

 **EK-Kultur**  
**K.-Drs. 15/196**

  
Fraunhofer Institut  
Medienkommunikation  
  
MARS Exploratory Media Lab

Fraunhofer Institut Medienkommunikation IMK  
MARS - Media Arts & Research Studies  
Schloß Birlinghoven  
53754 Sankt Augustin

Monika Fleischmann  
Phone: +49-2241-14-3450  
Fax: +49-2241-14-2133  
e-mail: monika.fleischmann@imk.fraunhofer.de

24.09.2004

Enquete-Kommission „Kultur in Deutschland“: Öffentliche Anhörung am 27. September 2004  
**Instrumente der mittelbaren Förderung von Künstlerinnen und Künstlern: Sparte "Neue Medien"**

Sehr geehrte Gitta Connemann,  
Sehr geehrte Damen und Herren,

gern nehme ich Ihre Einladung zu einer öffentlichen Anhörung an und sende anbei mein Statement zum Thema.

Aufgrund Ihrer Anfrage habe ich das Statement auf der Grundlage einer kleinen online-Umfrage unter Medienkünstler und Medienkünstlerinnen vorbereitet. Ich habe dafür Ihre Fragen über Mailinglisten an die Mitglieder unserer Internetplattform für Digitale Kultur versandt :  
<http://netzspannung.org/>

Ich freue mich darauf, die die Arbeit der Enquete-Kommission unterstützen zu können und hoffe, dass die Ergebnisse der Enquete-Kommission „Kultur in Deutschland“ der Künstlerförderung nützen und die Kunst mit Neuen Medien befördern.

Mit freundlichem Gruss,

Monika Fleischmann

Leitung Media Arts, Research & Science – MARS Lab  
Fraunhofer Institut für Medienkommunikation

## STATEMENT NEUE MEDIEN: MONIKA FLEISCHMANN

### Die Rolle der Medienkunst: Transformation von analoger zu digitaler Kultur

#### Vorbemerkung

Experimentierlabors und Think Tanks beschleunigen Innovation. Medienkunst hat dabei eine Scharnierfunktion, weil sie Experten aus vielen Disziplinen vorweist und weil sie das Gewohnte und scheinbar Selbstverständliche immer wieder in Frage stellt. Das interdisziplinäre Genre Medienkunst verlangt ein breit gefächertes Wissen und Können aus Disziplinen wie Bildende Kunst, Architektur, multimediales und interaktives Design, Informations- und Kommunikationstechnik, Medienwissenschaft und -theorie. Medienkünstler werden durch ihren Erfindungsgeist zu Experten für das Arbeiten in kreativen Teams – die Voraussetzung für Innovation.

Deshalb ist es so unverständlich, dass es bis heute an medienkünstlerischen Experimentier-, Entwicklungs- und Produktionsorten mangelt. Die konventionelle Künstlerförderung greift hier nicht. Es braucht mehr als Stipendien auf dem Niveau des Sozialhilfesatzes, um Künstler in Forschungs- und Entwicklungsprozesse einzubeziehen. Nur dann kann die »digitale Transformation« – von der analogen zur digitalen Kultur – nachhaltig und zum Wohle aller vollzogen werden.

#### Neue Medien als Avantgarde der Ökonomie

Medienkunst findet im Internet, im Alltag und im öffentlichen Raum statt - nicht (nur) in geschlossenen Zirkeln im Museum. Medienkunst ist an der Spitze der interaktiven, digitalen Kultur. Der Spielemarkt - in dem gerade auch Medienkünstler arbeiten - ist im Gegensatz zum Filmmarkt eine riesige wachsende Branche. In anderen Ländern wie Japan werden die berühmtesten und besten Spiele von Künstlern entworfen. Fakt ist, dass Medienkunst und Gestaltung ineinander übergehen. Die Begriffsgrenzen lösen sich auf.

Meist ist Kunst hier nicht autonomes System, sondern hat gesellschaftliche Aufgaben und Ansprüche. Medienkunst fließt in einem Feld von Lebensstilen zusammen. Merkmale sind u.a. Musik, Kunst und Literatur, die im Rap und in Video-Clips beispielsweise wieder zusammen fließen. Vermeintlich lernunfähige Kids werden plötzlich Dichter, Produzenten, Organisatoren werden und ihre Talente auf den Markt bringen.

Potentiell entstehen mit digitaler Kultur neue Arbeitsplätze und es braucht dafür eine verbesserte (oder überhaupt eine) spezifische Ausbildung. In dieser Zeit des Umbruchs – alte Arbeit gibt es nicht mehr – neue Arbeit besteht aus Informationsverarbeitung, müssen gerade die gefördert werden, die innovativ und kreativ in diesem Bereich arbeiten: Medienkünstler.

Digitale Medien – so hat die Kultusministerkonferenz vereinbart – sollen zukünftig von Lehrern in den Kunstunterricht einbezogen werden. Und wenige dieser Lehrer sind darauf vorbereitet. Medienkünstler könnten in den Projektunterricht einbezogen werden. Die Plattform für Medienkunst und digitale Kultur <<http://netzspannung.org>> wurde u.a. dafür als Medienlabor und Archiv im Internet aufgebaut. Es sind über 1000 Projekte und Vorträge zur Medienkunst aufbereitet. Sie stehen zum Lernen, Lehren und zur Weiterbildung kostenlos zur Verfügung.

### **1.) Ausgangspunkt: Bedarf**

Kunst mit neuen Medien benötigt andere Werkzeuge und Produktionsumgebungen als dies aus der Bildenden Kunst oder der Videokunst bekannt ist.

Es gibt in Deutschland bisher kaum Produktionsorte für Medienkunst wie "Experimentierlabors", "Probep Bühnen", „Schulräume der Zukunft“, „Medienkunstlabor-hoch-schulen“. Sie sind einerseits im Hinblick auf die Schaffung der technischen Voraussetzungen erforderlich, denn auch wenn die Rechner immer leistungsfähiger und in Relation günstiger werden, erfordern medienkünstlerische Produktionen einen erheblichen technischen Aufwand, der je nach Arbeit von einem einzelnen Künstler nicht zu leisten ist. Medienkünstlerische Arbeiten sind durch die Integration von Bild, Ton, Inszenierung, Interaktion überaus komplexe Produktionen, die in (Experten-)Teams realisiert werden.

Können Maler ein Stipendium der Villa Massimo annehmen, so wird das für Medienkünstler schon schwieriger. Ein Stipendium in Rom würde ihm wenig nutzen, da dort bisher keine Anbindung an ein Labor oder eine Experimentalbühne mit dem nötigen Equipment und der erforderlichen personellen Unterstützung gegeben ist. Aber ohnehin haben Medienkünstler wenig Aussicht auf ein Stipendium an diesem renommierten Ort. Und das weniger, weil sich die Juroren um die Produktionsmöglichkeiten sorgen würden. Ein wesentliches Problem der Förderung von Medienkünstlern besteht vielmehr auch in der Zusammensetzung der Entscheidungsgremien und in der Auslegung der Förderkriterien. Häufig fehlt schlicht die Kompetenz, um Projekte auf der Basis digitaler Technologien zu beurteilen oder Förderkriterien sind auf eine bestimmte Gattung zugeschnitten, so dass neue künstlerische Arbeitsfelder oder interdisziplinäre Projekte außen vor bleiben.

### **2.) Perspektive vor Ort**

Förderpreise, Auszeichnungen, Arbeitsstipendien und die Einrichtung eines Gerätepools, auf den Künstler zugreifen können, sind notwendig, um künstlerische Produktionen mit digitalen Medien einen Teil der aktuellen Kulturlandschaft werden zu lassen und sie nicht auf wenige Spezialorte und –ereignisse zu reduzieren. Die gesamte Kulturlandschaft muss sich für die digitalen Medien öffnen, denn digitale Medien bestimmen nicht nur den beruflichen Alltag eines großen Teils der Bevölkerung, sondern prägen Kommunikation, soziale Beziehungen, private und öffentliche Räume, Spiel und Unterhaltung; Insbesondere die Institutionen der bildenden Kunst tun sich schwer mit den neuen Medien. Viele Museen, Kunsthallen und auch Bühnenhäuser setzen auf Bewährtes. Sie tun sich schwer mit einer Kunst, die im Dialog mit Technik und Wissenschaft entwickelt wird, deren Medien auch von der Unterhaltungsindustrie genutzt werden. Ein wesentliches Problem ist hier sicher auch, dass auch in diesen Häusern Equipment und Personal für solche Produktionen und Ausstellungen fehlt. Lokale Produktionseinrichtungen könnten Künstler, Theater und Museen gleichermaßen unterstützen. Gastkünstler- und Gastforscherprogramme, Doktoranden- und Postdok-Programme würden weiterhin helfen Infrastrukturen aufzubauen, die der Thematik angemessen sind.

### **4.) Perspektive im Internet**

Mit dem Internet ist ein Bildungsraum entstanden, der vielfältige Möglichkeiten bietet, Medienkunst zu fördern. Die Internetplattform netzspannung.org hat im Laufe ihrer 5-jährigen Entwicklung verschiedene gute Fördermodelle auf unterschiedlichen Ebenen entwickelt: netzspannung.org bietet Inhalte für die Ausbildung von Medienkünstlern und Medienpädagogen, indem Unterrichtsbeispiele und künstlerische Produktionen ausführlich und zur Nachahmung vorgestellt werden und zahlreiche theoretische Vorträge als Videos online kostenlos abrufbar sind. Diese Vorträge sind ein Angebot für Selbstlerner, können aber auch in die Hochschullehre eingebunden werden. Mit der Hypermedia-Telelecture wurde außerdem ein neues Vermittlungsformat entwickelt, das zu einem Vortrag automatisch weitere Bilder, Texte und

Audioinformationen anbietet. netzspannung.org hat einen offenen Bereich, indem jeder Künstler seine Kompetenzen, Projekte und Erfahrungen mit digitalen Medien selbst vorstellen kann. Im Rahmen des Projektes wurde der digital sparks Wettbewerb durchgeführt. Durch diesen Hochschulwettbewerb entstand einerseits ein umfassender Einblick in die Arbeit an den deutschsprachigen Medienhochschulen und außerdem wurden Produktionsstipendien vergeben, die direkt die Nachwuchskünstler förderten.

Ende 2004 ist Aufbau der mit 3,6 Mio Euro geförderten Plattform abgeschlossen. Es steht dann ein umfangreiches Archiv zur aktuellen Medienkunst und –Kultur im Internet bereit. netzspannung.org ist quasi eine bundesweit öffentlich zugängliche Bibliothek im Internet, Themenschwerpunkt Medienkunst. Der nächste Schritt, um das Bestehende optimal zu nutzen, besteht darin, die Plattform so weiter zu entwickeln, dass Lehrende das vorhandene Material bearbeiten und zusammenstellen können, wie es für ihren Lehr- und Unterrichtszusammenhang erforderlich ist. Das wäre eine nachhaltige Nutzung der bisher getätigten Investition. Zunächst wird aber eine Finanzierung für den laufenden Betrieb gesucht.

### **Fazit**

Nicht nur Medienkünstler, sondern Medienkunst fördern. Programme, die den internationalen Austausch unterstützen und „Aufträge“ für freie Arbeiten und Produktionen bringen. Medienkunst braucht urbanen Raum – ein Haus der Medienkunst. Das bedeutet Innovation für jede Stadt: Kostenfaktor 2-3 Mio Euro im Jahr.

Monika Fleischmann, 24. September 2004

Leitung Media Arts, Research & Science –MARS - Exploratory Media Lab\*  
Fraunhofer Institut für Medienkommunikation

\*Medienkunst als Innovationsforschung zu betreiben ist die Aufgabe des MARS - Exploratory Media Lab am Fraunhofer-Institut für Medienkommunikation. MARS steht für Media Arts, Research & Science. Interdisziplinäre Teams von Informatikern und Künstlern sowie Experten aus Gestaltung, Pädagogik und Kunstwissenschaft arbeiten an neuen Formen des kulturellen Ausdrucks auf der Basis von Technologien, die vom Menschen, seinen sensorischen, motorischen und kognitiven Fähigkeiten ausgehen. Die Forschungsagenda reicht von der Informationsvisualisierung über Intuitive Interfaces, Mixed Reality Umgebungen und Tools zur Wissenserschließung. In Medienkunstinstallationen werden die Entwicklungen öffentlich zur Diskussion gestellt. Neuartige Anwendungen werden mit Partnern aus der Wirtschaft erprobt und vertrieben. Digitale Medien ermöglichen ganz neue Formen sozialer Interaktion, neue Formen der Wahrnehmung und Aneignung der Welt, also neue Kulturtechniken, an deren Entwicklung viele Disziplinen beteiligt sind. Es fehlt aber an Gastkünstler- und Gastforscherprogrammen für Neue Medien. Zudem sollten solche Programme finanziell und im Forschungszeitraum Künstler und Wissenschaftler gleichstellen.

**„Instrumente der mittelbaren Förderung von Künstlerinnen und Künstlern“ für die Sparte  
"Neue Medien"**

**AUSZÜGE AUS ONLINE UMFRAGE AUF NETZSPANNUNG.ORG VOM 14.-24.  
SEPTEMBER 2004**

**1.) WIE "ÜBERLEBEN" KÜNSTLERINNEN UND KÜNSTLER AUF DEM  
KULTURELLEN ARBEITSMARKT, WENN SIE NICHT UNMITTELBAR, WIE Z.B.  
DURCH STIPENDIEN, PREISE UND WETTBEWERBE, GEFÖRDERT WERDEN?**

**Andreas Siefert: Student (kurz nach Abschluß) der Medienkunst, Karlsruhe**

Ich verdiene mein Geld mit Lehraufträgen, freien künstlerischen Projekten und Dienstleistungs-Projekten aus den Bereichen Webdesign Video Produktion.

**Holger Schulze: Dozent Sound-Design UdK, Berlin**

Durch neben herlaufende kommerzielle eigene Projekte , Anstellungen bei staatlichen oder staatlich geförderten Projekten oder durch die Kommerzialisierung verwertbarer Neuentwicklungen ihrer Projekte . Oder - der schlechtest mögliche, jedoch allzuhäufige Fall: durch Nebenjobs , teilweise auf niedrigstem Lohn- und Qualifikationsniveau.

**Anna Anders: Medienkünstlerin, Köln**

Als MedienkünstlerIn hat man kaum eine Chance allein von der eigenen künstlerischen Arbeit zu leben. Für den privaten Käufer sind die Arbeiten meist zu raumgreifend und Museen kaufen erstmal "Namen". Daher muß der/die im Bereich Medienkunst arbeitende KünstlerIn nebenher andere Tätigkeiten ausüben, die ausreichend bezahlt werden, als z.B. CutterIn, ProfessorIn oder durch Auftragsarbeiten (z.B. Kunst am Bau-Projekte).

**Roland Alton-Scheidl, Public Voice Lab Geschäftsführer/Studiengangsleiter für  
Mediengestaltung an der Fachhochschule Vorarlberg**

Viele Medienkünstler, die ich aus der österreichischen Medienszene kenne, haben einen oder mehrere prekäre (= nicht angestellt) Arbeitsverhältnisse im Bereich Mediengestaltung / Programmierung / Fotografie / Lehre und machen dann ein Kunstprojekt, wenn sie dafür eine Förderung bzw einen Auftrag erhalten.

**Reinhard Storz, editor xcult.org**

Was immer "Neue Medien" heisst:

Video ist im Ausstellungsbetrieb unterdessen rel. gut akzeptiert, die materiellen Überlebensbedingungen kenne ich aber nicht im Detail. In der Schweiz gibt es seit den 80er Jahren einige Kooperativen/Kleinfirmen von VideokünstlerInnen, die Aufträge ausführen, Geräte verleihen, und die, als auf den Kulturbereich spezialisierte Gruppen/Netzwerke, durchaus erfolgreich sind. Ihre Aktivitäten flottieren in Zwischentönen zwischen der Produktion eigener Kunstwerke und reinen Dienstleistungen.

Netzkünstler/innen haben diese Form übernommen, arbeiten aber, wie mir scheint, eher allein und mit kleinem technischem Equipment. Doch das Spektrum ist ähnlich: Eigene Projekte – nicht so gut bezahlte Projekte im Kunst- und Kulturbereich - Webdesign-Aufträge.

**2.) WELCHE ERFAHRUNGEN HABEN SIE MIT INSTRUMENTEN DER  
MITTELBAREN FÖRDERUNG VON KÜNSTLERINNEN UND KÜNSTLERN  
(RECHTLICHE RAHMENBEDINGUNGEN, VERGÜTUNGSSYSTEME, VERHÄLTNIS  
ZU VERMITTLERN UND VERWERTERN)?**

**Holger Schulze: Dozent Sound-Design UdK, Berlin**

Gemischte und allzuoft eher negative. Die bestehenden Verwertungssysteme ( z.b. GEMA , Bildrecht , VG Wort u.ä. ) werden meiner Erfahrung nach weitgehend oder fast ausschließlich von eher kunsthandwerklich bis rein kommerziell arbeitenden Künstlerinnen und Künstlern genutzt . nicht selten auch im Einsatz \_gegen\_ die Nutzung in Werken & Projekten freier Kunst !

Den freien Künstlerinnen und Künstlern - vor allem denjenigen am Anfang einer Karriere , die auf solche Gelder dringend angewiesen wären - nützen diese Zahlungen kaum oder doch nur sehr begrenzt. Effektiv werden also eher die Rechte und das 'geistige Eigentum' derer geschützt , die dieses \_ohnehin\_ schon reichlich durch kommerzielle Verwertung vergütet bekommen . Ein Schutz für junge, aufstrebende Kreative scheint mir dies nicht darzustellen.

Zu befürworten wäre ein gewichtende Umschichtung der Gelder von kommerziellen hin zu nicht-kommerziellen Produktionen .

**Anna Anders: Medienkünstlerin, Köln**

Verhältnis Galerie und Künstler:

Hier gibt es viele ungeschriebene Gesetze, was zu viel Ärger führen kann. So die Frage, mit wieviel Prozent (oder ob überhaupt) die Galerist/In bei einem Verkauf beteiligt ist, der durch andere Kontakte mit dem Künstler erfolgte und in keiner Weise durch Kontakte oder Engagement der Galerie. Auch die Frage, ob die Produktionskosten vom Künstler alleine oder je zur Hälfte oder von der Galerie allein bezahlt werden, ist ein oft diskutierter Punkt. Auch die Frage, wie exklusiv und ausschließlich die Bindung an eine Galerie ist, wird von beiden Seiten meist unterschiedlich interpretiert. Ich habe zum Glück eine sehr engagierte Galeristin, aber viele Kollegen klagen darüber, bei einem sehr untätigen Kunsthändler "geparkt" zu sein und nicht wechseln zu können. Abgesehen davon, gibt es auch nicht viele Galerien, die das Risiko von reinen Medienkunstausstellungen auf sich nehmen, da diese sehr betreuungsintensiv und schwer verkäuflich sind.

Museen und öffentliche Einrichtungen:

Wenn es vor ca. 5 Jahren von Seiten von Museen und öffentlichen Einrichtungen noch eine Bereitschaft gab, an Medienkünstler für den Aufbau ihrer Arbeit ein Künstlerhonorar zu zahlen, so ist dies auf Grund der geschrumpften Ausstellungsbudgets heute kaum noch üblich.

VG Bild Kunst:

Es ist oftmals sogar hinderlich als Künstler bei der VG Bild-Kunst gemeldet zu sein, da für den Veranstalter noch Honorare für Abbildungen oder Videovorführungen anfallen. Um dies zu verhindern müssen dann Freistellungsanträge geschrieben werden.

**Roland Alton-Scheidl, Public Voice Lab Geschäftsführer/Studiengangsleiter für Mediengestaltung an der Fachhochschule Vorarlberg**

Netzkulturorganisationen (in Ö versammelt in [www.konsortium.at](http://www.konsortium.at)) haben ihre Aufträge mit Medienkunst verloren, die waren wichtig als es noch kein Internet an jeder Strassenecke gab; umso wichtiger sind sie dennoch heute als Korrektiv und Kollektive in der Medienlandschaft, können sich jedoch nicht mehr über Dienstleistungen finanzieren. (Habe als GF des PUBLIC VOICE Lab vor einem halben Jahr 100 Kulturorganisationen/Künstler an einen Backbone Provider abgeben müssen, weil wir den Support nicht mehr bieten konnten, den wir bis dahin aus EU Forschungsmitteln quersubventioniert hatten).

**Reinhard Storz, editor [xcult.org](http://xcult.org)**

Die Frage versteh ich nicht recht. Tatsache ist, dass auch prominente KünstlerInnen, die im Nach-Video-Bereich arbeiten, also mit Computer / Web, im Bereich der Museumskunst kaum bekannt sind. Es ist eine andere Szene - eher eine Medien-Festival und online-Szene.

### **3.) WIE KÖNNEN KÜNSTLERINNEN UND KÜNSTLER SINNVOLL UNTERSTÜTZT/GEFÖRDERT WERDEN? WELCHE VORSCHLÄGE HABEN SIE/HAST DU?**

#### **Holger Schulze: Dozent Sound-Design UdK, Berlin**

Die effektivsten Förderinstrumente - die auch von Künstlerinnen und Künstlern gerne an- und wahrgenommen werden - scheinen mir Projektförderungen zu sein, die möglichst kaum formale Anforderungen haben & deren Begutachtung risiko-, experimentierfreudig und vorausschauend durch wirkliche Experten (Kritiker / Theoretiker / Künstlerinnen und Künstler mit einer langen eigenen Erfahrung) unbürokratisch und schnell stattfindet .

Ein Fehler ist es, Projekte zu ängstlich vorzuevaluieren und ihnen eine Planungssicherheit abzuverlangen, die nicht einmal in kommerziellen Projekten zu gewährleisten ist: die Förderung künstlerischer Arbeit muss risikobereit auch Projekte fördern, von denen sie nur ungefähr annehmen kann, dass sie vielversprechend sind .

Allein dies sichert wirkliche Kreativität im Gegensatz zu einer Projektförderungskreativität , die nichts anderes tut, als ihre Projekte an den Bedürfnissen des Marktes der Förderer und Stiftungen auszurichten: Eine perverse Verkehrung der Interessen & Notwendigkeiten .

#### **Andreas Siefert: Student (kurz nach Abschluß) der Medienkunst, Karlsruhe**

Der Staat sollte mehr Anreize für grosse Firmen schaffen zur Unterstützung von Künstlern, damit die Künstler Förderung für Firmen interessant wird. Entweder auf finanzieller Basis (steuerliche Vorteile) oder auf gesellschaftlicher Basis. (z.B. öffentliche Bekanntgabe des Kunst & Kultur Förderer 2004 in Baden Württemberg, o.ä. - also Werbung)

#### **Anna Anders: Medienkünstlerin, Köln**

Vielleicht keine so häufige Altersbeschränkung bei der Ausschreibung von Preisen und Stipendien. Bis zum 35. Lebensjahr gibt es viele Förderungenmöglichkeiten, für die man sich bewerben kann. Danach, und auf jedenfall ab 40, gibt es so gut wie keine Bewerbungsmöglichkeiten mehr.

Viele Institutionen (wie z.B. Museen und Kunstvereine) würden gerne mehr Medienkunst zeigen, verfügen aber nicht über genügend finanzielle Mittel, die technischen und baulichen Anforderungen von Medienkunstprojekten zu übernehmen. Da der Künstler aber abhängig davon ist, gezeigt und gesehen zu werden, ist der Künstler oftmals gezwungen sich für diese Projekte selbst im hohen Maße auszubeuten und zu verschulden. Hier würden staatliche Zuschüsse für Medienkunstaustellungen vielleicht sehr helfen.

Auch eine steuerliche Absetzbarkeit von Medienkunst könnte eventuell mehr Käufer bringen.

#### **Roland Alton-Scheidl, Public Voice Lab Geschäftsführer/Studiengangsleiter für Mediengestaltung an der Fachhochschule Vorarlberg**

Abgänger des Fachhochschulstudiums InterMedia sind aufgrund der Breite ihrer Ausbildung nach wie vor am Arbeitsmarkt gefragt; die Hälfte macht sich jedoch auch mit ihren eigenen Vorstellungen von Ästhetik und Projekten selbständig, bis nach China und Australien. Über die

Jobaussichten und Berufsfelder habe ich von Dr. Michel eine Studie machen lassen, welche Grundlage für ein neues Bakkalauretas- und Masterstudium für Mediengestaltung war.

**Reinhard Storz, editor xcult.org**

a) Wünschenswert sind Projektunterstützung und Stipendien explizit für Medienkunst (mit entsprechender Jury). Eben weil im altmedialen Kunstbereich neuste Medienkunst wenig bekannt ist. (An der AE ein Star - im klein-bis-grossen örtlichen Museum ein Nobody). Die oft genannte Idee des 'Künstlers in Residence' ist ok, aber nicht zwingend. (www-Künstler will man immer gleich wegschicken - aber vielleicht sollte man das eher mit den schlecht vernetzten Malern usw. tun?)

b) Unterstützung für spezialisierte Medienkunst-KuratorInnen, welche das Geld als Produktionsbeiträge an MedienkünstlerInnen weitergeben. Das ist unsere Situation. Xcult.org hat sich in den letzten 10 Jahren im Webkunst-Bereich so etabliert, dass wir im neusten Projekt mehr Geld (ca. 130'000 Euro) auftreiben und an projektteilnehmende MedienkünstlerInnen weitergeben können, als das vermutlich für die KünstlerInnen sonst der Fall wäre. In diesem Fall ist es auch möglich, das Geld an in- und ausländische Netz-KünstlerInnen weiterzuleiten.)

c) Bekannt machen, dass Kunst-am-Bau-Projekte (viel Kunstgeld!) auch im virtuellen Raum stattfinden könnten. Beispiel ist Uni Konstanz. de / Ausbau der sozialwissenschaftlichen Bibliothek.