

//O.V.

---

## schnitt # stellen

Das Forschungsprojekt *schnitt # stellen*, eine Kooperation der KünstlerInnengruppe gold extra und des Medialab des Mozarteum Salzburg, widmet sich den Synergien zwischen jugendkulturellen Medienerfahrungen und dem Feld der zeitgenössischen Medienkunst. Im Zentrum stehen dabei Computerspiele, die eine Möglichkeit bieten, Jugendliche als ExpertInnen auftreten zu lassen.

Im Schuljahr 2018/19 haben Sonja Prlić und Karl Zechenter von gold extra mit 15 SchülerInnen der NMS Lehen an einem Mixed Media-Spiel gearbeitet. Wissenschaftlich begleitet wurde die Arbeit vom Medienpädagogen Iwan Pasuchin.

Im künstlerisch forschenden Teil der Arbeit gingen Prlić und Zechenter der Frage nach, welche Erfahrungen im gemeinsamen Arbeiten an einem digitalen Spiel von KünstlerInnen und SchülerInnen gemacht werden und wie das Spiel Momente der gesellschaftlichen und kulturellen Teilhabe eröffnen kann. Mit den SchülerInnen haben sie als die Spielefirma „Kaktus Lando“ alle Phasen des Arbeitens an einem digitalen Spiel durchlaufen: vom Erkunden geheimnisvoller Orte, Erfinden der Hauptcharaktere, Konzipieren von Spielregeln, Arbeiten in einer Text-Adventure-Software bis zum Filmen, Fotografieren, Videoschneiden und Testen. Das Handy fungierte in dem Prozess als ein Tool, um an die kreativen Kompetenzen der Jugendlichen anzuknüpfen. MedienkünstlerInnen und SchülerInnen haben auf diese Weise gemeinsam geforscht, voneinander gelernt und an einer gemeinsamen Ästhetik des Spiels gearbeitet.

Ergebnis dieser Arbeit ist das Spiel *The Truth – Part 2*, das zwischen Adventure, Augmented Reality und Live Game angesiedelt ist. In der Welt von „Shadow Town“ bearbeiteten die SchülerInnen eigene Alltags- und Spielerfahrungen in vielfältiger Form – durch Rätsel, verzweigte Dialogoptionen, WhatsApp-Nachrichten, Fotos, Videos, Musik, Memes und einem eigenen Punktesystem, das sich ironisch mit dem Thema Scheitern beschäftigt. Wie das Spiel endet, bestimmen die SpielerInnen in guter alter Adventure-Tradition selbst.

In zwei Präsentationen im Mai und Juni 2019 in der NMS Lehen und der ARGEkultur konnte das Publikum das Spiel aus dem App-Store herunterladen und mit dem eigenen Handy spielen. Die SchülerInnen unterstützten die SpielerInnen als Game Master und kürten die GewinnerInnen mit den jeweils wenigsten und meisten „Fails“.

*schnitt # stellen* wurde mit dem European Youth Culture Award 2019 ausgezeichnet.

[www.schnittstellen.at](http://www.schnittstellen.at)

//Zur Person

---

O.V.