

GIF Me More – Rezeption von Tanz, kreative Reflektion und performative Interaktion über digitale Kommunikation

Projektinformationen



Mit 8 Klassen Jahrgang 6 und 7 aus Stadtteilschulen, die Tanz im Regelunterricht haben, fokussieren conecco gUG, die Choreografin Nora Elberfeld, die Stadtteilschule Wilhelmsburg und die Max-Schmeling-Stadtteilschule in diesem Projekt die digitale Kommunikation von Jugendlichen.

Die permanente Verfügbarkeit verschiedenster Nutzungsoptionen von Bewegtbild, Spielen, Fotos, Kommunikation und Interaktion ist längst omnipräsent und stellt Kinder, Jugendliche, aber auch deren Eltern vor eine große Herausforderung: Kinder sind Expert*innen und Profis im Umgang mit digitalen Medien und gleichzeitig mit einer extremen Fülle an Inhalten und Darstellungsoptionen konfrontiert, zu denen ihnen noch die nötige Distanz fehlt. Die andauernde Pandemie hat diese Ambivalenz durch den vermehrten Fokus auf digitale Plattformen (siehe Homeschooling etc.) verschärft.

Die Beschäftigung mit dem eigenen Handy und insbesondere die Kommunikation über Nachrichten in Form von Text, Emojis, Fotos oder Bewegtbild gewinnen in dieser Zeit enorm an Bedeutung. Neben Informationsaustausch wird eine andere Motivation und auch Notwendigkeit deutlich: die Verarbeitung der eigenen Erfahrung in der Welt und die Darstellung von Zuständen, Gefühlen und Situationen dieser.

Über Rezipieren von Tanz, Reflektieren und Gestalten wird in diesem Projekt der bildhaften Kommunikation, die nicht nur auf Sprache basiert, sondern in ihrer Komplexität auch Fotos, Videos, Emojis etc. impliziert, spielerisch, forschend und neugierig begegnet. Das Projekt greift die Lebenswelt der Schüler*innen auf und setzt an ihrer Mediennutzung an: an ihrem Bedürfnis nach Selbstdarstellung, an der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben im Spannungsfeld digitaler Medien, an Jugendsprache und medialen Phänomenen.

Als Input sind vier **Aufführungen des Duets »GIF Me More« (2022) der Choreografin Nora Elberfeld** für jeweils zwei Klassen in den beiden Kooperationsschulen geplant. Das Stück wurde – in Kooperation mit Schüler*innen – mit einer sehr konkreten und spielerischen Ästhetik entwickelt. Die Performerinnen – oder sind sie Influencerinnen? – tauchen in die Welt der GIFs ein, verkörpern sie und stellen sich der Herausforderung von Bewegungen und Aktionen.

Es prallen zeitgenössischer Tanz, Musik- und Performance-Elemente sowie Handy-Apps aufeinander. Loop, SWITCH & CHANGE, CHALLENGE – wie sie in GIFs vorkommen – bilden die Basis. Enthusiastische Bewegungen und lethargische Momente, Handytänze, fragmentierte Dialoge und Interviews sind getrieben von der Sehnsucht nach zwischenmenschlicher Nähe. Während die Darstellung an die Grenzen des Extremen reichen, die Gesten und Bewegungen überzogen, expressiv und überdramatisiert sind, bleibt die kompositorische Form klar und nüchtern.

Sie erzählen von einer Welt, in der die eigene Erfahrung nicht mehr linear, sondern brüchig, sprunghaft narrativ und abgehackt erscheint. So entwirft die Choreografie das Bild einer surrealen Welt und demaskiert die Absurdität unserer Beziehung zum Bildschirm und der permanenten Selbstinszenierung. Der private Austausch kleiner Bewegtbilder wird zur geteilten Erfahrung im gemeinsamen Raum.

Kurz vor der Vorstellung nähern sich die Schüler*innen in einer neu entwickelten **Physical Introduction** – einem Vermittlungsformat, das nicht über Worte, sondern über Bewegung funktioniert und Techniken der achtsamen Körperarbeit beinhaltet – dem Tanzstück. Sie probieren spezifische Bewegungsqualitäten und die choreographische Idee aus sowie empfinden die Emotionalität aus dem Stück nach. Die Trennung zwischen Bühne und Publikum verringert sich dadurch.

Nach der Vorstellung werden die Schüler*innen in **Workshops** weitergehend einbezogen. In unterschiedlichen künstlerischen und kreativen Formaten reflektieren sie lebendig und voll Bewegung das Thema sowie erforschen individuelle und gemeinsame (Bewegungs-)Potenziale. Ihre Erfahrungsräume werden dabei erweitert und diverse Anknüpfungspunkte für die Auseinandersetzung geschaffen. Beispiele für Gesprächsthemen, praktische Übungen und Spiele: Reden über Tanz z.B. Fishbowl, Entwickeln eines Chatsongs oder einer Choreografie.

Mit der eigenen Identitätsfindung konfrontiert, erfahren die Schüler*innen künstlerische Ausdrucks- und Gestaltungsmittel. Ziel dieses Projektes ist ein aktiver Beitrag zum Umgang mit digitalen Kommunikationstools, deren Wirkungsmöglichkeiten und Herausforderungen.

Ausdrücklich gewünscht ist ein **fächerübergreifendes Arbeiten** am Thema. Hierfür stellt das Projekt Begleitmaterial zur Verfügung.

Projekt

Geschäftsführung conecco gUG: Yvonne Fietz; Projektleitung: Judith Jaeger; Projektmitarbeit: Karin Sondermann; Künstlerische Leitung, Tanz, Physical Introduction und Workshops: Nora Elberfeld; Tanz, Workshops: Juliana Oliveira; Sound: Gregory Büttner; Fotografie: Anja Beutler; StS Wilhelmsburg im Schuljahr 2022/23: Ines Janßen und Klasse 6c, Perihan Arslan-Grotz mit Klasse 6d; Max-Schmeling-Schule: Maike Wangemann mit Klasse 7f, 2. Klasse tba; Weitere 4 Schulklassen, die Tanz im Regelunterricht haben: tba

GIF Me More – Pop-Up Tanzstück

Künstlerische Leitung: Nora Elberfeld; Tanz: Juliana Oliveira, Nora Elberfeld; Ausstattung: Doris Margarete Schmidt; Dramaturgie: Regina Rossi; Sound: Gregory Büttner; Produktionsdramaturgie: Jonas Woltemate

»GIF Me More« ist eine Produktion von Nora Elberfeld, gefördert durch die Freie und Hansestadt Hamburg, Behörde für Kultur und Medien, dem Berit und Rainer Baumgarten Stiftungsfonds unter dem Dach der Hamburgischen Kulturstiftung und der Hamburgischen Kulturstiftung. Supported by Probebühne im Gängeviertel.