

Mediale Handlungsfelder

Flüchtigkeit, Utopien und Massenmedien

Im Abstract zu diesem Vortrag habe ich angekündigt, über ein gemeinsames Terrain zwischen künstlerischen Medienpraktiken und Massenmedien zu sprechen und darin einen Konflikt anzusprechen, der allerdings kein ideologischer Konflikt ist, der nicht nur damit zu tun hat, welche Themen oder welche Repräsentationen zirkulieren und wie diese im Medium abgebildet werden, ein Konflikt also, der sich nicht auf Stereotypen reduzieren lässt, auf ein gegenkulturelles Modell medienkritischer Interventionen. Ich verstehe diesen Konflikt vielmehr als einen um die Rolle von Medientechniken, Mediensystemen als kulturtechnische Operationen, als generalisierte Informationsmedien, wie es Niklas Luhmann bezeichnen würde, und deren Strategien und Mechanismen, kulturelle Hegemonien zu befestigen, worin ich vor allem das *Primat des Mediale*n insgesamt verstehe – oder eben diese Hegemonie zu befragen und zu destabilisieren. Die diesbezügliche Frage besteht für mich darin, inwiefern Vorstellungen über Information, Partizipation, Kollaboration, Repräsentation, Wissen, Erinnerung, Archiv etc. überhaupt noch jenseits ihrer Medialität gedacht werden können bzw. worin diese Medialität besteht. Im Grunde geht es mir darum, im konkreten Fall den Raum des Radios nicht als einen medientechnischen Raum zu verstehen, der unterschiedlich kolonisiert oder befestigt werden kann, sondern ihn als ein mögliches, zugegebenermaßen *auch* medial definiertes, kulturelles Handlungsfeld zu beschreiben, als ein medientechnisches Terrain, das kein unhintergehbbares Profil besitzt, sondern das kritisiert, zurückgewiesen oder überarbeitet werden kann, ein Terrain, das grundsätzlich durch verschiedene und alternative Profile beschrieben und besetzt werden kann. Die Restriktionen und Limitierungen möchte ich nicht auf einer medialen Ebene festschreiben, als Konsequenz von Schaltkreisen, sondern auf einer vor allem durch kulturelle, gesellschaftspolitische Hegemonien geprägten Ebene. Es ist mir klar, dass ich mich damit prinzipiell gegen Modelle wie jene von Vilém Flusser oder Friedrich Kittler wende, die Massenmedien als vollständig unabhängig

von den Akteuren beschrieben und sie über ihre Funktionalität gekennzeichnet haben, die sich jenseits jeder Auktorialität vollzieht. Im Insistieren auf einem soziokulturellen Primat, das ich gerade im Bereich künstlerischer Praktiken ausmachen zu können glaube, geht es darum, das Primat des Technologischen, das ich als hochideologisches, spätmodernistisches Phantasma der Funktionalität und deren scheinbarer Objektivität beschreiben würde, zu revidieren, allerdings nicht um eine Rettung des Subjektiven in Szene zu setzen, um eine Rettung von Identität, sondern im Grunde um die Frage anders stellen zu können, wie sich gesellschaftliche und kulturelle Entwicklungen denken lassen, die dieses Gesellschaftliche und das Mediale, um es einmal als Gegensatz zu inszenieren, derart ineinander verwickeln und verschränken. Ich hoffe, die verstreuten Bemerkungen und die skizzenhafte Erwähnung von Projekten vermag ein wenig dazu beizutragen, zumindest den Ausgangspunkt dieser Fragestellung zu beschreiben. Im umgekehrter Reihenfolge wie im Untertitel des Vortags dazu einige Bemerkungen zu Massenmedien, zum Begriff der Utopie und zur Strategie der Flüchtigkeit.

Massenmedien

Massenmedien, wie auch das Radio noch immer eines darstellt – wenn es nicht gar in seiner Bedeutung als prototypisches Wireless-Medium ständig zunimmt –, sind vor allem dadurch beschrieben worden, einen gemeinsamen gesellschaftlichen Horizont zur Verfügung zu stellen, das Gesellschaftliche in gewissem Sinne um ein Zentrum zu organisieren und zu synchronisieren. Massenmedien stellen unter dieser Perspektive für die Mitglieder der Gesellschaft eine gemeinsame (soziale) Gegenwart her, sie stellen "Objekte" bereit, auf die sich alle beziehen können und *sollen*, und schaffen damit einen kollektiven Raum der Gegenwart, der Wirklichkeit, der Erinnerung und der Erwartung – sie etablieren und synchronisieren eine *gemeinsame gesellschaftliche Zeit*. Dabei koordinieren Massenmedien das Soziale, sie konvertieren soziale Wirklichkeit in medial konstruierte Wirklichkeit. Die Organisationsform des Gesellschaftlichen, die Massenmedien herbeiführen,

entspricht einem Steuerungsphantasma der Moderne, das sich bereits im 19. Jahrhundert ankündigt. Im Radio zeigt sich die Moderne quasi als elektromagnetisches Regime, das die sozialen Individuen in eine gemeinsame, kollektive Schwingung versetzt. Das Medium wird als strukturelle Ordnung von gesellschaftlichen Terrains verstanden.

Unter heutigen Bedingungen gerät diese generalisierende Funktion der Massenmedien unter Druck, der allgemeine Horizont einer gemeinsamen gesellschaftlichen Gegenwart tendiert dazu, in eine Vielzahl divergierender Ereignis- und Gegenwartshorizonte zu zerfallen, die auch nicht mehr, wie es für die modernistische Funktion der Massenmedien kennzeichnend war, durch diese zumindest synchronisiert werden, da sie sich in verschiedenste mediale Kanäle sozusagen zerstreut haben. Was sich also abzeichnet, ist einerseits die Auflösung einer spezifischen medialen Disziplinierungsform von Gesellschaft durch die völlig unterschiedlichen Beziehungen zwischen globalen und lokalen Ereignishorizonten (Stichwort Globalisierung) und andererseits der Versuch, durch neue kulturelle Organisationsformen diese unterschiedlichen Beziehungen dennoch in Bezug zueinander zu bringen: flache Hierarchien, verteilte Produktions- und Vermittlungsinstanzen, das Aufgeben jener in Fernsehen und Radio exemplarisch vergegenständlichten unerbittlichen Synchronisation von Gesellschaft und ihrer gleichgeschalteten Öffentlichkeiten. Radio zerfällt dabei nicht nur in zahlreiche unzusammenhängende und asynchrone Territorien, es zeigt sich auch, dass Radio als modernes Massenmedium ein politisches Projekt war, das sich im Zuge des post-modernen Neoliberalismus als zunehmend "unbrauchbar" zur Steuerung und Synchronisation der Massen eignete.

Mediale Utopien

Doch mit der notwendigen Etablierung neuer Kommunikationsverhältnisse geht nicht automatisch die Überwindung von Ideologien und Utopien einher; es hat sich vielmehr gezeigt, dass auch die sich hybridisierenden Medienlandschaften seit den späten 1980er Jahren von utoischen Ansprüchen und politischen Konzepten durchsetzt sind.

Diversifizierte Prozesse und Handlungen, die lediglich punktuell synchronisiert bzw. aufeinander bezogen werden, stellen das Gegenmodell zum Broadcasting dar. *Neue Medien* erlauben neuartige Formen von Partizipation und Produktion. Es hat sich jedoch gezeigt, dass die multidirektionalen, beliebig adressier- und verknüpfbaren Informationen und Prozesse eine generelle *Verflüssigung des Gesellschaftlichen* mit vorantreiben, eine Verflüssigung, die im Grunde das politische und ökonomische Projekt der Entgrenzung und Ausdünnung sozio-kultureller Felder verstärkt, um deren Widerständigkeit gegenüber einem ebenso entgrenzten Post-Industrialismus zu minimieren. Es erweist sich also auch im Bereich neuer Medien, dass dass deren Dispositive an politische Projekte gekoppelt bleiben und immanent deren Utopien reproduzieren.

Ich denke, es geht also nicht primär darum, die Paradigmen des Technologischen zu transformieren, nicht darum, das Broadcasting gegen das Webcasting auszuspielen oder generell das Dispositiv der Ausstrahlung gegen das Dispositiv des "Netzes". Es geht m. E. weniger darum, die Paradigmen des Technologischen zu transformieren, *sondern das technologische Paradigma selbst*. Eine derartige Perspektive würde Mediendispositive nicht als primär technisches Dispositiv lesen, sondern als Dispositiv, das überhaupt erst in komplexen Wechsel- und Austauschverhältnissen zwischen kulturellen und technischen/ wissenschaftlichen Diskursen entsteht. Es ginge also möglicherweise darum, der Etablierung von Paradigmen generell entgegenzuarbeiten und Strategien zu ersinnen, die sicherzustellen versuchen, dass nichts je eine derartige Stabilität erlangen wird, um sich als Paradigma zu etablieren.

Von der Utopie zur Flüchtigkeit

Die Genealogie medienkünstlerischer Praktiken ist ohnehin gekennzeichnet von asynchronen Interessen und Handlungsfeldern. Neben jenen Projekten, die euphorisch neue technische Möglichkeiten nutzen oder demonstrieren (und die ihr Konzept völlig an die Funktionalität dieser Systeme delegieren) zeigt sich im relevanten Bereich medienkünstlerischer Praktiken eine grundsätzliche und gelassene Verspätung sowie ein fundiertes Interesse an Dysfunktionalität. In der Verspätung werden die Dispositive jedoch analytisch verfügbar und es werden Verwendungszusammenhänge und Handlungsoptionen entwickelt, die sich nicht primär an der implementierten Funktionalität der Medien selbst orientieren, sondern konkrete *Diskursstellen* der Medien thematisieren, die die Schnittstellen markieren, an denen das technologische verfügbar und kulturell implementierbar wird.

Während die Ideologie des Technologischen mit Efektivität, Beschleunigung, Optimierung von Prozessen und Miniaturisierung zu beschreiben ist, zeigt sich medienkünstlerisches Interesse im Intervenieren in Prozesse, im Umschreiben von Protokollen, in der widerständigen Verwendung und in der dysfunktionalen Verschaltung. Das Technische, die Medien erscheinen in künstlerischen Zusammenhängen – und deshalb erscheinen mir diese Zusammenhänge weit über den Bereich des Künstlerischen hinaus von so großer Bedeutung – vor allem durch *kulturelle Praktiken* determiniert, durch Beschreibungszusammenhänge und Konzepte, die selbst nicht aus dem Bereich der Diskurse des Technischen stammen.

Diskursstellen

Über das FIDOnet schreibt Tim Jennings in den frühen 1980er Jahren: it "is in fact a collection of social conventions encoded in software (...)" . Und diese social conventions verdanken sich einer langen Geschichte, die selbstverständlich auch von einem Austauschverhältnis zwischen Kunst und Gesellschaft gekennzeichnet ist. Welche "social conventions" lassen sich aber für das Arbeiten in telemedialen Zusammenhängen anführen? Mit Sicherheit erhielt der Begriff der *Kollaboration* neue Aktualität, Internationalisierung und Bedeutung; doch gerade das

kollaborative Arbeiten und die Handhabung der eminent kulturellen und sozialen Differenzen, die sich in solchen internationalen Kollaborationen manifestieren, hat sich im Bereich der Kunst seit den 1950er Jahren auch abseits medienorientierter Praktien etabliert. Im Bereich von FLUXUS, Nouveau Réalisme, den Situationisten, aber auch im Bereich von Neo-Dada und Pop Art erhält kooperatives, partizipatives und kollaboratives Arbeiten eine neue Dynamik, als Kritik eines nach wie vor virulenten Werkbegriffs. Vor allem die FLUXUSkünstler spiegeln dieses sich auch disziplinenmäßig aufsplitternde und sich erweiternde Kunstverständnis: performative Szenen werden mit Neuer Musik, Neuer Malerei und Neuer Skulptur verknüpft, Film, Video und Expanded Media bildeten eine Plattform jenseits der verfestigten Verflechtungen des Kunstbetriebes. Für diese KünstlerInnen waren Disziplinen, Gattungen und Formen sekundär, die Arbeiten entstanden *ad hoc*, was bedeutet, dass es keine bestimmten und gesicherten Formen gibt, von denen diese KünstlerInnen ausgehen bzw. denen sie verpflichtet wären. Kunst ist dabei nicht durch feste Bedeutungen gekennzeichnet, sondern wird zu einem Ensemble von Zeichen und Prozessen in Bewegung. Der Raum, der durch ein Kunstwerk definiert werden kann, erweitert sich, wie er gleichzeitig implodiert und völlig verschwinden kann. Die wichtigen Voraussetzungen für medienkünstlerische Praktiken, wie sie im Bereich der Concept Art, von Prozesskunst und auch Environmental Art erarbeitet wurden, können an dieser Stelle nur postuliert werden. Jedenfalls stellt sich der "Ort" der künstlerischen Intervention nicht mehr als ein Ort der Repräsentation oder der ästhetischen Kosumption heraus, weniger als konkreter Raum (im Sinne eines urbanen oder institutionellen Schauplatzes), sondern "ein Prozess, eine Operation, die sich zwischen Orten zuträgt, ein *mapping* (...) diskursiver Verzweigungen samt der Körper, die sich in ihnen bewegen (...). Er ist eine zeitweilige Angelegenheit; eine Bewegung, eine Bedeutungskette, der ein spezieller Fokus fehlt." (Miwon Kwon) Unter dieser Perspektive wird "dass das Mediale bereits zum Problem, bevor die technischen Strukturen und apparativen Anordnungen erscheinen, in Bezug auf die dieses Problem diskutiert wird. Es gibt also eine mit politischen und ökonomischen Diskursen verwobene *Diskursstelle* der Medien, die

nicht Folge neuer Technologien ist, sondern deren Entstehung vorausgeht. (...) Das Medienverständnis der Moderne ist zuerst eine *Diskurs*." (Dirk Spreen)

Das bedeutet, dass sich aus kulturellen Debatten ein jeweils unterschiedlicher diskursiver "Ort" der Verknüpfung von Gesellschaft, Medien und Kunst ergibt, der sich dann auch von Fragen der Repräsentation verstärkt zu Fragen der Kommunikation, Partizipation und Kollaboration verschiebt. Und erst aus diesem kulturellen "Ort" heraus entstehen sowohl die künstlerischen Strategien wie die technischen Modi von Sozialbeziehungen, die die Technizität der Gegenwart thematisieren, die aber ihren Ausgangspunkt nicht in dieser Technizität selbst nehmen. Und als solche "Orte" lassen sich die erwähnten Ausweitungen und Problematisierungen des Kunstbegriffs anführen, wie sie hier kurz skizziert wurden. Im Rahmen dieser veränderten Problematisierung von Kunst lässt sich der *Wechsel in ein neuartiges Territorium* verstehen, wie es Medien nun einmal bereitstellten.

Und vor diesem Hintergrund lässt sich auch die ständige Neudefinition des Radiomediums verstehen, dessen Entwicklung hin zu einem öffentlichen Raum von Interventionen, zu einem Soundscape, einer Skulptur und schließlich zu einem "horizontalen" Kommunikationsmedium im Rahmen hybrider Medienverbünde, die temporär verschiedenste Schauplätze miteinander verbinden. Zahlreiche Projekte haben diesen neuartigen Radioraum vorübergehend realisiert, als flüchtiger, sich ständig neu konstituierender Raum, geeignet, Medien und Technologie als Feld kultureller Produktion und nicht als Feld von Werken, Objekten oder Daten zu verstehen. Abschließend möchte ich ganz kurz einige Projekte erwähnen, die meines Erachtens genau diese Zugangsbedingungen, die Dramaturgie, das Profil und den Raum des Radios eminent überarbeitet haben, ohne jedoch diese Erweiterung als Teleologie der Medien selbst inszeniert zu haben.

Genealogie

1979 war Hank Bull nach Wien eingeladen worden, um am Projekt "Audio Szene 79" teilzunehmen, bei der es um Sound als Medium der Kunst ging. Im Rahmen seiner Teilnahme entstand die Idee einer imaginären Stadt, die im Raum zwischen Wien und Vancouver aufgespannt werden sollte. Hank Bull, ein Freund und Bewunderer Robert Fillious und dessen Projekt "Eternal Network", nannte diese Stadt schließlich **WIENCOUVER**. WIENCOUVER repräsentiert Hank Bulls Idee vom Radio als Skulptur und einer Ästhetik der sozialen Handlung und internationalen Kommunikation zwischen Künstlern.

WIENCOUVER II entstand mit Robert Adrian X als Teil der Konferenz "ARTIST's USE of TELECOMMUNICATIONS", initiiert und organisiert von Bill Bartlett and Carl Loeffler 1980 für das San Francisco Museum of Modern Art. Die sich ausdehnende, flüchtige und temporäre Gestalt dieser imaginären Stadt innerhalb immer umfangreicherer Netzwerke hat sich bis heute erhalten. Gerade letzten Sonntag übertrug das Kunstradio das Projekt "WIENCOUVER 1906". WIENCOUVER erscheint als eine Art Raum, der zugleich vorgefunden wie konstruiert ist, weil er über die medialen Räume der einzelnen Projekt hinausgeht und auch ein soziales Netzwerk von Personen und Institutionen involviert, ein Raum, "der bestimmt ist von gesellschaftlichen Regeln und Normen von Teil-Gesellschaften, Teil-Öffentlichkeiten, von Institutionen. (...) Die Künstler besetzen diesen Raum bzw. Teilespekte dieses Raumes – oft nur sehr kurzfristig –, sie setzen andere Inhalte und Formen in diesen Raum, versetzen Formen aus einem Teilbereich in einen anderen, bilden Räume live ineinander ab (...)." (RAX)

Im Rahmen der Ars Electronica 1995, also zu einem Zeitpunkt, als das Internet noch längst nicht jenen leitmedialen Status wie heute hatte und viele Formen der Zusammenarbeit noch auf einer Basis von experimenteller Software ermöglicht wurden, realisierte das "Kunstradio" in Zusammenarbeit mit X-space und mit Unterstützung von zahlreichen weiteren Personen und Institutionen, das Projekt

HORIZONTAL RADIO. Die Idee bestand darin, Mechanismen und Strukturen, wie sie durch das Internet (als Netzwerk-Metapher) gebildet werden, dem Radio als klassischem Sendemedium zu überlagern. Beteiligt waren etwa 25 Radiostationen in Australien, Kanada, Europa (einschließlich Rußland) und den USA auf allen Radiofrequenzen und 24 Stunden lang. Im Foyer des ORF Landesstudios Oberösterreich wurde ein Großteil des bestehenden analogen Leitungs- und Sendenetzes der EBU (European Broadcasting Union) zusammengeführt und eingehendes Sendematerial wieder verteilt - die beteiligten Stationen konnten aber selbständig die Verschaltung ihrer Leitungen und die Mischung ihrer Kanäle vornehmen. Es entstand ein immer wieder neu bearbeiteter und zeitlich und örtlich versetzt auftauchender und gesendeter Fluß von akustischem Material. Dieses entstand aber jetzt nicht (nur) unter traditioneller Senderegie der einzelnen Studios oder als Produkt von Live-Performances und akustischen Installationen (etwa in einem alten Straßenbahndepot in Berlin-Moabit oder durch "Soundscapes" aus Moskau oder Stockholm), sondern auch in Verbindung mit in Klangmaterial umgewandelten Datenbewegungen im Internet selbst. Einerseits wurde die Teilnahme an bestimmten Newsgroups "beobachtet", und deren "Kennung" in MIDI-Daten umgewandelt, was sozusagen die geografische Verteilung der User akustisch nachbildete. Andererseits wurde in der Vorbereitung eine Lyrik-Datenbank im Web eingerichtet, durch die man sich bewegen konnte, und die dabei gleichzeitig die Stimmen der Dichter selbst aktivierte - eine Collage, die zeitweise live übertragen wurde. Des weiteren wurde eine "World Wide Web Jukebox" zusammengestellt, die die verschiedensten Klänge als MIDI- und als ftp-Dateien abrufbar bereitstellte; und es wurden mithilfe der damals neu entwickelten "Real Audio"- Software Klänge online hörbar gemacht, d. h. sie mußten zum anhören nicht aus dem Netz geladen werden.

Mit und auf all diesen Ebenen beschreibt dieses Projekt eine Art neuer mediale Geografie, in der das Radio ein akustisches Fenster auf den Produktionsprozess ermöglichte, ein Fenster, das zugleich hörbar werden ließ, dass bei aller

Konvergenz, die das Projekt zwischen Radio und Internet (als Stichworte für zwei wesentliche Mediensysteme und -konzepte) herzustellen versuchte, keine wirklich transparenten Übergänge zu erreichen sind. Kein Teilnehmerin/Autorin/Benutzerin konnte das Gesamt-Event nachvollziehen, an jedem Schauplatz - sei es ein physischer wie die ORF Studios in Linz und Innsbruck, sei es im Radio bzw. dort, wo jeweils Radio gehört wird, sei es im Netz bzw. am Interface zum Netz stellt sich HORIZONTAL RADIO anders dar, kann es nur jeweils anders erlebt und für die Erinnerung gespeichert werden. Ein Projekt wie HORIZONTAL RADIO lebt nur solange, als das für dieses Event geknüpfte Netz aus Leitungen und Netzen unterschiedlicher Art aktiviert ist, also für die Dauer jenes Zeitraumes, der von den InitiatorInnen und OrganisatorInnen in einem langen Austauschprozess vereinbart und den involvierten Institutionen gegenüber durchgesetzt worden ist.

SOUND DRIFTING, um einen weiteren Sprung in der Zeit zu vollziehen, ein 1999 zur Ars Electronica realisiertes temporäres System von Subprojekten, die simultan an weit voneinander entfernten Orten ein breites Spektrum von Methoden und Ansätzen zur on line-Generation/Automation von Daten/Sounds einsetzten und gemeinsam fuer die Dauer des Festivals eine kollaborative On Line - On Site - On Air Soundinstallation produzierten, die in einer Vielzahl von Versionen erlebbar waren", war eine weitere Projekt-Plattform, die zugleich Online im Web, On Site im Mediadeck des O.K. in Linz und anderen Orten und On Air im "Kunstradio" des ORF und einer Reihe von weiteren Radiostationen eine Vielzahl von Inputs und Präsentationsformen umfasste, den Veranstaltungszeitraum der "ars electronica" überschritt, und die in einer Kommunikationsform zwischen Mensch und Maschine verschiedenste "Objekte" und "Räume" erschloss - "both dissimilar in material, size, and appearance". Der Ablauf eines solchen Projekts ist nicht vollständig vorhersehbar und kontrollierbar, es gibt kein Publikum im eigentlichen Sinn mehr: "In a non-hierarchic structure, like this generative sound installation, all participants have equal rights: artists, users, and machines." Auch das Radio spielte dabei keine zentrale, vermittelnde oder koordinierende Rolle: Der Raum des Radios

bildet vielmehr einen kurzen Einblick in das Produktionsgeschehen, in die Kommunikations- und Distributionsprozesse – der Radioraum selbst wird in einer Art und Weise vernetzt, in der der "Fluss" an Inputs und Outputs, Bearbeitungen und Transformationen, keiner zentralen Instanz der Synchronisation mehr gehorcht, sondern in verschiedenen Zeitzonen und verschiedenen Kontexten entsteht, die sich nicht an Medienformaten oder Events orientieren, sondern asynchron verschiedene Schauplätze mit den Non-Stop-Streams des Netzes verschalten.

DEVOLVE INTO ... ist ein vernetztes Streamingprojekt internationaler RadiokünstlerInnen, das von Peter Courtemanche initiiert wurde und auf ein Pilotprojekt im Jahr 2000 zurückgeht, das als audiovisuelle Online-Installation ein Jahr lang bei Kunstradio und Western Front online zugänglich war. Eine spezielle Version wurde im selben Jahr im ORF Landestudio Steiermark in Graz zum "musikprotokoll" im steirischen herbst realisiert."The title - 'devolve' - refers to the process of change or alteration that takes place when something in the analog world is digitized - compressed - stored - moved - copied - transmitted - decompressed - and turned back into a physical object (in the form of light waves and sound pressure). Regardless of the process, the material that has been pushed through the internet is ultimately different than the originals." Übersetzungsprozesse, die nicht nur ästhetisch sondern auch als Prozesse der Bedeutungstransformation verstanden werden und die über einen potentiell unabgeschlossenen Zeitraum ständig weiter betrieben werden. DEVOLVE INTO sprengt jeden Begriff des Werkes, wie flexibel oder experimentell dieser auch sein könnte, und definiert sich als Prozess, der sich verselbständigt, unkontrolliert auszubreiten vermag.

Radio ist dabei kein Raum des Empfangs mehr, sondern ein Raum der Kollaboration, der vielfältigen Repräsentationen, der begrenzten Reichweite, der variablen Bedeutungen und einer flüssigen Ästhetik, mit einem Wort, ein kulturelles

Handlungsfeld von kollaborierenden Individuen. In diesem Sinn kollidieren künstlerisch bestimmte Radioprojekte auch massiv mit den anachronistischen Vorstellungen eines Massenmediums, wie sie auch noch die privaten Sendeanstalten verfolgen. Es zeigt sich einmal mehr, dass, wie es Douglas Rushkoff beschrieben hat, die Medien der Stoff sind, aus dem die Konflikte sind. Und schließlich darf nicht vergessen werden, dass sich diese medienkünstlerischen Praktiken bzw. künstlerische Medienpraktiken vor einem politischen Hintergrund ereignen, der künstlerische bzw. kulturelle Produktion insgesamt zunehmend unter unternehmerische und konsumistische Zwänge stellt, von einem überholten, populistischen Öffentlichkeitsbegriff ausgeht und publikumswirksame Ausstellungsprojekte oder Großveranstaltungen verlangt. Gerade für künstlerische Medienpraktiken, die mit verschiedenen, spezifischen Projekt- bzw. Kollaborationsangeboten die unterschiedlichsten Subjekte ansprechen und eine Diversität von Öffentlichkeiten produzieren, bedeutet dies die doppelte Bürde, die möglichen Schnittstellen mit Öffentlichkeiten zu thematisieren, die die Verteilung von künstlerischer Produktion und künstlerischen Prozessen abseits von Event und populistischem Kulturbegriff regulieren.