



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 62, Nr. 3, 2024
doi: 10.21243/mi-03-24-19
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Update für die Digitale Grundbildung. Interview mit Hans Christian Merten (Ars Electronica)

Hans Christian Merten

Petra Paterno

*Das Ressort „Kunst und Kultur in der Schule“ der MEDIENIMPULSE stellt in loser Interview-Serie die führenden Akteur*innen der heimischen Medienkunst vor. Im Zentrum dieser Werkstattgespräche stehen künstlerische Positionen und medientechnologische Entwicklungen sowie Fragen nach Arbeitsbedingungen, Archivierung und Ausbildung. „Create your world“, die Zukunftsinitiative der Ars Electronica in Linz, lädt unter anderem junge Künstler*innen dazu ein, sich mit eigenen Projekten einzubringen und sich mit Medien, Kunst und Gesellschaft auseinanderzusetzen. Ein Gespräch mit dem langjährigen „Create your world“-Leiter Hans Christian Merten über alternative Lehr- und Lebens-*

modelle und die Frage, wo der Denkfehler beim Unterrichtsfach „Digitale Grundbildung“ liegt.

The “Art and Culture in Schools” section of MEDIENIMPULSE presents a series of interviews with the leading players in Austrian media art. These workshop discussions focus on artistic positions and developments in media technology as well as questions about working conditions, archiving and training. “Create your world”, the future initiative of Ars Electronica in Linz, invites young artists, among others, to get involved with their own projects and engage with media, art and society. A conversation with the long-standing head of “Create your world”, Hans Christian Merten, about alternative teaching and life models and the question of where the error in thinking lies in the Austrian school subject of “basic digital education”.

Petra Paterno: Ist das Jugendprogramm der Ars Electronica, das unter dem Namen *Create your world* firmiert, Leistungsschau, Talenteschmiede oder alternative Lernplattform?

Hans Christian Merten: *Create your world* ist alles andere als eine Leistungsschau, vielmehr ist es der Versuch, über alternative Lern- und Lebensmodelle nachzudenken. Das machen wir das ganze Jahr über und stützen uns auf drei Säulen: Da wäre zunächst die *u19-Create your world*-Kategorie des Prix Ars Electronica. Kinder und Jugendliche bis 19 können Ideen und Projekte einreichen, die sich mit den Bereichen Kunst, Technologie und Gesellschaft auseinandersetzen. Eine fünf-köpfige Jury wählt die Siegerprojekte aus, die dann während der Ars Electronica beim *Create your world*-Festival gezeigt werden. Während des Festivals bieten wir außerdem Open Labs an, bei uns kann man genauso gut

Nähen lernen wie etwas über Artificial Intelligence erfahren, man kann alles ausprobieren und Fragen stellen, die man sich sonst vielleicht nicht zu stellen traut, egal ob man nun 5 oder 65 Jahre alt ist. Das *Create your world*-Festival funktioniert generationenübergreifend, wobei ich Kategorien wie „jung“ und „alt“ sowieso zunehmend hinterfrage.



Abbildung 1: Avatar Robot Cafe DAWN ver.β / Ory Yoshifuji (JP),
© Ars Electronica/Create your world

P. P.: Inwiefern?

H. C. M.: Im Umgang mit Medientechnologien beobachten wir seit Längerem eine Verschiebung von Kompetenzen, Jugendliche gehen intuitiver mit neuen Medien um und gerade, wenn es um neue Technologien geht, macht es keinen Unterschied wie alt man ist – ein neues Tool ist für alle erst einmal neu.

P. P.: Was zeichnet *Create your world* noch aus?

H. C. M.: Seit 2015 bieten wir unsere Workshops auch für Schulen in ganz Österreich an. Mit der *Create Your World*-Tour bringen wir Inhalte und Ideen vom Ars Electronica Festival direkt in die Klassenzimmer. Das Angebot ist vielfältig und wird ständig erweitert, das Spektrum reicht von Animationsworkshops über Game Design bis hin zu Robotik, zu unseren Bestsellern gehört elektronische Musikproduktion. Was mir besonders wichtig ist: Unsere Workshops sind für die Teilnehmer:innen kostenlos.



Abbildung 2: Laser Cutter-Trotec Laser (AT),
© Ars Electronica/Create your world

P. P.: Was zeichnet die Workshops aus?

H. C. M.: Wir experimentieren mit neuen Lehr- und Lernformaten, suchen nach Alternativen zum Bildungssystem. Wir interessieren

uns eher für asynchrones als für synchrones Lernen, also für ein Lernen, bei dem man das eigene Tempo und die persönliche Aufnahmefähigkeit wiederentdeckt und es geht bei uns um *learning by doing*. Gute Erfahrungen haben wir mit *peer-to-peer-education* gemacht, junge Künstler:innen können an den Schulen andere Lernprozesse in Gang setzen.

P. P.: Wie können Schüler:innen bei u19 mitmachen?

H. C. M.: Derzeit läuft die Ausschreibung für das nächste Jahr, Projekte können bis Februar 2025 eingereicht werden. Der Wettbewerb ist bewusst offengehalten, es muss nicht unbedingt ein digitales Medienkunstprojekt sein, man kann sich auch analog mit Medien, Kunst und Gesellschaft auseinandersetzen, jedes Format ist willkommen.

P. P.: Wie haben sich die Projekte der Schüler:innen im Lauf der Zeit verändert? Welche Trends und Tendenzen zeichnen sich ab?

H. C. M.: Anfangs dominierte die Freude an den technischen Möglichkeiten, es wurde spielerisch mit den neuen Technologien experimentiert, in den vergangenen Jahren haben gesellschaftskritische Bezüge deutlich zugenommen, wir beobachten eine neue Protestkultur und ein starkes Bewusstsein für die Klimakrise. Das Verantwortungsgefühl von jungen Menschen ist teilweise mit 11, 12 Jahren schon so stark ausgeprägt, dass sie Projekte einreichen, mit denen sie die Welt retten wollen. Das beunruhigt mich. Und führte auch dazu, dass ich unseren Titel *Create your world* hinterfrage: Ist so eine Bezeichnung angesichts der Probleme in der

Welt nicht eine Farce? Hat man nicht eher das Gefühl, dass einem die Welt entgleitet?



Abbildung 3: Tagtool Projection Mapping / OMAi (AT),
© Ars Electronica/Create your world

P. P.: Was denken Sie?

H. C. M.: Für 2024 lautet das Festival-Motto „Hope – who will turn the tide“. Meiner Ansicht nach beinhaltet das auch, darauf zu achten, dass es einem selbst gut geht, um Kraft zu sammeln und sich gestärkt den Krisen zu stellen. Häufig ist es ja so: Man steht in der Früh auf und denkt, alles geht den Bach runter. Seit der Pandemie nehmen psychische Probleme gerade unter jungen Leuten zu, das ist eine besorgniserregende Entwicklung. Vielleicht kann die Auseinandersetzung mit Kunst oder das eigene künstlerische Tun dem einen oder der anderen dabei helfen, sich zu fokussie-

ren und wieder zu konzentrieren oder auch einfach nur zu entspannen.



Abbildung 4: Jugend Hack Zone / Jugend Hack (AT, DE)
© Ars Electronica/Create your world

P. P.: Seit kurzem gibt es die verbindliche Übung *Digitale Grundbildung* für alle Schulen der Sekundarstufe I. Was halten Sie davon?

H. C. M.: Das Bildungsministerium setzte damit im Rahmen der Möglichkeiten ein wichtiges Zeichen, es ist ein ambitionierter Versuch, der meiner Ansicht nach jedoch leider zu spät umgesetzt wurde. Wir hinken der Entwicklung hinterher. Ein wesentlicher Ansatzpunkt der Digitalen Grundbildung ist die Versorgung der Schulen mit Endgeräten, das ist fraglos die Basis für alles Weitere, aber damit geht's erst richtig los: Was macht man dann damit? Ich maße mir gar nicht an, den Lehrplan zu kritisieren, hier wurde sicher nach bestem Wissen und Gewissen gehandelt, aber ein sinn-

volles Curriculum für *Digitale Grundbildung* zu entwerfen, ist ein Ding der Unmöglichkeit. Das funktioniert einfach nicht.

P. P.: Warum nicht?

H. C. M.: Das fängt schon bei der Ausbildung für die Pädagog:innen an. Wenn man den Lehrstoff etwa mit der Mathematik vergleicht, dann gilt die Gleichung $1 + 1 = 2$ maximal ein Jahr lang. Das Wissen verändert sich im digitalen Bereich wahnsinnig schnell. Wie will man diese Dynamik in ein Ausbildungssystem integrieren? Da brauchte es ein regelmäßiges Update! Der Bund bietet viele Angebote für Lehrkräfte und Schulen an, und mir ist durchaus bewusst, dass sich das flächendeckend kaum umsetzen lässt. Aber dadurch ist dieses Unterrichtsfach extrem abhängig vom persönlichen Interesse und dem individuellen Engagement jeder einzelnen Lehrkraft. Um die Motivation zu stärken, versuchen wir gerade, gemeinsam mit dem Bildungsministerium und der Agentur für Bildung und Internationalisierung (OeAD) den *Media Literacy Award* (MLA) neu auszurichten.

P. P.: Was haben Sie vor?

H. C. M.: Ab Herbst übernimmt die Ars Electronica das Hosting für den MLA, wir sind gerade in der Konzeptionsphase, aber es soll einen Preis für digitales Lernen geben, mit dem die Schulen und Pädagog:innen für ihr besonderes Engagement ausgezeichnet werden. Damit wollen wir motivierte Lehrkräfte bestärken, den Austausch unter den Pädagog:innen fördern und nachhaltige Lernprozesse ermöglichen.

Zur Person:

HANS CHRISTIAN MERTEN

leitet seit 2013 die Programmschiene *Create your world* der Ars Electronica, die sich mit einer Vielzahl an Initiativen an junge Menschen richtet. Merten studierte Audiotechnik und -Design in Wien, lehrte er an der Fachhochschule Hagenberg (Medientechnik und Design) und an der BHS für Kommunikation und Medien in Freistadt. Er leitete *kult – das neue Mühlfestival* in Freistadt und ist seit 2005 selbständiger Künstler und Leiter des Projektstudios *Music for Film & Media* in Gutau (OÖ).

Kontakt: Create your world Tour: tour@ars.electronica.art.

U19 Prix Ars Electronica: prixars.u19@ars.electronica.art.