

Richtlinien Neue Medien/Technologie

1. Gegenstand

- 1.1 Ziel: Einen Beitrag leisten an die kritische und kreative Auseinandersetzung mit der zunehmenden Durchdringung unseres Lebens mit Neuen Medien und neuen Technologien.

2. Allgemeine Bestimmungen

- 2.1 Beiträge werden gewährt an Werke, Veranstaltungen und Publikationen (siehe genauere Bestimmungen der Punkte 3 und 4), die sich mit Neuen Medien und Neuen Technologien in einem breiten Sinn befassen.
- 2.2 Die Werke, Veranstaltungen und Publikationen müssen sich durch einen innovativen Charakter und durch ihre Verständlichkeit für ein breites Publikum auszeichnen. Sie sollen einen engen Bezug zur Schweiz haben.
- 2.3. Beiträge an Vermittlungsprojekte werden kontinuierlich entgegen genommen und ausgerichtet. Bitte senden Sie uns das Antragsformular per Mail.
- 2.4. Werkbeiträge werden unter dem Titel „Digitale Kultur“ ausgeschrieben und einmal im Jahr vergeben. Die Eingabe-Termine finden sich im Internet (www.kulturprozent.ch/finanzierungsbeitraege → Neue Medien). Bitte senden Sie uns das Antragsformular per Mail.

3. Vermittlungsförderung. Beiträge werden ausgerichtet für:

- 3.1 Vermittlungsprojekte, die der vertieften Auseinandersetzung mit Neuen Medien im Bereich der Gesellschaft dienen.
- 3.2 Vermittlungsprojekte, welche die Auseinandersetzung mit den neuen Formen der Unterhaltung im Bereich Multimedia, Internet und TV dienen.
- 3.3 Vermittlungsprojekte, welche sich auf eine künstlerische und experimentelle Weise mit Neuen Medien und Technologien auseinandersetzen.
- 3.4. Für die Förderung von Publikation gelten zusätzlich die Auflagen, die in den Richtlinien für Literatur und Publikationen beschrieben sind.

4. Werkbeiträge werden ausgerichtet für:

- 4.1 Projekte, welche die künstlerischen, kommunikativen und sozialen Möglichkeiten der Neuen Medien erkunden.
- 4.2 Projekte, die mit einer Neudefinition von Autorschaft im Hinblick auf eine partizipative und offene Struktur experimentieren. Dazu zählen namentlich Open Source Projekte.

4.3 Künstlerische Projekte, die neben Neuen Medien auch im Bereich der Installationen und Robotik arbeiten.

5. Nicht gefördert werden:

5.1 Rein kommerzielle Projekte wie Verkaufsmessen oder Projekte, die primär dem Marketing eines Produktes oder der Darstellung einer Institution oder Firma dienen.

5.2 Projekte ohne innovativen Charakter.

5.3 Projekte, die dem Kommunikationsbedürfnis von Privatpersonen dienen.

5.4 Projekte zur Medienkompetenzförderung in Schulklassen.

5.5 Diplom- oder Abschlussarbeiten an Hochschulen.