte Wahrnehmungsschulung durch Reflexion des Eigenen und des Fremden (reale und virtuelle Erlebniswelten/ Fremde Kultur- u. Kunstformen/ Selbst- und Fremdwahrnehmung in unterschiedlichen Rollen erfahren) Beispiele: Welche Bewegungsart möchte ich wie präsentieren? Wie präsentieren sich imagebewußte oder Tänzer-Persönlichkeiten in den Medien? Welche Aufgabe im Filmteam möchte ich übernehmen?
- Selbstbewusstsein erfahren und trainieren durch Präsentieren eines Endproduktes in der Öffentlichkeit (Ausstrahlen der Tanzfilme in Offenen Kanälen/ Schulvorführung). Erfolgserlebnisse durch unmittelbares Videofeedback
- Individuelle Förderung nach Fähigkeiten und Neigungen (alle Teilnehmer nehmen jeweils am Tanz- und Medienblock teil, können sich später ihren Wirkungsbereich auswählen). Durchhaltevermögen austesten und über Grenzen gehen durch neue Körpererfahrungen und Präsentierformen.
- Tanz und Bewegung geben einen Beitrag zur Gesundheitserziehung und Wohlbefinden.

1.3.2 Kreative Medienkompetenz

Zugrunde liegt ein „Weiter Medienbegriff“ wie ihn z.B. Bernward Hoffmann erklärt. Medien werden im Kontext von Gestaltungspädagogik bzw. „Ästhetik & Kommunikation“ gesehen: *„Ein (sozial-) pädagogisch weiter Medienbegriff sieht Medien als Zeichen- und Informationsträger bzw. Zeichensystem, das die Kommunikation mindestens zweier Partner unterstützt und/oder ermöglicht. In den Vordergrund gerückt wird gegen den Vorrang kognitiver Aspekte eine ganzheitliche Sicht und eine Aneignung durch praktisches Tun. Damit erhält die Ebene des sinnlich wahrnehmbaren und Gestaltbaren besonderes Gewicht.“** Medienkompetenz wird ein integrales Ziel von ästhetischer Bildung für TanzMedia-Projekte wie es auch Franz Josef Röll fordert (siehe Punkt 4.2.2.)

- **Sachgerechter** und sinnvoller Umgang der digitalen Kamera-, Postproduktions- und Projektionstechnik
- **Selbstbestimmter** Umgang durch aktive Medienarbeit in Projektgruppen und eigenverantwortlichen Erstellung eines Endproduktes für eine öffentliche Präsentation am Ende des Projektes
- **Kreative** und individuelle Lösungen der Aufgabenstellung: Einen Tanzfilm machen zum Thema Zeit. Mit den Medien Tanz und Medien können die jungen Menschen ihren Auffassungen und Gefühlen einen Ausdruck geben. Die Reflexion eigene und fremder Körperbilder in der Medienlandschaft und in ihrem eigenen Film ist nötig, um die entsprechende Wirkung im Endprodukt zu erzielen. Eine geeignete Kombination der beiden Medien zu finden aus dem Angebot der Möglichkeit verlangt lösungsorientiertes Arbeiten und die unternehmerische Kompetenz. Ideen müssen realisierbar sein im zeitlich und technisch gesetzten Rahmen.

* Hoffmann: Medienpädagogik. 2003, S. 36. (Vgl. Tulodziecki: Medien in Erziehung und Bildung, Grundlagen und Beispiele einer handlungs- und entwicklungsorientierten Medienpädagogik, Bad Heilbrunn, 1997 (3.überarbeitete Auflage)

TanzMedia – getanzte Medienkompetenz !

- **Sozialverantwortliches Handeln** innerhalb der Produktionsgruppe. Verantwortungsgefühl entwickeln für die Ernsthaftigkeit des Projektes und die Konsequenzen einer Veröffentlichung abschätzen. Soziales Lernen innerhalb der Produktionsteams ist Bedingung für eine funktionierende Arbeitsweise. Ohne Absprache und Einfühlen können in die Mitschüler findet keine Gruppenarbeit statt.

Kulturelle Kompetenz durch das Beitragen zur Schulkultur. In Kontakt und in der Auseinandersetzung mit einer vielleicht noch unbekanntes Kunstform (Medienkunst / Tanz) erweitert sich Verständnis für unterschiedliche Ausdruckformen. Kennenlernen und aktive Auseinandersetzung mit zeitgenössischen Kulturformen erweitert die Allgemeinbildung, besonders die ästhetische Bildung. Das Bedürfnis der Jugendlichen wird aufgegriffen, sich nicht nur sprachlich, sondern auch körperlich zu äußern und dafür eigene mediale Ausdrucksformen zu finden. Erweiternd werden verschiedene Kulturangebote gemacht wie z.B. ein Theaterbesuch (Nationaltheater Mannheim mit dem Ballett von Dominique Dumais zum Thema Zeit ab 10/2006).

Kommunikative Kompetenz und Lebensweltbezüge

Die Adaption filmischer Produktionstechnik für den Gestaltungsprozess der Tanzfilme macht eine Analyse und ein Verstehen von Bildsprache und Entstehungsprozesse notwendig. Die Wirkungsweisen der Massenmedien wie Film und TV werden durchschaubarer durch das Selbermachen. Jugendliche kommunizieren mit und über Medien und sind Teil ihrer Lebenswelt und Jugendkultur. Kreative Medienkompetenz und eine starke Persönlichkeit sind Voraussetzung dafür, einen eigenen Weg in der Welt der Informationen zu finden und den Kommunikationstechnologien nicht ausgeliefert und ohnmächtig gegenüber zu stehen. Entwicklungsbedingt beschäftigen sich Heranwachsende sehr mit ihrem eigenen Körper und seiner Wirkungsweisen. In einem TanzMedia-Projekt können junge Menschen ihr Image auf ungewöhnliche Weise reflektieren, mit ihrer Wirkung in echten und künstlichen Bühnen ausprobieren, ihre Körper und seine Bewegungen erforschen. In einem geschützten Rahmen des Experimentierens mit beiden Medien können die Teilnehmer an eigene Erfahrungen anknüpfen und mit neuen Lernerfahrungen ihre Lebenswelt bereichern.

„... wenn eure Freunde euch auslachen, wenn ihr etwas Neues ausprobiert, dann müsst ihr euch fragen, ob ihr die richtigen Freunde habt. Freunde sind da, um euch zu unterstützen“
(Royston Maldoom)

Die intra- und interpersonelle Kommunikation innerhalb und über den Produktionsprozess liefert wertvolle Erfahrungen für die Lebenswelt der Schulklasse z.B. Die Schüler und Schülerinnen können sich gegenseitig neu und anders kennen lernen, ein Außenseiter kann durch seine technische Kompetenz an der Kamera zum tragenden Element der Produktionsgruppe werden und genießt nachhaltige Anerkennung. Die männlichen Teilnehmer bekommen vielleicht einen anderen Blick für die Interessen der Mädchen und können sich selbst als gefühlvolle Darsteller präsentieren. Die Kommunikation mit den Profis aus dem Bereich von Tanz, Fernsehen und Film eröffnet den Jugendlichen Einblicke in zukünftige Berufsfelder und liegt damit stark im Interesse und im Fokus ihrer jugendlichen Lebenswelt. Die Kooperation und die Kommunikation innerhalb der beteiligten Partner kann die Lebenswelt der Schule öffnen für neue Impulse einer internen Schulentwicklung und einer Integration von schwierigen und benachteiligten SchülerInnen wie z.B. Migrantenkinder.

1.4 Methoden für das Pilotprojekt

Das **innovative Element** der vorgestellten Projektreihe liegt in der Methode, wie die Kinder und Jugendlichen sich ihre eigene Verbindung von Tanz und Medien gestalten können. Für den Tanz- und den Medienbereich stehen ihnen zwar Künstler und pädagogische Fachkräfte zur Seite, aber von der Projektidee über die Durchführung bis hin zur Präsentation, werden die Teilnehmer selbsttätig und eigenverantwortlich handeln (**Aktive Medienarbeit**). Das Konzept und die multiprofessionellen Referenten geben zwar einen ausgewählten und strukturierten Rahmen an Methoden und Materialien vor, aber eine differenzierte Auseinandersetzung und Umsetzung müssen die Jugendlichen selbst leisten. Das ist der Unterschied zu Projekten, die einen Fachmann oder Profi wie z.B. einen Kameramann/frau stellen, der die Vorstellungen der Beteiligten dann umsetzt oder zumindest vorstrukturiert („Dancing for the Camera“ Projekt der SK Stiftung Kultur/ 2000/1). Diese Arbeitsweise hat auch ihre Qualität, doch sollen bei TanzMedia alle notwendigen Gestaltungsarbeiten von den jungen Teilnehmern durchgeführt werden. Außer bei der Postproduktion, die den zeitlichen und damit finanziellen Rahmen des Projektes sprengen würde, wird auf die aktive Mitgestaltung der Erwachsenen zurückgegriffen. Außerdem wird eine professionelle Außendarstellung des Endproduktes einer jugendlichen Version vorgezogen, um das Pilotprojekt entsprechend öffentlichkeitswirksam einzusetzen für die Finanzierung der Nachfolgeprojekte. Es bleibt aber weiterhin im Fokus der Projektleitung auch die Postproduktion durch die Jugendlichen durchführen zu lassen, obwohl sich erfahrungsgemäß für diesen Produktionsabschnitt nicht mehr alle Beteiligten einbinden lassen und somit eine termingerechte Abgabe des Endproduktes auf dem Spiel steht. Innovativ ist außerdem die **Integration eines Videotanz-Projektes in ein bestehendes Unterrichtsfach** der Pilotschule, die IGS-Gartenstadt bzw. die individuelle Reduzierung und Anpassung der TanzMedia-Methoden für die jeweilige Zielgruppe bzw. Kooperationspartner.

Methoden für Tanz und Medien in Schulen: TanzMedia greift Anreize und Ideen aus der Medienkunst und dem digitalen Tanz auf und macht sie für den schulischen Alltag und die Lebenswelt der Kinder und Jugendliche anwendbar. Die vorhandenen technischen Voraussetzungen (4 digitale Videokameras und non-lineare Schnittsysteme, Beamer, Digital-Fotos, Bühnenscheinwerfer und einfache Projektionsleinwände) vom MEDIEN+BILDUNG.COM und der Integrierten Gesamtschule Gartenstadt setzen einen Rahmen, der vorerst die Durchführung eines Modells von Technikanwendung im Tanz zulässt:

1.4.1 Adaption filmischer Verfahren für den choreografischen Prozeß

Unter Berücksichtigung von personellen und technischen Kompetenzen der beteiligten Referenten und der Jugendlichen ergibt sich daraus die Konzentration auf den Bereich des **Videotanzes** ohne Anwendung von komplizierten Projektionstechniken. Denn ein qualitativ hochwertiger Umgang mit Projektionstechnik würde auch den finanziellen Rahmen des Projektes sprengen.

Videotanz ist kein abgefilmter Bühnentanz, 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.

TanzMedia – getanzte Medienkompetenz !

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

Beispiele für **Videotanz in Schulen** gibt es noch nicht sehr viele, die meisten sind entweder sehr idealistisch getragen von den durchführenden Referenten, sind sehr zeitintensiv und brauchen große Unterstützung von namhaften Institutionen und eine öffentlichkeitswirksame Betreuung. „Tanz/Stadt/Video-ein multimediales Tanzprojekt“ von Martin Zeidler gelingt 1997 nur im Rahmen einer Internatschule. „Dance your story“ vom JugendkulturForum in Mannheim (forum-mannheim@web.de) wurde nicht weitergeführt. Und „Dancing for the Camera“ (www.idruhr.de) genoss die Unterstützung vom Ministerium für Schule und Weiterbildung Wissenschaft und Forschung des Landes NRW und des Musiksenders VIVA ZWEI, in dessen Sendung „2step“ die fertigen Filme auch ausgestrahlt wurden. TanzMedia-Projekte haben idealistische Referenten, eine innovative Pilotschule, das BZBM/MEDIEN+BILDUNG.COM als Weiterbildungsinstitution, die BürgerMedien und brauchen Sponsoren oder finanzielle Unterstützung von Stiftungen.

Aber 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“)

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

14 Zeidler in: Sportpädagogik. 5/97, S. 43ff.

TanzMedia – getanzte Medienkompetenz !

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)

Diese Hoffnung trägt Dr.Kai-Uwe Hugger als GMK-Experte 2005 vor und behauptet, Migrantenwelten sind Medienwelten und eine migrationssensible Medienarbeit immer notwendiger wird. **Eine Kombination von Tanz und Medien könnte also gerade für benachteiligte Zielgruppen sehr attraktiv sein.**

1.4.2 Weitere Methodenbeschreibungen

- **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 Aufführungsqualität 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; Lebensweltthema, Themen aus Literatur/ Theater etc.)

1.5 Das Selbstverständnis von mbcom und der IGS-Gartenstadt

Zur Veranschaulichung exemplarisch Auszüge aus dem Flyertext für das Projekt: Medienkompetenzförderung in der Ganztagschule:

Als das Fernsehen in die Schule ging – Videoarbeit in der Ganztagschule

Ein Projekt der Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK)
und der medien+bildung gGmbH (mbcom)

Medienkompetenzförderung...

...ist ein fester Bestandteil des Aufgabenkatalogs der Landeszentrale für Medien und Kommunikation. Die LMK kann sich dabei in besonderer Weise auf ihre umfangreichen Erkenntnisse aus der Aufsicht über das Programmangebot privater Fernsehveranstalter vor allem in den Bereichen Jugendschutz und Werbung und auf ihre langjährigen Erfahrungen in der Arbeit mit Offenen Kanälen stützen. Diese sind für Schulen kompetente Ansprechpartner in Fragen der Medienpädagogik. Seit Sommer 2003 besteht die Kooperation der Projektpartner, die Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit eröffnen will, Medienbeiträge selbst zu produzieren. Denn nach wie vor ist Fernsehen das Leitmedium Nr. 1 bei unserer Jugend. Wir wollen einen Beitrag dazu leisten, die Macht des Fernsehens zu verstehen und ihr zu widerstehen – indem man hinter die Kulissen und hinter die Kamera schaut, Dinge selbst ausprobiert, das Kamerahandling erlernt und eigene Ideen in Bilder umsetzt. Deshalb haben wir das Fernsehen in die Schule geschickt!
Manfred Helmes, Direktor der Landeszentrale für Medien und Kommunikation

Die Faszination des Mediums als pädagogisches Prinzip...

...ist der Ansatz unseres Projekts. Die Schülerinnen und Schüler produzieren ihre eigenen Filme und Inszenierungen. Wir helfen ihnen methodisch, ihre medialen Erfahrungen zu analysieren und ihre Bedürfnisse zu verstehen. Wir greifen ihre Themen und Fragen auf: Was fasziniert mich an dieser oder jener Sendung? Warum fasziniert es mich? Wie wirken Bilder und Musik zusammen? Wie erzählt man eine filmische Geschichte interessant und lustig oder spannend und gruselig? Können „echte“ Bilder lügen? Das Fernsehen geht also in die Schule, um den Kindern und Jugendlichen zu zeigen, nach welchen Regeln es funktioniert und wie sie selbst ihre Wünsche und Träume mit diesem ihrem Leitmedium zum Ausdruck bringen können. Ganz nebenbei erwerben sie Medienkompetenz und soziale Schlüsselqualifikationen.

Katja Friedrich, Geschäftsführerin medien+bildung.com gGmbH., Projektleiterin

Das Kooperationsmodell:

- Ministerium für Bildung, Frauen und Jugend (MBFJ) des Landes Rheinland-Pfalz: Gesetzliche Grundlagen für Ganztagschulen in RP; Rahmenvereinbarung mit der LMK (u.a. Trägern); Finanzierungsbeteiligung an der technischen Ausstattung des Projekts
- Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LKM): Rahmenvereinbarung mit dem MBFJ; Konzepte und Materialien; Technikausstattung und –wartung;
- medien+bildung.com (mbcom): pädagogische Durchführung der Video-AGs in Ganztagschulen, Schulprojekte; Lehrerfortbildungen, Studientage, ...
- Ganztagschulen: Videountericht am Nachmittag in zahlreichen Schulen aller Schularten in ganz Rheinland-Pfalz auf der Basis von Dienstleistungsverträgen mit der medien+bildung.com gGmbH
- Universität Koblenz- Landau: Evaluation und Beratung des Projekts

Das Ziel:

„Die grundlegende Aufgabe der Medienbildung in der Schule besteht in der Vermittlung derjenigen Kompetenzen, die zu einem sinnvollen, kritischen, selbstbestimmten und kreativen Umgang mit den Medien führen.

„Dabei ist immer zu berücksichtigen, dass die Kinder wie ihre Eltern und Lehrer in der Mediengesellschaft leben und in erheblichem Maß durch Medieneinflüsse sozialisiert werden.“ Prof. Krawitz/Prof. Neumann (Universität Koblenz-Landau, Institut für Pädagogik), Evaluatoren des Projekts

TanzMedia – getanzte Medienkompetenz !

Die Lehr- und Lernformen im Projekt:

- handlungs- und produktorientiertes Arbeiten
- Teamarbeit mit verteilten Rollen und Zuständigkeiten
- eigen- und sozialverantwortliches Handeln
- Fernsehen verstehen anhand von Lieblingssendungen

Und das macht den SchülerInnen am meisten Spaß:

- Fernsehen selber machen
- Action und Spannung
- Trickfilm und Stopptrick
- alles, was mit Musik zu tun hat
- Schauspielen und Tanzen
- Technik selbstbewusst anwenden
- Spontane Aktionen wie z.B.: Interviews in der Bevölkerung
-

Bisher 20 Partnerschulen im Schuljahr 2006 / 2007

Alle Schultypen Grundschule Hillesheim/ Eifel, Förderschule Schloss-Schule /Ludwigshafen, Hauptschule im Fort/Landau bis hin zu Gymnasium Gonsenheim (GyGo) in Mainz

Aus dieser erprobten Praxis der Videoarbeit an Ganztagschulen heraus, ist auch der Bedarf und die Idee für TanzMedia entstanden. Unter den Bemerkungen der SchülerInnen unter der Rubrik „Was macht am meisten Spaß“ finden sich auch Musik und Tanz. Lebensweltorientiert und an die Interessen der Zielgruppen angepasst, wurde das TanzMedia-Konzept entwickelt. Am Pilotprojekt als Kooperationspartner beteiligt ist die Integrierte Gesamtschule Ludwigshafen-Gartenstadt. Einer Prüfung nach den Corporate-Citizenshop-Richtlinien hält auch der Lehrplan und das Konzept des Kooperationspartners, die IGS-Garstenstadt stand. Die Schule ist eine Schule im Aufbau, sehr innovativ und entwicklungsfreudig (z.Zt. wird der Antrag auf Ausbau einer Oberstufe von Stadt und Land geprüft). Eigenverantwortlich hat das Lehrerkollegium ein neues Schulfach ins Leben gerufen, in dessen Unterricht das TanzMedia-Projekt integriert werden soll. Hierzu ein Interviewauszug mit dem verantwortlichen Lehrer, Herrn Paul Volz zur Frage: **Was versteht man unter KOKU?**

Paul Volz: „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.

In allen Bereichen kulturellen Wirkens kommt Computertechnik zur Anwendung. Der Computer ist dabei nicht nur Werkzeug sondern gleichzeitig auch ein zentrales Medium unserer Kultur. Die Vernetzung von Informationsressourcen im Internet und die neuen Kommunikationstechnologien bilden zudem einen eigenständigen Kulturbereich.

Schüler nutzen diese 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“.

Medien sind keineswegs jene unschuldigen technischen Instrumente, die wir für vielfältige Funktionen einzusetzen belieben, sondern prägen und strukturieren nachhaltig die Welterfahrung eines jeden Einzelnen in einem Ausmaß, das die Menschen noch vor 150 Jahren für unvorstellbar gehalten hätten. Und da wir alle uns unsere je eigene Medienwelt konstruieren, ist es berechtigt, in dem Sinn vom Leben und Aufwachsen in Medienwelten zu sprechen, dass Medien heute an der Konstruktion sozialer Welt genuin mitwirken und ihr Mitwirken auch so erfahren wird.“ Um sich in einer solchen „Medienwelt“ zurechtzufinden, brauchen Schüler heute besondere Fähigkeiten, zu deren Ausbildung das Fach Kultur,

TanzMedia – getanzte Medienkompetenz !

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.

Warum ist für euch TanzMedia spannend?

Paul Volz: *„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.“*

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

TanzMedia – getanzte Medienkompetenz !

Warum die medien+bildung.com ein solches kooperatives, medienpädagogisches Einzelprojekt initiiert, soll nachfolgend im Detail aufgeschlüsselt werden. Denn im **Fokus Bildung** ist medien+bildung.com bemüht, möglichst nah am Zeitgeist und in Umsetzung von medienpädagogischen Forschungsergebnissen zu arbeiten:

2 Focus Bildung - Eine selbstkritische Projektbegründung -

Die Projektreihe TanzMedia mit seinem Pilotprojekt an der IGS-Gartenstadt reagiert und antwortet auf verschiedene Impulse aus der Debatte um die Bildungsreform nach Pisa und korrelierender Auseinandersetzung über die Auswirkungen von Technologien auf den Menschen in der Medienkunst. Tanz und Medien zu kombinieren kann Experimentierräume schaffen, in denen gerade Jugendliche mit ihrer Identitätsthematik nachhaltige und wertvolle Erfahrungen machen können für ihr zukünftiges Leben in der Kommunikations- und Mediengesellschaft.

„...es steht nicht gut um die Bildung der Deutschen“ (ZEIT-online, dpa, lgn, 2.6.06).

Zwei Kernaussagen aus diesem aktuellen ZEIT-Artikel sind relevant für TanzMedia-Projekte der medien+bildung.com gGmbH.

- Die Weiterbildungsquote der Deutschen sinkt trotz der anerkannten Notwendigkeit für **lebenslanges Lernen**
- Die **Förderung von benachteiligten Bevölkerungsgruppen** wie z.B. Migrantenkinder wird zukünftig eine Hauptaufgabe der Bildungspolitik werden.

Innovativ und lösungsorientiert versucht die medien+bildung.com Lösungsansätze für die Praxis zu suchen und ihre Angebote immer wieder selbstkritisch zu hinterfragen. Das GTS-Projekt wird wissenschaftlich evaluiert, für das TanzMedia-Projekt soll zunächst eine Sammlung von Argumenten aus der Fachwelt, den neuen Projektansatz rechtfertigen und die Frage beantworten: **Warum gerade die Kombination von Tanz und Medien?**

2.1 Warum Medien?

In der Drucksache 820/05 „**Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen**“ – Ein europäischer Referenzrahmen aus Arbeitsprogramm "Allgemeine und Berufliche Bildung 2010" legt die Europäische Kommission dem Rat und dem Parlament einen Vorschlag für die Definition von Schlüsselkompetenzen für Lebenslanges Lernen vor. Explizit wird in diesem Papier nicht von der **Notwendigkeit der Medienkompetenz als Schlüsselkompetenz** gesprochen, doch können die angegebenen Kompetenzen (Muttersprachliche/ Fremdsprachliche/ Mathematische Kompetenz und grundlegende naturwissenschaftliche Kompetenz/ Computerkompetenz/ Lernkompetenz/ Interpersonelle, interkulturelle und soziale Kompetenz und Bürgerkompetenz/ Unternehmerische Kompetenz/ Kulturelle Kompetenz) im lernenden Umgang mit Neuen Medien gefördert werden. Ein kompetenter Umgang mit Medien fordert z.B. eine sachgerechte Nutzung von Computern, die Produktionsgesetze einer Filmproduktion verlangen Teamarbeit und soziale Kompetenz, medienkundliches Know-How fördert kritisches Denken über die derzeitige Medienkultur und die Einordnung der eigenen Identität in die jeweilige Lebenswelt. Ein Medienprodukt zu erstellen und zu gestalten braucht unternehmerische Kompetenz und nötigt zu kreativen Lösungen. Neue Medien stellen neue Anforderungen an die Lernkompetenz von jungen Menschen. Man könnte diese Aufschlüsselung noch vervollständigen und konkretisieren, doch es wäre an dieser Stelle langatmig und zudem ist es auch unter den Experten unstrittig, dass die Förderung von Medienkompetenz gerade nach Pisa sehr wichtig bleibt.

<http://www.jugendpolitikineuropa.de/themen/bildung/news-238.html>

GMK-Expertenbefragung 2005 (www.gmk-net.de/visionen/interviews)

TanzMedia – getanzte Medienkompetenz !

Professoren wie Medienpädagogen aus der Praxis referieren über ihre Ansprüche an eine Medienpädagogik für die Zukunft. Die qualitativen Interviews wurden ausgewertet; hierzu einige für TanzMedia-Projekte relevante Forderungen:

- „Die kritische Analyse veränderter Kommunikation und die Förderung neuer Kommunikationsfähigkeiten der Bürger sind die Kernpunkte, für die Politik und Wissenschaft in Zukunft sorgen müssen. Deshalb werden die kritische Analyse veränderter Kommunikation und die Förderung neuer Kommunikationsfähigkeiten der Bürger als Kernpunkte angesehen. **Medienkompetenzförderung muss selbstverständlich als neue Schlüsselkompetenz in Bildungsprozesse integriert werden.**
- Medienpädagogik und Medienbildung werden als ein Ansatz gesehen, der auch **Kunst und Kultur integriert**, interdisziplinäre Zusammenarbeit anregt und Bildsprache mit Wort und Schrift vereint.
- **Methoden** der Medienanalyse, des Medienhandelns und des Medienverstehens berücksichtigen. Unser Bildungssystem ist aber, so wie es z. Zt. konstruiert ist, bislang nicht darauf angelegt, die Methoden der Medienanalyse, des Medienhandelns und des Medienverstehens zu berücksichtigen. Wie sich unsere Kommunikation in Zukunft verändern wird, durch den Transfer von Kommunikation aus dem ‚real life‘ in virtuelle Kommunikation, dazu bedarf es noch einer Reihe von erforschenden und explorierenden Projekten, Grundlagen für eine Weiterentwicklung und Umgestaltung unseres Bildungssystems zu schaffen.
- Digitale Spaltung: **gesellschaftlich ausgegrenzte Gruppen berücksichtigen** Die digitale Spaltung moderner Gesellschaften, die Gefahr einer wachsenden Kluft zwischen ‚information rich‘ und ‚information poor‘ wird als nationales und als globales Problem gesehen. Bei der bildungspolitischen und pädagogischen Bearbeitung dieser Spaltung ist es wichtig, nicht von Mittelschichtnormen auszugehen. Nur wenn auf Werte, Normen, Codes gesellschaftlich ausgegrenzter Gruppen eingegangen wird, kann neue Stigmatisierung vermieden werden. Teile der aktuellen Bildungsdebatte sind sehr technikfixiert. Im Bereich des e-Learning oder Blended Learning wird davor gewarnt, allein auf technisch gestützte Lehrmethoden zu setzen und zu hoffen, dass damit Bildungslücken geschlossen werden können. Ohne die Einbettung dieser medialen Hilfen in das Kommunikative und Personale werden Lernprozesse nicht funktionieren. Hier wird die Medienpädagogik in Zukunft eine wichtige Rolle spielen
- Zukünftige **Identitätsbildung** wird voraussichtlich stark über mediale Darstellungen laufen.
- Elektronisch unterstütztes Lernen ist kein Allheilmittel und wird nur funktionieren, wenn die **Bedürfnisse und Interessen der Lernenden** berücksichtigt werden. Dazu kommt, dass die Aufmerksamkeitsorientierung medialer Angebote neue Bedürfnisse schafft. Es muss immer Entertainment sein, es muss immer was los sein, wenn es nicht interessant genug ist, dann wird der Kanal gewechselt. Das ist allerdings im realen Leben schwieriger als z. B. beim Fernsehen. Und gerade der Umgang mit vielen Reizen erfordert die Kompetenz der Entscheidung, des Ausblendens. Daher müssen analog zur Veränderung medialer Kommunikation auch kulturelle, personale und gesellschaftliche Fragen geklärt werden. Z. B.: Wie geschieht im Alltag und speziell in Bildungsprozessen die Informationsverarbeitung? Was bedeutet dies für die Entwicklung von Persönlichkeiten von Kindern und Jugendlichen?“ (<http://www.gmk-net.de/visionen/zukuenftige.php>)

An den beiden hier zuletzt genannten Themenbereichen (Identitätsbildung und Lebenswelt- oder Alltagsbezug) der GMK-Experten für eine zukunftsrelevante Medienpädagogik soll noch kurz eine kleine Vertiefung anschließen:

In der medienpädagogischen Fachzeitschrift *merz* gab es im Dezember 2004 eine ganze Ausgabe zum Thema **Medien und Identität**. Eine Autorin, Renate Luca fordert z.B. für ein persönlich bedeutsames Lernen in medienpädagogischen Kontexten: Ganzheitliches Lernen mit allen Sinnen, „*spielerisches Experimentieren im Handeln und Denken und die Konzentration auf das Erleben im „Hier und Jetzt“*“ (Luca in: *merz* 12/2004, S. 91)“.

Neue Medien sind Bestandteil von jugendlichen **Lebenswelten**. Welche Auswirkungen haben nun Medienwelten auf die Entwicklung junger Menschen und wie unterstützt man die Heranwachsenden am adäquatesten beim Hineinwachsen in unsere Gesellschaft? Darüber

TanzMedia – getanzte Medienkompetenz !

machen sich Experten schon lange viele Gedanken. Für das TanzMedia-Projekt waren folgende Impulse und Meinungen bestätigend:

Klare Aussagen für **Medien als Lernorte**, gibt im Jahre 2005, der Autor **Steven Johnson** in seinem Buch „Neue Intelligenz“, ein Bestseller in den USA. Entgegen einiger deutscher Vertreter der Bewahrpädagogik wie z.B. Spitzer und Pfeiffer mit Aussagen, dass Computerspielen und Fernsehgucken dumm machen, schlüsselt er genau auf, wie z.B. Fernsehserien und Computerspiele sogar die emotionale und soziale Intelligenz fördern und das Gehirn trainieren.

Beispiele:

Intelligent gemachte **TV-Serien** wie z.B. Lost oder 24 sind aus vielen komplexen Erzählfäden konstruiert. Dem Zuschauer wird abverlangt, selbst zu entscheiden welche Infos für das Verfolgen der Geschichte wichtig sind und welche nicht. Er muss sogar Informationslücken aus verpassten Folgen oder ausgelassenen Infos füllen. Diese Kompetenzen können die Drehbuchautoren nur Zuschauern zumuten, die kompetent die Bildsprache und schnellen Schnitten folgen können. Vor zehn Jahren hätte noch kein Zuschauer solche Serien verstanden und es wird auch nicht beansprucht, dass alle Zuschauer diesen Anspruch erfüllen. Aber solche Serien sind wirtschaftlich sehr erfolgreich und haben ein großes Publikum auch unter Jugendlichen.

Reality-Shows werden oft verrufen und als „TV-Mist“ deklariert. Johnson kann sogar diesen Formaten gewisse Lerneffekte abgewinnen. Die innere Beteiligung der Zuschauer in die Mitspieler bei z.B. „The Real World“ von MTV ist eine - zwar nur hypothetische - Einbeziehung in virtuelle Welten. Die jungen Zuschauer von MTV fragen sich: Wie würde ich reagieren? Was würde ich tun? Damit fühlen sie sich in die Protagonisten ein und entwickeln emotionale und soziale Intelligenz. Denn trotz der Fragwürdigkeit solcher Formate und der hypothetischen Einbeziehung, diskutieren die zahlreichen Rezipienten mehr über die Verhaltenstrategien als über voyeuristische Aspekte. Das gekonnte Registrieren von Emotionen am Minenspiel und das Bewerten von Verhaltensmuster gehört zu den Fertigkeiten von geforderten Schlüsselkompetenzen (Vgl. Johnson: Neue Intelligenz. 2006, S. 74-133).

„**Kopfverdreh-Filme**“ wie Matrix, Herr der Ringe, The Butterfly Effect oder Memento bauen ihre Geschichte ebenfalls so komplex und assoziativ auf, dass der Zuschauer keine Minute verpassen darf, ohne den Anschluss zu verlieren und die Geschichte nicht mehr zu verstehen. Viele Hauptfiguren sind in die Geschichte eingeflochten. Die Zeitbegrenzung eines Kinofilms lässt aber längst nicht so viele Verstrickungen und Rückbezüge zu wie eine Serie. Für das TanzMedia-Projekt an der IGS-Gartenstadt werden einige dieser Filme im ersten Halbjahr analysiert werden wie z.B. The Butterfly Effect. Dieser Film beschäftigt sich mit dem Thema ZEIT und hat viele sehr schöne filmische Gestaltungsmittel gefunden (Vgl. Johnson: Neue Intelligenz. 2006, S. 133ff).

Fernsehen ist immer noch das Leitmedium (KIM-Studie 2005) von Kindern und Jugendlichen und Medien sind Elemente von **Jugendkulturen**. Doch nach dem Pisaschock erleben die Schulen eher einen Kulturabbau und einen Rückgang von ästhetischen Bildungsangeboten zugunsten von sprachlich-mathematischen Lernangeboten. Einige Pädagogen und darunter gerade auch Medienpädagogen wie z.B. Franz Josef Röhl sehen darin eine Fehlentwicklung und fordern Medienkompetenz als integrales Ziel von ästhetischer Bildung. Ihre Argumente sind im Folgenden pointiert dargestellt.

2.2 Medienkompetenz als integrales Ziel von Ästhetischer Bildung?

Die Kunst- und Kulturverbände fordern dass man die ästhetische Bildung nicht zugunsten einer Konzentration auf Schwerpunkte wie mathematisch-naturwissenschaftliche Kompetenz, Lesförderung und Sprachentwicklung vernachlässigen darf. Das Forum Bildung des

TanzMedia – getanzte Medienkompetenz !

Bildungsministeriums ist sich im Konsens darüber einig, dass diese Forderung mit Recht besteht. Hans Konrad Koch vom Ministerium für Bildung und Wissenschaft bekräftigt im Grußwort zum Tagungsbuch „**Künstlerische Bildung nach Pisa**“ Beiträge zum internationalen **Symposium Mapping Blind Spaces – Neue Wege zwischen Kunst und Bildung 10/2003** diese Forderung. Für die anstehende große Bildungsreform wird aber eine detaillierte Betrachtung verlangt, die untersucht welche Projekte sinnvoll sind. Ina Bielenberg von der Bundesvereinigung Kulturelle Jugendbildung schreibt z.B. über „*KünstlerInnen in die Schulen – Zum Mehrwert von Kooperationsprojekten*“. Im Vorwort plädieren die Herausgeber von der Internationalen Gesellschaft der Bildenden Künste für künstlerische Bildung nach Pisa mit den Schlagwörtern

- „*Urteilsfähigkeit im Hinblick auf sich*
- *Lebenssituation der Schüler*
- *Futter für Kopf und Seele durch Künstler für Phantasie für Lösungen*“³

Für Franz Josef Röll, Professor an der Fachhochschule Darmstadt mit dem Schwerpunkt Neue Medien und Medienpädagogik entsteht in der aktuellen Kommunikationskultur ein **ästhetischer Imperativ**. Seiner Meinung nach ist es zwingend notwendig den Wahrnehmungswandel wahr zu nehmen und mit entsprechender Bildungsarbeit zu reagieren. Der Wahrnehmungswandel im Medienzeitalter ist eine Herausforderung und Handlungsbedarf für die ästhetische Bildung aus folgenden Gründen:

Die permanente Auseinandersetzung mit den Codes und Wahrnehmungssubstraten ist die Ausgangsbedingung der Lebenserfahrungen von jungen Menschen. Das Bild und der alphanumerischer Code verdrängen die Schrift. Der Erwerb von alphanumerischer Kommunikation (Verbindung von visueller, auditiver, grafischer und alphanumerischer Kommunikation) ist Bedingung für eine kommunikative Kompetenz. Der Wandel in der Wahrnehmung vollzieht sich nach Röll⁴ in drei Bereichen:

1. Wandel in der Dominanz der **Aneignung von Wirklichkeit**: Nach sozioökologischem Ansatz erfolgt innerhalb eines Sozialraums keine differenzierte Wahrnehmung von Medien. Die Veränderung und Verarmung der Außenwelten bieten jungen Menschen zu wenig Anreize und Stimulation. Medien liefern hingegen Reize. Probleme treten auf, wenn die sinnliche Erfahrung der „Welt als Abbild“ die Wirklichkeitskonstruktion so prägt, dass eine Orientierung im Realen erschwert wird.
2. **Wahrnehmung durch Entdecken und Explorieren**: Neue interaktive Kommunikationstechnologien und PC-Spiele fördern kognitive Flexibilität. Beim Scannen von Informationen aus dem Internet werden große Datenmengen überflogen oder beim Surfen im Netz werden Assoziationsfähigkeiten trainiert. Probleme gibt es wenn der so genannte Butterfly-Effect auftritt: Die Informationen werden nur oberflächlich verarbeitet.
3. **Zum Wandel des Erscheinungsbildes**: Die veränderte Nutzung des Bildes bei den Produzenten wie z.B. Webdesigner verlangen eine Lesekompetenz für die Bildsprache und die veränderte Ästhetik von Bildern. Eine hybride Ästhetik verfremdet und kombiniert Bilder, die aus unterschiedlichen Herkunftsbezügen stammen. Bei der anagrammatischen Ästhetik wird ein Gesamtkörper/ ein Gesamtbild zerteilt in Fragmente und neu kombiniert etc. Heranwachsende sollten im Hinblick auf berufliche Chancen, mit veränderter Ästhetik umgehen können, z.B. eine Website und ihre Aufmachung nach einem sinnvollen Zusammenhang von Bildaufbau und Informationszugang beurteilen können. (*Siehe dazu TanzMedia-Übung im Anhang B (DVD) – Kapitel Testphase*)

Auf den ästhetischen Imperativ reagieren Pädagogen mit interessanten Projekten. Exemplarisch zwei Nennungen:

³ Kettel: Künstlerische Bildung nach Pisa. 2004, S.22.

⁴ Vgl. Röll in: Ästhetische Erziehung und neue Medien. 2004, S. 41-54.

TanzMedia – getanzte Medienkompetenz !

1. **Schule als Raumbühne** (Ursula Menck in: Ästhetische Erziehung und Neue Medien. 2004, S. 89ff) – Projekt beschäftigt sich mit Körperlichkeit im Medienzeitalter und hat zum Ziel eine nachhaltige Handlungsänderung der beteiligten Lehrkräfte, geeignete und reizvolle Lernräume für die Schüler zu schaffen.
2. **Performance in Mixed Reality – ein interaktives, szenisches Spiel.** Ein Unterrichtsbeispiel vorgestellt und wissenschaftlich begleitet von Dr. Daniela Reimann (Forum für Interdisziplinäre Studien der Muthesius-Hochschule Kiel). – *„Ziel des Unterrichtsversuchs war es, durch die Verbindung unterschiedlicher Medien und Materialien einen multisensuellen und stärker körperbezogenen Umgang mit dem Computer im Grundschulalter zu fördern, der gleichzeitig auf das Verstehen abstrakter Vorgänge durch eigenständiges Programmieren im Computer abzielte.“*⁵ (Einsatz von Software der Lego-Mindstorm-Gruppe)⁵

Als Nachweis, nachhaltige und wertvolle Erfahrungen in einem Projekt vermittelt zu haben, dient natürlich auch eine Anerkennung in Form eines Preises. Zahlreiche prämierte Projekte namhafter Gremien kombinieren Ästhetische Bildung und Medienbildung: Hierzu nur Ausschnitte:

- Den **Dieter-Baacke-Preis** erhielt das Projekt Mixtour - Das Medienmobil. Medienprojekte wie z.B. das Theater.Medien.Projekt, in dem es um künstlerische Ausdrucksformen und Grenzgängen zur Ästhetik geht oder bei „High Life Fun Box“ werden Motive von Selbstpräsentation Jugendlicher zum Inhalt mit mobiler, kultureller Medienarbeit umgesetzt
- **Das Tanzprojekt „Rhythm is it“** von Royston Maldoom und Sir Simon Rattle – wurde von der Stadt Mannheim mit dem Schillerpreis ausgezeichnet für seine Vermittlung eines kreativ-rezeptionellen Zugangs zu klassischer Musik und Tanz sowie Vertrauen in die eigenen Ausdrucksfähigkeiten. Bei einem Nachfolgeprojekt 2006 mit dem Pfalzbau Theater der Stadt Ludwigshafen u.a. mit sozialen Brennpunktschulen, gehörte zur Aufführung auch ein Tanzfilm bzw. Videotanz.

Auffällig bei diesen Projekten ist ihre Fähigkeit besonders **benachteiligte Kinder und Jugendliche** gerade mit kreativen Medienprojekten zu erreichen und ihnen überhaupt somit Zugangschancen zu neuen Technologien und sinnvollen Einsatz zu verschaffen. Eigene Erfahrungen der Projektleitung mit Video-AG's an Förderschulen und mit Tanz-AG's aus verschiedenen Jugendhäusern personalisieren die Aussagen, dass Neue Medien und Tanz geeignete Bildungsangebote sind.

5 Reimann: Ästhetische-informatische Medienbildung mit Kindern und Jugendliche. 2006, S. 134.

2.3 Warum Tanz?

Eine neuere Forschungsarbeit aus dem Jahre 2006 über die Qualität und die Ansprüche an „Ästhetisch-informatische Medienbildung mit Kindern und Jugendliche“ von Prof. Dr. Daniela Reinemann von der Universität Flensburg betont die pädagogische Relevanz von zwei Aspekten für eine Beschäftigung von technologischen Entwicklungen mit der Verbindung von Körper, Raum, Computer und Sensorik und den damit verbundenen Interaktionsmöglichkeiten:

1. *„Die Entwicklung neuer künstlerischer Ausdrucksformen (Genres) durch die Verbindung performativ-künstlerischer Arbeit mit Musik und digitaler Technologie.“*
2. *Die Eröffnung des situierten, weniger ortsgebunden Lernens durch neue Mensch-Maschine-Interaktionsformen. Performative Prozesse mit digitalen Medien können genau dort stattfinden, wo künstlerische Arbeits- und Präsentationsprozesse verortet sind: Auf der Bühne und im öffentlichen Raum. Im Bereich des **Tanzes** entwickeln sich durch den Einsatz digitaler Technologien neue Möglichkeiten und Felder, die den Einsatz von Körper und Medium neu reflektieren müssen.“⁶*

Als Themenangebote für Studien- und Examensarbeiten bietet Frau Reinemann u.a. Videotanz an unter dem Oberbegriff: Performative Ansätze mit digitalen Medien im Unterricht. *„**Videotanz** hat sich in den letzten Jahren als eigenständiger Bereich der Kunst etabliert. Erweiterte Schnittstellen, bildererkennende und observierende Systeme wie Web Cams etc. ermöglichen einen stärker körperbezogenen Umgang mit digitalen Medien, die in der Schule bisher leider oft noch ausschließlich am isolierten Einzelarbeitsplatz von den Kindern und Jugendlichen erfahren werden. Im Forschungsprojekt werden andere ZZ Ansätze erprobt, wie ZB der Bereich Tanz-Performance. www.daniela-reinmann.de/lehrttaetigkeit.html“*

Tanz schafft Erlebniswelten für wahrhafte und authentische Erfahrungen und schulen außerordentlich eine differenzierte Wahrnehmung. Zur Illustration einige Zitate anerkannter Choreografen:

“... Tänzerinnen und Tänzer zum Beispiel – überhaupt Menschen, die tanzen oder verstehen, was Tanz ist – haben ein privilegiertes Wahrnehmungsvermögen: Sie wissen immer, wo sie stehen oder nicht stehen. Ich weiß, wo mein Körper ist, denn mein Körper ist mein Spielfeld.“⁷
(William Forsythe)

„Man muss den Tanz lieben, um dabei zu bleiben. Er schenkt einem nichts, außer jenem flüchtigen Augenblick, in dem man das Leben in sich spürt.“ (Merce Cunningham)

„A dance class can change your life.“ (Royston Maldoom)

Medien faszinieren und Tanz bewegt. Ein Satz aus der Projektbeschreibung von TanzMedia fängt damit zwei große Interessen aus Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen auf. Eine starke Persönlichkeit zu werden und kreativ mit Medien umzugehen, um in einer Kommunikations- und Medienkultur zu bestehen, sind die Ansprüche und erwartete Lernerfolge von TanzMedia-Projekten. Tanz wird in den Schulen immer noch stiefmütterlich behandelt, obwohl durch den großen Publikumserfolg des Dokumentarfilms von Thomas Grube und Enrique Sánchez Lansch über das Tanz-Projekt „Rhythm is it!“ das Interesse wächst.

6 Reinemann: Ästhetische-informatische Medienbildung mit Kindern und Jugendlichen. 2006, S. 45

7 Forsythe: Kinder zum Olymp. 2004, S. 216.

TanzMedia – getanzte Medienkompetenz !

Initiativen wie „Tanz und Schule – Wir bringen Schule in Bewegung“ (www.tanz-und-schule.de) unterstützen Tanzprojekte und die Fortbildung von Lehrern. Tanz integriert unterschiedliche Persönlichkeiten und wird langsam im Bewusstsein der Öffentlichkeit als ernstzunehmende Kulturform für junge Menschen wahrgenommen. Tanz- und Sozialpädagogen aus Jugendhäusern wissen das schon lange wie z.B. der große Erfolg der Jugendtanztage in Heidelberg zeigt etc.

2.4 Welche Prinzipien aus der Medienkunst und des digitalen Tanzes können auf die Schule angewendet werden?

„Die Stärke des digitalen Tanzes liegt somit darin, durch die kognitiven Fähigkeiten der Tänzer/ Performer einen neuen Wahrnehmungsraum zu entwerfen, dem ein gewandeltes Körperbild zugrunde liegt.“⁸ (Söke Dinkla)

Dirk Hesse vom PACT Zollverein in Essen konstatiert im Vorwort zum Buch: **Tanz und Technologie – Auf dem Weg zu medialen Inszenierungen:** *„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 allen auch den Blick auf unseren Körper verändert.“*⁹ (Hesse, 2002, S. 11). Einer der Autorinnen, Söke Dinkla, hinterfragt für eine Rhetorik und Didaktik des digitalen Tanzes u.a. nach:

- Auf welche Weise erlauben Medien dem Körper in Bewegung Sinn zu stiften?
- Wie können Medien als identitätsstiftende Maschinen einer Veränderung des Körperbilds Rechnung tragen? Was kann der digitale Tanz gegen ein Vergessen des Körpers tun?
- Welche Chancen liegen im digitalen Tanz, um ästhetische und sinnvolle Ordnungen fürs Bewusstsein zu schaffen? Kann im Erproben von wechselnden Identitäten durch einen bewussten und kreativen Prozess eine Maßnahme gegen Überfüllung von Informationsangeboten liegen? Unterstützt dieser Prozess die Entscheidungsfähigkeit?¹⁰

Diese Publikation dokumentiert die Ergebnisse der Workshopreihe Tanz und Neue Medien, die 2001 am Choreografischen Zentrum NRW Zollverein unter der künstlerischen Leitung von Söke Dinkla veranstaltet wurde. Man bekommt darin einen guten Einblick in die praktischen, technischen und inhaltlichen Anwendungen von Technik im Tanz. Die beteiligten Tänzer berichten über ihre persönlichen Eindrücke und die technische Anleitungen zu den Experimenten und Workshops liefern wertvolle Einblicke in die konkreten Arbeitsweisen im digitalen Tanz. Hierzu nur ein kleiner Einblick in die angewandten Technologien.

Technologien im Tanz:

- Motion Capturing,
- Choreografie-Software Life Forms/ Poser, Eyes (Software für grafische Programmierumgebung MAX für Erfassung Kamerabilder und Manipulation in Echtzeit),
- Blue Box-Verfahren,
- Lumakey-Technik von Bildmischern,
- Telematik

8 Dinkla: Tanz und Technologie. 2002, S.27.

9 Hesse: Tanz und Technologie. 2002, S. 11.

10 Vgl. Dinkla: Tanz und Technologie. 2002, S.15-30.

TanzMedia – getanzte Medienkompetenz !

Seit den 60er Jahren experimentieren Choreografen mit Technologien für den Tanz. Für die Anwendungen von Technologien im Tanz gibt Kristin Evert in ihrem Buch „DanceLab – **Zeitgenössischer Tanz und Neue Technologien**“ in ihrer Zusammenfassung eine Einordnung in drei Modelle vor:

1. Strukturelle Adaption filmischer Verfahren für den choreografischen Prozess (Merce Cunningham/ William Forsythe)
2. Inhaltliche Thematisierung mit konventionellen Darstellungsmitteln des Theaters (Landsdale/ Trommler)
3. Direkter Einsatz von neuen Technologien im Aufführungsprozeß an den Körper angelegt (Troika Ranch/ Stelarc)

Die wechselseitigen Auswirkungen für den Tanz im Hyperraum fasst sie wie folgt zusammen:

Einfluss auf choreografische Stile

Beispiele:

- Einzelbildbearbeitung durch Choreografie-Software (LifeForms) spiegelt sich in Staccato-ähnlichen Bewegungen der Tänzer wieder (Cunningham)
- Auflösung und Aufspaltung des Bühnenraums (keine frontale Bühnenansicht, der Zuschauer kann ähnlich wie beim Zappen selbst auswählen, welcher Aktion er folgt und welcher nicht)
- Interaktive Inszenierungen mit Zuschauern, die im Bühnenraum sitzen (Angelehnt an Computerspiele und Internet, reagieren die Tänzer auf die anwesenden Zuschauer mit strukturierten Improvisationen)

Präsentation der Körperbilder ist geprägt durch mediale Wechselwirkung

Beispiele

- Projektionen innerhalb der Inszenierungen spiegeln Interaktion von Körper und Bildkörper wider und reflektieren virtuelle und reale Wirklichkeiten.
Perspektivenwechsel auf Tänzerkörper durch Projektionen und Tanzfilme
- Tanzsprache und Tanztraining verändern sich. Angefangen von Perfektionierung der Bewegung durch Videofeedback zu Verlagerung des Körperzentrums (Ausgangspunkt der Bewegung bei Isadora Duncan in den 20er Jahren in Körpermitte bis hin zu z.B. multizentrischer Bewegungen in der Tanzsprache bei William Forsythe)

Zentrale Motive und Assoziationen zu den Inszenierungen sind **fluide Strukturen** und **veränderte Schwerkraftbedingungen**.

Auseinandersetzung mit der Hybridkultur¹² Hybridkultur bedeutet eine künstlerische Zusammenführung von digitalen und analogen Medien und Materialien, so werden physische – digitale Mischräume, die so genannten Hybriden, geschaffen. Oder wie es Kristin Evert in ihrem Buch formuliert ein „*Theater als gemeinsam gestalteter performativer Prozess, vermittelt durch zeitlich-synchrone Repräsentationen körperlicher Präsenz*“¹¹

Neuere Arbeiten im Videotanz kann man unter <http://www.sk-kultur.de/videotanz/index.htm> die Wettbewerbsfilme für das Jump Cut Festival der SK Stiftung Kultur anschauen.

11 Evert: DanceLab. 2003, S. 245.

12 Vgl. Evert: DanceLab. 2003, S. 25 (Begriff von Schneider und Thompson)

TanzMedia – getanzte Medienkompetenz !

Inhaltlich geht es den Choreografen um Themen wie:

- Rolle des Geschöpfes in Rolle des Schöpfers schlüpfen (Gentechnik)
- Sterben überwinden (Jugendwahn, Zeitreisen, Cyberspace etc.)
- Unterscheidungskriterien für Menschen und Technologien (Roboter, Automatisierung)
- Vernetzung und Globalisierung (Internet/ Kommunikationstechniken Handy etc.)
- Telepräsenz (Manipulation durch Fernsehbilder, Reality Shows)
- Demokratisierung der Tanzszene: Die Tänzer werden stärker in den Gestaltungsprozesse von Choreografien und Inszenierung einbezogen

Vergleicht man diese **Zukunftsthemen** mit einigen Aussagen der GMK-Expertenbefragung 2005 zu zukünftigen Entwicklungen, ergeben sich einige Überschneidungen.

- „Technikentwicklungen, die das Zusammenleben der Menschen beeinflussen. Zum Beispiel durch zunehmende Individualisierung, mediengestützte, vereinzelte Kommunikation, Fragmentierung moderner Gesellschaften, aber auch durch die Bildung neuer ‚communities‘.
- Entwicklung neuer Schnittstellen zwischen Mensch und Maschine.
- Verlagerung von Kommunikation auf virtuelle Räume.
- Kulturelle Veränderungen: Von der eher pessimistischen Sicht vom Ende der Aufklärung bis hin zur Entstehung eines neuen bürgerlichen Bewusstseins (Citizenship).“
<http://www.gmk-net.de/visionen/veraenderungen.php>

Medienpädagogogen und Künstler setzen sich mit ähnlichen **Zukunftsfragen** auseinander und teilen an einem Ausdruck und Einwirken in ihre Bereiche. TanzMedia versucht eine Verarbeitungsform und Ausdrucksform für junge Menschen zu finden und ihnen durch die Multiprofessionalität der Referenten **differenzierte Lernangebote** zu stellen.

TanzMedia könnte damit auch eine **pädagogische Alternative** sein zu jugendkulturellen und unternehmerischen Gegenbewegungen zur Reduktion unserer Körper in der Informations- und Medienwelt. „**Le Parkour**“ z.B. ist eine neue Jugendbewegung/ Trendsportart aus den Vororten von Paris vom Franzosen David Belle; aus dem Waldlauf französischer Soldaten entwickelt und auf die urbane Umgebung übertragen. Beim Parcours geht es nicht um Spektakel, sondern schnelles und effizientes Überwinden von Hindernissen, d.h. in Einklang mit Körper und Geist bewusst Grenzen verschwinden zu lassen. Ein oft angestrebtes Ideal des Traceurs ist es, durch nichts - außer der eigenen Kreativität - in der Bewegung eingeschränkt zu sein. (<http://de.wikipedia.org/wiki/Parkour>, www.davidbelle.com)

Eine andere jugendkulturelle Erscheinung ist „**Streetwars**“ – ein Spielen und Simulieren von geheimen Tötungsaufträgen, dass im Erschießen mit einer Wasserpistole endet.

<http://www.spiegel.de/panorama/0,1518,430153,00.html>

Den aktuellen Bedarf und die Faszination für eine besondere Körperpräsenz und authentischen Körpererfahrungen greift natürlich auch die PC-Spiele Industrie auf: Neuerdings gibt es eine „**Spielekonsole Wii**“ mit einer neuen Steuerung. „*Die Spielfiguren werden erstmals mit dem ganzen Körper bewegt*“ (TV Digital Heft KW 43/44, S. 38). Auf diese aktuellen Entwicklungen sollten Pädagogen mit attraktiven und zeitgeistigen Projekten reagieren können.

Die hier sehr stark reduzierten Erläuterungen zu den Experimentierfeldern von Zeitgenössischem Tanz und Neuen Technologien können nicht alle Ansätze vorstellen und dient nur einem kleinen Eindruck in eine faszinierende, zeitgeistige und anregende Kunstform. Die Kunst bzw. die Aufgabe für die Projektleitung von TanzMedia und der Kooperationspartner besteht darin, die Anreize ‚runter zu brechen‘ auf das Experimentierfeld Schule unter den Rahmenbedingungen des Bildungszentrums BürgerMedien e.V. Jede Schule wird ein **individuelles Konzept** benötigen und aus den Erfahrungen der vorherigen Projekte profitieren.

3 Zielgruppe

Momentane 10. Klasse der IGS (16 Schüler- u. Schülerinnen) mit Vorerfahrungen mit digitalen Medien (Drehbuch schreiben/ Aufzeichnungstechnik) und Darstellendem Spiel.

Grundsätzlich soll die Projektreihe TanzMedia für alle Schultypen und unterschiedliche Lernniveaus einsetzbar werden. Eine individuelle Anpassung der Konzeption an die Rahmenbedingungen einer Schule sind Voraussetzung für die Förderung von kreativer Medienkompetenz und ästhetischer Erziehung mit digitalen Medien. Jede Schülergruppe hat andere Lernerfahrungen, andere Interessen und an jeder Schule herrschen andere personelle wie technische Rahmenbedingungen. Gerade benachteiligten und/oder schwierigen Schülern kann mit den Neuen Medien eine faszinierende Möglichkeit geboten werden, sich wieder in den Schulalltag einzugliedern. Das zeigen die praktischen und von der Universität Koblenz-Landau evaluierten Erfahrungen der eingesetzten Medienpädagogen in den Ganztagschulen.

http://www.ganztagsschule.rlp.de/templates/lebendig_det.php?rubid=71&id=615

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.

4 Wie ist Erfolg überprüfbar? (Nachhaltigkeit)

Der Erfolg von TanzMedia wird im Entstehungsprozess und als Endprodukt überprüfbar. Die Ergebnisse der Projektgruppen können gesichtet und von einem **Fachpublikum** beurteilt werden. Auf jeden Fall werden die Ergebnisse im Rahmen der Schule und in den BürgerMedien veröffentlicht. Die Rückmeldungen in Presse und von Fachgremien aus Wettbewerbseinreichungen werden festgehalten und ausgewertet.

Die Projektergebnisse sollen auf verschiedenen Fachtagungen bundesweit präsentiert werden, u.a. beim „Forum Medienkompetenz“ der LMK (Landeszentrale für Medien und Kommunikation), das alljährlich in Kooperation mit der Staatskanzlei von Rheinland-Pfalz im September in Mainz stattfindet.

Die Überprüfung der Lernprozesse während des Projektes erfolgt durch **Interviews mit den beteiligten Pädagogen** durch die Projektleitung. Zudem werden die einzelnen Arbeits- und Lernschritte aufgezeichnet und dienen auch im Prozess der Qualitätssicherung und als Grundlage für konstruktive Kritik. Nach Abschluss des Projektes wird auch die teilnehmende Klasse in einer Art **Manöverkritik** die Arbeitsprozesse, die Teamarbeit und die Ergebnisse durchsprechen. Alle anfallenden Dokumentationselemente sollen für die Fortsetzung der Projektreihe aufgearbeitet und als **Schulungsmaterial für die Multiplikatorenschulung** eingesetzt werden.

Für eine Multiplikatorenschulung sorgt auch die **Einbindung von Studenten aus den Studiengängen Sport und Medienpädagogik der Pädagogischen Hochschule** in Heidelberg. Mit den zuständigen Dozentinnen, Fr. Dr. Hafner (Tanzwerkstatt) und Fr. Dr. Beinzger (AVZ) wird schon kooperiert und ein Sportstudent wird ein zukünftiger Tanzreferent für das Pilotprojekt werden. Dr. Hafner kooperiert unter anderem auch im Erasmus-Projekt mit der Universität Breython und kann von ihrer Dozententätigkeit dort und aus eigenen Tanzerfahrungen z.B. bei Impulstanz Wien wichtige Impulse liefern. Von ihr kommt auch der Hinweis, dass an der Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Frankfurt am Main eine Professur für Tanzpädagogik ausgeschrieben ist, die explizit die Projektarbeit für Tanz in Schulen initiieren soll. Die Projektleitung hat ab dem Wintersemester 2006 einen **Lehrauftrag an der Universität Landau**: Videoarbeit in der Schule für Lehramtstudenten, Bachelor Education. In diesem Praxisseminar werden die **zukünftigen Lehrer und Lehrerinnen** auch mit der Idee von TanzMedia bekannt gemacht und somit hoffentlich für ein nachhaltiges Platzen von TanzMedia-Projekten im Schulalltag sorgen.

5 Andere Förderer/Beteiligte

Kooperationen:

Technik/ Beratung	Hans Uwe Daumann (Haus der Medienbildung im OK LU) Nationaltheater Mannheim (Marc Reisner/ Leiter Medienabt.)
Infrastruktur/ Leitung	medien+bildung.com (Katja Batzler)/ Landeszentrale für Medien & Kommunikation und Partner
Tanzpädagogik Beratung	MS-Tanzwerk / Edingen (Sophie Jaillet/ Mario Heinemann) Pädagogische Hochschule Heidelberg (Dr. Sabine Hafner)
Medienpädagogik/ Beratung	Audiovisuelle Zentrum der PH Heidelberg (Dr. Dagmar Beinzger) Eva Adorjan (Theater im Pfalzbau)
Medienkünstler	Andrea Gronemeyer (Kinder- u. Jugendtheater Schnawwl/ MA) Raissa Imenitova, Alexander Borodnja, Elena Ivtschenko/ Ludwigshafen (www.arstudio.de)
Schule	IGS-Ludwigshafen-Gartenstadt Paul Volz (Medienpädagoge/ Lehrer), Birgit Neuner- Schewior (Theater, Tanz- und Sozialpädagogin)
Förderer	Robert-Bosch-Stiftung Stuttgart, Kulturbüro Stadt LU, Firma Globus

Fachreferenten und ihre Qualifikation für TanzMedia-Pilotprojekt

Projektleitung

Katja Batzler
Dipl. Medien- und Sozialpädagogin (FH), Leitung 3 Video AG´s an
GTS Schulen (2 Förderschulen, 1 Hauptschule), Lehrauftrag an der
Universität Landau: Videoarbeit in der Schule ab WS 2006,
Workshopteilnahme Physical Cinema (Lutz Gregor) 04/2006,
Tanzfilmprojekte, Lehramtstudium Sport für Realschule,
Filmdokumentation Musikszene Rhein-Neckar-Kreis: Jungle68

Medienreferenten:

David Dietrich
Filmemacher, Referent für Filmanalyse, Filmeffekte & Montage
Beim OK Ludwigshafen und BZBM/mbcom, Student Sozialwesen an
der FH Mannheim, Medienprojekte bei BIOTOPIA, Mannheim

Elena Gramatikov
Kulturpädagogin, Interkulturelle Sprachförderung in KITAS
Medienprojekte in Kooperation mit OK Ludwigshafen
Referentin für das BZBM/MBCOM seit 10 Jahren

Tanzreferenten:

Nadja Winterstein
Dipl. Sozialpädagogin (FH), Schulsozialarbeiterin an einer
Gesamtschule in Edenkoben, Fortbildung Tanzpädagogik in Köln
Leitung Tanz-AG´s und Tanzprojekte an Schulen

Sabine Mädler
Tänzerin (Iwanson-Schule München), Tanzunterricht an Musikschule
in Worms

Christoph Jung
Student Lehramt für Sport, Medienpädagogik an der PH Heidelberg

Lehrer:

Paul Volz,
Fächer: Geschichte, KOKU, IT, Deutsch, Musik,
Veranstaltungstechnik

A Organisations- und Ablaufplan als Konzeptentwurf 3

Rahmenbedingungen in der Schule:

Teilnehmer:	16 SchülerInnen aus Klasse 10 (Pionierklasse KOKU) Vorerfahrungen mit Videofilm und Darstellendem Spiel sind vorhanden
Zeitraumen der Schule:	15 Wochen mit je 3 Zeitstunden, freitags 3.-6. Stunde plus „Open End“, falls SchülerInnen freiwillig länger bleiben Es ist möglich, zum Projektende hin, 2-3 Freitage ganztägig zu blocken (Unterrichtsausfall dann unter Woche)
Konkrete Projektzeit:	10-13 Uhr immer freitags in der IGS-Gartenstadt Zum Ende hin auch nach 13 Uhr verlängerbar
Thema:	„ZEIT“ ist Wahlpflichtthema des Faches KOKU
Lernziele:	Kreative Medienkompetenz, Persönlichkeitsentwicklung Über Selbst-, u. Fremdwahrnehmung
Medien/ Methoden.	Medien, Video und Tanz/ Körperarbeit und besonders die Verbindung dieser Medien

Inhaltliche und organisatorische Umsetzung für Pilot-Projekt an der IGS/ Gartenstadt

Folgende Beschreibung gibt einen exemplarischen Entwurf zur Umsetzung bzw. Ablaufplan vor. In den Besprechungen mit den Medienfachleuten/ Tanzreferenten und mit der Schule/ Projektgruppe verdichtet sich dann die inhaltliche Konzeption und passt sich an Rahmenbedingungen und Thema an.

THEMA*: ZEIT

Thema/ Theaterblock (Alle) mit allen Referenten: Theoretische Hintergründe, konkretere Ansätze für Umsetzung des Themas in die Lebenswelt der Jugendlichen, Ideensammlungen mit Lehrer IGS. Wiederholung und Verdichtung aus dem ersten Schulhalbjahr (Volz), das sich in der Theorie mit der Thematik Zeit beschäftigt (Literatur, Kunst, Technik, Film)

Termin: 3 Stunden / 1 Woche im Februar 2007

Tanzblock 1 (Alle) mit Referenten Winterstein/ Jung/ Batzler = Konzentration der Thematik in den Körper: Ausdruck und Selbstwahrnehmung spüren über Tanz/ Körperarbeit, Ansätze Umsetzung der Thematik Zeit z.b. schnelle, langsame Bewegungen, Zeitgefühl etc. Entwickeln eigener (glaubhafter) Bewegungsformen/ Tanzformen. Bewegungsarbeit für den Schwerpunkt: Bewegungen für und vor der Kamera.

Termin: 4 x 3 Stunden / 4 Wochen im Februar/ März

Medienblock 1 (Alle) mit Lehrer IGS (Paul Volz)+ Referent Medien Dietrich/ Gramatikov/ Batzler = Darstellung/ Umsetzung des Themas Zeit in den Medien, Vertiefen Grundkenntnisse Medienkompetenz (Kamerahandling, Schnitt etc.), Wahrnehmungsübungen und erste Übungen für Verbindungen Tanz und Medien.

Termin: 3 x 3 Stunden / 3 Wochen im März

Projektblock (2 Projektgruppen) mit je 1 Medien- u. Tanzreferenten als dauerhafte Betreuer: Pro Gruppe dann ca. 8 Teilnehmer. Innerhalb dieser Gruppe gibt es dann eine interne Aufgabenverteilung (2 Regie, 2 Techniker, 3 Tänzer etc.). Die Projektgruppen bekommen dann entweder einen konkreteren Vorschlag für die Umsetzung des Themas oder es bleibt ihrer Kreativität überlassen, wie sie das Thema bearbeiten möchten.

Termine: 7x 3 Stunden plus Mehrarbeit/ 7 Wochen April bis Juli

TanzMedia – getanzte Medienkompetenz !

Projektergebnis: Film oder eine Performance (Nachbearbeitung außerhalb Projektzeit)
Einzureichen bei verschiedenen Wettbewerben: GMK (Dieter-Baacke-Preis)/ Zeigt her eure Schule (Dt. Kinder- u. Jugendstiftung) etc.

Termine

Experimente und erste Multiplikatorenschulung für Fachreferenten Dezember 2006

Projekttermine 2007

Projektstart ab	12. Januar
Tanzblock ab	02. Februar
Medienblock ab	02. März
Projektbesprechung am	23. März
Osterferien vom	26.03.-15.04.2007
Projektzeit	Vom 20. April bis 31. Mai (Freitage: 20.4/ 27.4/ 4.5/ 11.5/ 25.5/ 31.5)
Projektende am	01. Juni (noch Projekttag)

Die Nachbearbeitung (Postproduction) muss noch außerhalb der offiziellen Projektzeit ab 02. Juni und Sommerferien bis Ende August (Einsendeschluss Dieter Baacke-Preis) im Offenen Kanal Ludwigshafen oder an der Schule je nach Verfügbarkeit von Schnittrechnern und Zeitrahmen der SchülerInnen und Referenten stattfinden.

Premiere 18.08.07

B Literaturverzeichnis

- Arbeitsgemeinschaften
Jugendfreizeitstätten
Sachsen e.V. (Hrsg.)
ästhetischer
- MixTour – Das Medienmobil – Ansätze, Methoden und Reflexionen
Bildung mit neuen Medien, 2005
- Dinkla, Söke
Leeker, Martina (Hg./Ed)
- Tanz und Technologie, Berlin 2002.
- Ermert, Karl
Brinkmann, Annette
Lieber, Gabriele (Hrsg.)
- Ästhetische Erziehung und neue Medien – Zwischenbilanz zum BLK-
Programm „Kulturelle Bildung im Medienzeitalter“, Wolfenbüttel
2004.
- Evert, Kristin:
- DanceLab – Zeitgenössischer Tanz und Neue Technologien,
Würzburg 2003.
- Gregor, Lutz in:
- Perypezye Urbane: Corpi Urbane – Dare Corpo a Milano.
Videodanza in Spaza urbani (Programmheft zum
Videotanzworkshop 04/2006), Mailand 2006, S. 27
- Hoffmann, Bernward
- Medienpädagogik, Paderborn 2003.
- Johnson, Steven
- Neue Intelligenz – Warum wir durch Computerspiele und TV klüger
werden, Köln 2006.
- Kettel, Joachim
Internationale Gesellschaft
Der Bildende Künste (igbk)
Landesakademie Schloss
Rotenfels (Hrsg.)
- Künstlerische Bildung nach Pisa – Neue Wege zwischen Kunst und
Bildung, Oberhausen 2004.
- Lauffer Jürgen
Röllecke, Renate (Hrsg.)
GMK
- Dieter Baacke Preis – Methoden und Konzept
medienpädagogischer Projekte,
Handbuch 1, Bielefeld 2006-10-12
- Luca, Renate in:
- merz, Zeitschrift für Medienpädagogik, Nr. 6 Dezember 2004,
- Reimann, Daniela
- Ästhetisch-informatische Medienbildung mit Kindern und
Jugendlichen, Oberhausen 2006.
- Welck v. , Karin
Schweizer, Margarete
(Hrsg.)
- Kinder zum Olymp, Wege zur Kultur für Kinder und Jugendliche
Köln 2004