

Zeitschrift: Schweizer Kunst = Art suisse = Arte svizzera = Swiss art
Herausgeber: Visarte Schweiz
Band: - (2002)
Heft: 1: Bad Girls go everywhere ; Good girls go to heaven

Artikel: Prämissen der Produktion neuer Medien
Autor: McCarty, Marlene / Marcus, Jon / Schindler, Annette
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-625036>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 13.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

einer Geschichte von Bedeutung, *tala*, stehen. (...) Nur der Pastor besitzt einige Kassetten, welche biblische Schauplätze wie Jerusalem oder das Rote Meer dokumentieren. Dies sind Bilder, die mit Geschichten verbunden sind, auf die er ein Recht hat, und damit sind sie Teil seines *pologa* geworden. In meinem ersten Video über das Kirchenfest auf Nanumaga hatte ich unwissentlich all diese Regeln über die Anwendung von Wissen im richtigen Kontext und gemäss der Solidarität zur eigenen Gruppe missachtet. Als Aussenseiterin hätte ich einen Kirchenanlass filmen und ihn dann der Inselgemeinschaft zeigen dürfen. Als Mitglied einer Familie hätte ich «meine Brüder» filmen und das Video daheim vorführen dürfen. Statt dessen hatte ich zuerst als Familienmitglied gehandelt, indem ich das Schlachten des Familienschweins filmte, später hatte ich als Kalava-Angehörige gehandelt, indem ich deren Vorbereitungen drehte, und schliesslich hatte ich sogar die Inselgemeinschaft bei ihrem Fest gefilmt. Dabei hatte ich mehr als einmal die Gruppensolidarität gewechselt. Und weil all diese Bilder auf derselben Kassette waren und an ein und demselben Anlass allen gezeigt wurden, hatte ich das Publikum gezwungen, in der falschen Gesellschaft und am

falschen Ort Bilder zu betrachten. Damit hatte ich so ziemlich alle beleidigt. (...)

Dieser Begriff von Bild/Wissen/Geschichte erklärt, weshalb Nanumaganer in einem Video nicht in erster Linie nach einer visuellen Erzählung suchen. Sie suchen nach Bildern, die sie mit einer Geschichte verbinden können, die den Bildern für sie in ihrem eigenen Kontext Bedeutung verleiht. Und weil sie Video als ein Medium kennen, mit dem sie umgehen können, gehen sie oft einen Schritt weiter: Sie setzen die Bilder in Beziehung zu Geschichten, die ihnen eine Bedeutung verleihen, die zu den Kommunikationsstrategien der Schauspieler passt. Wie in der Choreografie werden Bilder, *ata*, in Video oder Film als frei verfügbar angesehen und als grundsätzlich bedeutungslos. In verschiedenen Kontexten und in Verbindung mit verschiedenen Geschichten, *tala*, kann dasselbe Bild oder dieselbe Szene (beides wird als *ata* bezeichnet) unterschiedliche oder gar gegensätzliche Bedeutungen annehmen.

Dieser Text unterliegt der Open Publication License Version 1.0 (<http://opencontent.org/openpub/>) und darf gemäss ihrer Bestimmung weiterverwendet werden.

Interview mit Marlene McCarty/Jon Marcus, Killer Films und Annette Schindler von Edith Krebs:

Prämissen der Produktion neuer Medien

«Das Internet ist, wie alle handlichen Künstlermaterialien, billig, schnell und formbar», (*Internet, which, like all handy artists' material, is cheap, fast and malleable*»), sagt die amerikanische Netzkünstlerin Nathale Bookchin. Vuc Cosic, der mancherorts als Vater der Netzkunst gehandelt wird, analysiert im Zusammenhang mit der online contribution, die er für [plug.in] realisierte, die Tatsache, dass «zwischen der rohen Larve einer Idee und ihrer vollen Realisation und globalen Distribution manchmal weniger als eine Minute liegt». (*The fact, that between the rawes larva of an idea and it's full realisation and global distribution there is sometimes less than a minute.*») Vieles von dem, was unter neue Medien subsumiert wird, macht die Künstler

unabhängig – vorausgesetzt, sie sind mit der entsprechenden Infrastruktur ausgerüstet. Unabhängig nicht nur von Museen und deren Öffentlichkeitsarbeit, sondern auch von den finanziellen Bürden, welche in der herkömmlichen Kunstproduktion Materialien, Transporte, Versicherungen, Lagerräume, Ateliers, usw. verursachen.

Im diametralen Gegensatz dazu steht die Arbeit mit neuen Technologien mit komplexeren physischen Interfaces, Sensoren, Synthesizern usw. In diesem Bereich wird es zunehmend schwieriger, mit den rasanten Entwicklungen der Technologie mitzuhalten und gleichzeitig künstlerische Inhalte zu entwickeln. Die Produktionstätigkeit, welche [plug.in] anbietet, entspricht denn auch mehr der



Zusammenarbeit zwischen Filmproduzent und Filmregisseur als den Auftragsverhältnissen im herkömmlichen Kunstbetrieb: Die Medienkunst verlangt nach einer Zusammenarbeit, bei der die Künstlerin oder der Künstler die inhaltliche und gestalterische Vision einbringt und die Produzentin oder der Produzent mit Knowhow, Netzwerk und Ressourcen die praktische Umsetzung garantiert.

EK: Marlene McCarty, Sie arbeiten gegenwärtig an einem Projekt, das in Zusammenarbeit mit Killer Films und [plug.in] verwirklicht werden soll. Könnten Sie das Projekt bitte beschreiben?

MMcC: Seit sechs Jahren arbeite ich an einem Zyklus von überlebensgrossen Porträtzeichnungen junger Muttermörderinnen. Diese Zeichnungen verlangen «ein monumentales Engagement seitens der Zuschauer und verlangen, dass wir uns von ihnen absorbieren lassen», wie es eine Autorin formulierte. Diese Aussage soll in MARLENE OLIVE wörtlich umgesetzt werden, ein Projekt als Konfrontation in der virtuellen Realität (VR).

Marlene Olive ist eine Zeichnung aus dem erwähnten Zyklus (POLTERGEIST: GIRLS AT HOME). Grundimpuls für die Erschaffung von Marlene Olive als interaktive VR-Installation ist das Bestreben, die Spannung zwischen Subjekt und Objekt, die bereits vorhanden ist zwischen Zeichnung und Betrachter, zu verstärken.

Das Werk wird konzipiert für eine stereoskopische Präsentation, möglicherweise in einem sechsseitigen CAVE (einem grossen Kubus mit Computerprojektionen auf seinen sechs Innenseiten), vielleicht aber auch in einem anderen Projektionsmodell. Dem Zuschauer/Teilnehmer erscheint das Subjekt nicht flach auf einem Projektionsschirm, sondern dreidimensional. Ein direkter Bezug zum Zyklus POLTERGEIST: GIRLS AT HOME besteht darin, dass das visuelle Material gezeichnet sein muss.

In einem solchen Umfeld wird das Publikum Marlene Olive recht eigentlich erleben und nicht nur ansehen. Der Betrachter kann um sie herumgehen, mit ihr sprechen und sich buchstäblich von ihr absorbieren lassen. MARLENE wird nicht eine statische Skulptur sein, sondern eher eine skulpturale Installation mit theatralen und filmischen Implikationen. Die Handlungen des Zuschauers/Teilnehmers werden das Umfeld beeinflussen. Die Raumerzeugung innerhalb der Installation wird unmittelbar auf die Körperbewegungen des Zuschauers/Teilnehmers reagieren. In einer solchen Installation kann der Zuschauer/Teilnehmer

nicht passiv bleiben. Wird Passivität als Option gewählt, schaltet sich die Installation aus. In einfachen Worten: Indem ich ein VR-Umfeld verwende, will ich die schon jetzt spürbare Reibung zwischen den Zeichnungen und dem Zuschauer noch verstärken. Die neue Technologie kann ein traditionsgemäss passives Verhältnis zwischen Kunst und Betrachter aufladen oder verstärken und zu einer Form von Mitwirkung machen.

Eines meiner Ziele besteht darin, die Grenzen der konventionellen virtuellen Realität zu erweitern, um einige der einfachsten Aspekte des Kinos zu integrieren. Ich arbeite auf ein «Immersions-Kino» hin. Die VR-Technologie verspricht einem das totale Versinken, aber in der Praxis wird man unweigerlich enttäuscht. Entweder die Banalität des «Spiels» (finde den Weg durch ein Labyrinth und töte alles, was dir an den Kragen will) oder die konkreten physischen Grenzen der Technologie (etwa ein riesiger, schwerer Helm, in dem ich den Kopf kaum drehen kann) – etwas schmälert immer das Erlebnis des Zuschauers. Die typischen VR-Themen sind stets eine Art Angriff, eine Überflutung mit Reizen ohne Inhalte, und so erreicht die virtuelle Realität beim Zuschauer selten jenes «In-Erstaunen-Versetzen», das der einfachste Spielfilm fertig bringt.

Der Betrachter wird nicht bloss konsumieren, sondern tatsächlich kreativ tätig sein. MARLENE, das Mädchen, ist ein Konstrukt. Auf Grund der Entscheidungen des Zuschauers/Teilnehmers verwandelt sie sich in verschiedene Identitäten. Ihre Verwandlung ahmt die Konstruktion des Ichs während der Pubertät nach und verbindet sich auf unbehagliche Weise mit Vorstellungen von weiblicher Mimesis.

EK: Warum waren Sie an einer Zusammenarbeit mit Killer Films und [plug.in] interessiert?

MMcC: Die Zusammenarbeit mit Killer und [plug.in] ist auf sehr organische Weise zu Stande gekommen. Es war nicht so, dass ich mich für dieses Projekt entschied und dann dachte: Ach, Killer und [plug.in] könnten mir bei der Umsetzung helfen. Vielmehr hatte ich mit Killer Films an der Idee zu einem digitalen Kurzfilm zu arbeiten begonnen. Sie wollten den Bereich des Digitalfilms ausbauen, und ich hatte zufällig diese tolle Geschichte über Marlene Olive. Wir kamen ins Gespräch, und dann fing die Idee des Digitalen an sich auszuweiten. Für mich war die grosse Frage: «Wenn wir schon ein digitales Format verwenden, warum ahmen wir dann bloss altmodisches Filmmachen nach?» Von diesem Wendepunkt an ging die Idee in Richtung

eines Konzepts, das mehr auf VR beruhte und weniger auf Filmemachen. Vielleicht wäre es besser zu sagen, dass unsere Vorstellung von Filmemachen sich angesichts der Möglichkeiten der digitalen Welt in Richtung Immersion bewegte. Damals war ich auch im Gespräch mit Annette, die unlängst Leiterin von [plug.in] geworden war, und sie bekundete Interesse an diesem Projekt. Die Zusammenarbeit zwischen Killer und [plug.in] war für mich eine passende Kombination. Killer hat enorme Erfahrung im Bereich des Filmemachens, und [plug.in] konnte eine Menge an neuen Technologieimpulsen einbringen.

EK: Jon, welche Art von Know-how wird Killer Films in diese Zusammenarbeit einbringen?

JM/KF: Die kommerzielle Filmproduktion, die unser Hauptgeschäft darstellt, ist sehr zielorientiert. Wir produzieren fortwährend Filme und sind bekannt für die Qualität unserer Produkte ebenso wie für unsere Fähigkeit, etwas ohne Kompromisse durchzuziehen. Wir haben es zu unserem Geschäft gemacht, äusserst anspruchsvolle und spezielle Visionen von KünstlerInnen in einem kommerziellen Kontext zu verwirklichen. Wir sind darauf spezialisiert, Finanzquellen aufzuspüren, das spezifische Zielpublikum für ein Werk zu eruieren und jedes noch so winzige Detail genau zu überwachen, um dazu beizutragen, dass eine Vision voll ausgestaltet aus dem Kopf des Künstlers hervortreten und in die Welt hinausgelangen kann.

EK: Annette, wie sieht die Rolle von [plug.in] im Produktionsprozess aus?

AS: Die Rolle von [plug.in] wird darin bestehen, Know-how über verschiedene Technologien beizusteuern, die gegenwärtig in der Medienkunst verwendet werden, so dass wir gemeinsam erwägen können, was sich für unser Projekt am besten eignet. Wir können auf Know-how hier in Basel und in der Schweiz zurückgreifen. Wir haben auch neue Beziehungen zu Universitäten und Forschungsinstituten geknüpft, die an jenen Technologien arbeiten, die uns interessieren. [plug.in] wird die Premiere der Installation präsentieren, wenn diese vollendet ist, und wird in der Folge über sein europaweites Netzwerk für Neue Medien und Kunst versuchen, die Präsentation einem breiteren Publikum zugänglich zu machen.

EK: Killer Films ist eine Produktionsgesellschaft, die offenbar ihre Produktion von Projekten in den Bereich digitale und Neue

Medien ausbaut. Verlagert Killer Films ihr Interesse in Richtung der bildenden Künste?

JM/KF: Ich würde eigentlich nicht von einer Verlagerung sprechen; Killer Films kann auf ein langjähriges Interesse an den bildenden Künsten zurückblicken. Die Filme, die wir machen, wurden schon immer in erster Linie von den schöpferischen Visionen starker KünstlerInnen angetrieben. Der Name Killer Films beruht auf dem Spielfilmerstling der Fotografin Cindy Sherman, OFFICE KILLER. Wir haben auch schon oft Medienkunstwerke in Zusammenarbeit mit Museen produziert und dort unsere Filme aufgeführt. Wir sehen Filmemachen durchaus als eine der bildenden Künste an. Seit vielen Jahren unterhalten wir auch Beziehungen zu Marlene McCarty im Bereich Filmtitel-Design, was zunehmend als eigenständige Kunstform anerkannt wird. Mit Marlene an einem Neue-Medien-Projekt zu arbeiten, war somit eine ganz natürliche Weiterentwicklung dessen, was wir schon immer gemacht haben, und nicht etwa eine gezielte Verlagerung unserer Interessen.

EK: Jon, wie unterscheidet sich Ihrer Erfahrung nach die Produktion von Medienkunst von der Arbeit an einem Film?

JM/KF: Bei jedem Film oder Medienprojekt richtet sich die Produktion in grossem Masse nach dem Zielpublikum und der Art und Weise, wie das Projekt sich in die kommerzielle Welt einfügt. In unserem Entwicklungsprozess haben wir ein gewisses Mass an Freiheit, um mit einer rein künstlerischen Idee herumzuspielen und die KünstlerInnen dazu zu bringen, diese so klar wie möglich zu artikulieren. In der Produktionsphase zeigen sich dann freilich Unterschiede: Bei einem Film gibt es eine fest etablierte Industrie und ein Vertriebsnetz. Da können wir eine fundierte Berechnung darüber anstellen, wo in diesem Rahmen ein bestimmter Film sein Publikum finden kann. Bei einem Neue-Medien-Kunstwerk müssen wir heutzutage zuerst herausfinden, wer das sehen wird, aber auch wie sie es sehen werden und wer davon profitiert, dass das Werk zum einen erschaffen wird und zum andern ein Publikum erreicht. Zu diesen Nutzniessern müssen wir eine finanzielle Beziehung aufbauen.

EK: Annette, Sie sind sowohl mit traditioneller Kunst als auch mit den Neuen Medien vertraut. Können Sie die Unterschiede zwischen den beiden in Bezug auf die Produktion erläutern?

AS: Die meisten Kunstprojekte werden von den KünstlerInnen im Alleingang produziert; sie kaufen die Materialien, entwi-

ckeln ein Konzept oder machen sich sofort an die Arbeit. Ist das Werk vollendet, geht es an die Galerie oder wartet im Atelier darauf, dass Kuratoren kommen und es entdecken. Es ist eine verhältnismässig neue Entwicklung, dass Museen oder Galerien bei KünstlerInnen Werke in Auftrag geben im Hinblick auf bestimmte Ausstellungen oder Räume. In solchen Fällen übernimmt die Institution ganz einfach die Herstellungskosten und hat mit der Produktion selbst kaum zu tun.

Eine der grossen Schwierigkeiten, mit denen viele KünstlerInnen in den Neuen Medien ringen, ist das Tempo, mit welchem die Technologie sich entwickelt und wieder veraltet. Kaum haben sie sich mit einem Werkzeug vertraut gemacht, werden neue Versionen auf den Markt geworfen. Es ist somit sinnvoll, dass die KünstlerInnen Inhalte entwickeln und mit einem Produzenten zusammenarbeiten, der versucht, mit der technischen Entwicklung Schritt zu halten. Ausserdem knüpft der Produzent je nachdem Kontakte zu Programmierern, Skriptern, Interface-Designern, Animatoren etc., deren Fachwissen für die Produktion benötigt wird. Und schliesslich müssen wir neue Strategien für die Verbreitung dieser Kunstwerke entwickeln, denn sie passen weder ins Schema «Gruppenausstellung» noch eignen sie sich gut für andere Formen von Kunstvermittlung.

EK: Marlene, inwieweit beeinflussen Ihre Produktionspartner Ihre künstlerischen Ideen? Und wenn dem so ist, wie haben sich diese verändert?

MMcC: Es gibt eine grosse und allgemeine Vorstellung davon, was dieses Projekt sein sollte. Es gibt auch ein Ziel, das dieses Projekt erreichen sollte. (Das Ziel besteht darin, den Zuschauer in einer Beziehung zu Marlene Olive versinken zu lassen. Dieses Erlebnis muss auf einer erhöhten Spannungsebene stattfinden. Die persönliche Interaktions-Spannung des Zuschauers sollte stärker sein als bei einem Film oder einem statischen Kunstwerk.) Ich würde sagen, dass diese Idee sich nie verändert hat. Nur die Vorstellungen darüber, wie wir dieses Ziel erreichen können, haben sich verändert. Zum Beispiel hatten wir ursprünglich die Idee, einen oder mehrere Schauspieler digital zu filmen und dann dieses Material zu einer virtuellen Umwelt zu «verarbeiten». Das hätte bedingt, dass man gefilmtes digitales Material umarbeitet in interaktive stereoskopische Bildinformation, die in VR-Echtzeit funktionieren kann. Die Nachforschungen aller drei Parteien haben ergeben, dass die Technologie zwar vieles verspricht, vieles jedoch auch nicht machbar ist. Und im

Besonderen ist genau das nicht machbar – noch nicht. Da mussten wir natürlich vieles zurückbuchstabieren. Wir forschten nach, was die Technologie tatsächlich leisten konnte, das uns erlauben würde, unser Ziel zu erreichen. Und so stehen wir heute an einem Punkt, wo wir möglicherweise eine animierte Figur oder stereoskopisch gefilmtes Material verwenden könnten. Aber nun liegt es an uns, eine Situation zu erschaffen, die sich wie Echtzeit verhält, aber nicht wirklich Echtzeit ist.

EK: Inwieweit beeinflusst die Technologie Ihre künstlerischen Entscheidungen?

MMcC: Meine künstlerische Vision bleibt unerschütterlich; der Weg, den ich beschreite, um diese Vision zu erreichen, wird voll und ganz von technologischen Möglichkeiten diktiert. Man könnte sagen, dass die Technologie beeinflusst, wie die Geschichte erzählt wird, aber die Geschichte selbst verändert sich nicht.

EK: Über wie viel technologisches Wissen verfügen Sie selbst?

MMcC: Ich verfüge über ein Minimum an technologischem Know-how. Als Teil meiner kommerziellen Berufstätigkeit gestaltete ich Anfangstitelsequenzen für Filme. Das mache ich seit 12 Jahren. Es bedeutete, dass ich alle technologischen Fortschritte dieser Industrie verfolgen musste, um mithalten zu können. Ich habe jedoch sehr bald erkannt, dass es für mich viel effizienter war, zu wissen, wo ich die Fachleute für jede Entwicklung finden konnte, statt zu versuchen, selbst Fachperson zu werden. Dafür bin ich zu langsam. Deshalb habe ich viel Erfahrung in der Zusammenarbeit mit anderen Leuten mit Technologien, die ich selber zwar nicht bedienen kann, über die ich aber genug weiss, um meine Vision inszenieren zu können.

EK: Würden Sie, Marlene, sich selbst als Urheberin dieses Werks ansehen? Oder zeichnet das ganze Team als Urheber?

MMcC: Ja, ich betrachte mich selbst als Urheberin dieses Werks, und wie bei jeder Filmproduktion gibt es auch bei diesem Projekt allerhand Diskussionen und Verhandlungen über die Aufteilung der Urheberschaft. Bei einem Projekt von diesem Umfang kommt schöpferischer Input aus vielen Richtungen, und ich will, dass all diese Leute auch gebührend gewürdigt werden. Ich schätze, ich will damit sagen, dass nicht nur die Urheberin genannt wird, sondern auch noch viele andere aufgeführt werden. Die anderen Mitglieder des Teams werden ihrerseits als solche erkenntlich und in passender Form aufgeführt werden.

EK: Es gibt Museen, die Medienkunst-Projekte in Auftrag geben. Gefällt Ihnen als Künstlerin diese Idee? Oder arbeiten Sie lieber unabhängig und/oder wählen Ihre Partner selbst aus?

MMcC: Ich war noch nie gut, wenn es um Auftragskunst ging. In den letzten 20 Jahren habe ich massenhaft Grafikarbeiten ausgeführt, und obschon das auch Auftragsarbeit ist, fällt mir das sehr leicht. Da geht es darum, ein spezifisches Problem zu lösen. Kunstaufträge von Museen oder anderen Kunstinstitutionen hingegen können eine Wundertüte voller widersprüchlicher Signale sein. «Da haben Sie etwas Geld, entwickeln Sie eine Idee und fühlen Sie sich frei ... aber sorgen Sie dafür, dass das Werk einige der Themen aufgreift, die uns (der Institution) wichtig sind ... Ach ja, sagen Sie uns doch beizeiten, was Sie vorhaben, damit wir sicherstellen können, dass der Aufsichtsrat es absegnet ...» Für mich persönlich ist das ein sicheres Rezept für einen Misserfolg, wenn nicht für eine Katastrophe. Es ist also klar: Ich muss unabhängig arbeiten. Manche müssen das nicht, und ich beneide sie darum, aber ich kann nicht anders. Ich muss auch so viel Zeit haben, wie ich brauche, um zur richtigen Lösung zu finden. Ich kann mich nicht einfach mit irgendeiner Lösung zufrieden geben, um auf einen Termin hin fertig zu werden, der seit zwei Jahren auf dem Museumskalender steht.

EK: Vom vorliegenden Projekt einmal abgesehen: Wie würden Sie, Annette, die ideale Grundlage bzw. Infrastruktur für eine solche Produktion beschreiben?

AS: Derzeit bilden die Finanzierungsmöglichkeiten das schwächste Glied in der Kette. In der an sich gut funktionierenden

den Kunstförderung (in der Schweiz) fallen Medienkunst-Projekte oft durch die Maschen. Manchmal fehlen den Mitgliedern der Gremien die Kriterien, um die Projekte zu beurteilen; manchmal unterstützen die Stiftungen nur Transport- und Versicherungskosten, so dass wir für Subventionen nicht in Frage kommen. Leider hat die IT-Branche nie ein echtes Engagement für die Künste an den Tag gelegt, selbst als es ihr noch gut ging. Meiner Ansicht nach sollte die Produktion wie ein Angelpunkt funktionieren, der die KünstlerInnen mit den entsprechenden Technologielieferanten verbinden kann, ganz nach ihren individuellen Vorstellungen und Bedürfnissen. Diesbezüglich haben die Initianten von [plug.in] eine sehr kluge Entscheidung getroffen, indem sie in diese Richtung gegangen sind, statt einen Maschinenpark anzulegen, der ohnehin nie auf dem neusten Stand ist und immer nur beschränkte Möglichkeiten anbieten kann. Für den Augenblick kann [plug.in] nur sehr wenige Ko-produktionen in dieser Art eingehen; uns mangelt es schlicht an Personal. Wir klären für jedes einzelne Projekt die Technologie von Grund auf ab. Wir würden gerne unser Personal und unser Netzwerk ausbauen, um mehr Know-how zur Hand zu haben und unsere Dienste mehr KünstlerInnen anbieten zu können – aber auch anderen Institutionen, die unsere Dienste mehr und mehr in Anspruch nehmen.

Dieser Text unterliegt der Open Publication License Version 1.0

(<http://opencontent.org/openpub/>) und darf gemäss ihrer Bestimmung weiterverwendet werden.



Patronage

EMPO.02

von Anker bis Tinguely
Schweizer in Paris

PAYERNE
Abteikirche - Museum
vom 5. Mai bis 3. Nov. 02

Di-Fr 10-12 Uhr, 14-18 Uhr
Sa-So und Feiertage 10-18 Uhr

☎ 026/662 67 04 od. 660 61 61
www.payerne.ch