

Roberto Simanowski

## Dieter Daniels' "Vom Readymade zum Cyberspace. Kunst / Medien / Interferenzen"

2004

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17652>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Simanowski, Roberto: Dieter Daniels' "Vom Readymade zum Cyberspace. Kunst / Medien / Interferenzen".  
In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 32, Jg. 6 (2004), Nr. 2, S. 1–  
7. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17652>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons -  
Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/  
Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz  
finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons -  
Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

# Dieter Daniels' "Vom Readymade zum Cyberspace. Kunst / Medien / Interferenzen"

Von Roberto Simanowski

Nr. 32 – 2004

## Abstract

Als Marcel Duchamp und John Cage am 5. März 1968 in Toronto miteinander Schach spielten, schlug eine Sternstunde der interaktiven Kunst. Schach – für Duchamp nicht nur die andere große Leidenschaft neben der Kunst, sondern immer auch deren Metapher; denn Tafelbild und Schachbrett sind gleichermaßen Interface, auf dem sich die interpretierbaren Gedanken des Akteurs manifestieren – , ist zum einen Ausdruck unmittelbarer Interaktion, Zug um Zug, zwischen den beteiligten Spielern. Zum anderen war jenes Schachbrett mit elektronischen Kontakten versehen, so dass jede Bewegung im Spiel die Klangstruktur eines angebundenen Musikstücks veränderte. Mit dem *Reunion* genannten Schachspiel an jenem 5. März kamen sowohl der soziologische Interaktionsbegriff (Mensch-Mensch) wie der kybernetische (Mensch-Machine/System) zum Zuge; und es traten zwei Hauptvertreter moderner Kunst auf: Der eine unterminierte den Autor- und Werkbegriff, seit er 1914 im Pariser Kaufhaus *Bazar de l'Hôtel de Ville* einen Flaschentrockner gekauft und die Ästhetik des Readymade erfunden hatte. Der andere wirkte seit den 50er Jahren daraufhin, den Künstler vom Sockel zu holen und das Publikum zum Koautor zu machen.

Wir befinden uns mitten in der Geschichte interaktiver Kunst und mitten in Daniels Buch und Argumentation. Um genau zu sein: Wir haben bereits das letzte der vier Kapitel erreicht, das nach den »tiefer liegenden Gemeinsamkeiten zwischen der Junggesellenmaschine in Duchamps *Großem Glas* und der von Alan M. Turing entwickelten Theorie der universellen Maschine« fragt (S. 7). In den vorangegangenen Kapiteln wurden die klassischen Positionen künstlerischer Arbeit mit Medien im 20. Jahrhundert eingeführt, Avantgardkunst (Readymades) mit Phänomenen der Mainstreammedien (Big Brother) verglichen und am Beispiel der Interaktivität die Perversion avantgardistischer Intentionen in den Massenmedien diskutiert. Den Lesern sind dabei eine Menge an Beispielen zur Kenntnis gebracht worden (größtenteils mit Illustrationen versehen), was das Buch schon einmal zu einer wertvollen Fundgrube für Anfänger macht. Aber auch Insider werden – soweit sie die hier versammelten vier Aufsätze nicht schon kennen – dieses Buch mit

Gewinn gelesen und den enthaltenen theoretischen Überlegungen wertvolle Impulse entnommen haben.

## 1.

Kapitel eins nimmt seinen gedanklichen Ausgang im Faktum, dass seit dem 19. Jahrhundert »die Kunst nicht mehr an der Spitze der menschlichen Kulturleistungen steht, sondern Technik und Wissenschaft mit ihrem Maßstab des raschen Fortschritts die Leitmotive der gesellschaftlichen Entwicklung bilden.« (S. 11) Daniels verweist auf Guillaume Apollinaires Feststellung von 1913, »dass nun das Flugzeug, mit dem Louis Blériot erstmals den Kanal überflog, im Triumph durch die Straßen geführt wird, wie dereinst die Bilder von Cimabue«, und seine Hoffnung, eine neue Künstlergeneration werde Kunst und Volk wieder versöhnen (S. 11). Die aus dem Minderwertigkeitsgefühl der Künstler resultierende Abwendung von der Tradition und die euphorische Umarmung der Technik drückt sich bereits im *Manifest der futuristischen Malerei* von 1910 aus. Dass die ästhetische Modernisierung der Versöhnung zwischen Kunst und Volk nicht unbedingt dienlich war, zeigte sich bald darin, dass moderne Kunst durch die Radikalisierung der künstlerischen Ausdrucksformen »für den ›Mann auf der Straße‹ zum Inbegriff des Unsinnigen wird.« (S. 12) Daniels hält fest: »der Wunsch, mit dem Fortschritt der Technik mitzuhalten, kann offenbar nicht einfach durch eine Übertragung des Fortschrittsprinzips auf die Ausdrucksformen der Kunst erfüllt werden.« (ebd.) Seine Begründung fällt dann allerdings hinter die eigene Beobachtung zurück, denn das Problem scheint weniger zu sein, dass die Kunst nicht mit der gleichen Geschwindigkeit wie die Technik Innovationen hervorbringen könne oder dass künstlerische Innovationen – »wie etwa der Kubismus und die Abstraktion« (ebd.) – sich, als Phänomene der Malerei, nicht einfach auf die Massenmedien übertragen ließen. Das Problem mag eher darin liegen, dass technischer und ästhetischer Fortschritt zwei grundverschiedene Erfahrungsmodelle verkörpern: zum einen die Erfahrung der zunehmenden Eroberung (und Simulation) der realen Welt, zum anderen die Erfahrung abnehmender perzeptiver Zugänglichkeit von Realität in den abstrakten Formen moderner Kunst. Es scheint, dass gerade da, wo sich innovative Technik mit ästhetischem Traditionalismus verband (im narrativen Kino der UFA und Hollywoods etwa), die Versöhnung von Kunst und Volk gelang (wenn freilich auch lange fraglich blieb, ob es sich beim Kino tatsächlich um eine neue Kunstform handle).

Daniels geht dieser Aporie einer Versöhnung von avantgardistischer Kunst und avancierter Technik nicht weiter nach, obgleich der Buchtitel die Erwartung weckt, dass der Blick auch auf die neuesten Phänomene im Cyberspace gerichtet wird. Ein

solcher Blick erfolgt zwar in Kapitel 3 (mit dem Schwerpunkt Netzkultur) und vier (mit dem Schwerpunkt Cybersex), aber leider nicht im Kontext des in Kapitel eins diskutierten Verhältnisses von Kunst und Technik, das im formalen Avantgardismus und technischen Narzismus der Flash-Animation möglicherweise in der Tat eine Versöhnung erfährt. Daniels konzentriert sich dafür auf die ebenso spannende Frage der Überschneidung der Gattungsgrenzen in der modernen Kunst und listet einschlägige Beispiele für deren intermediale Entwicklung auf: die *Serate* der Futuristen und die *Soiréen* der Dadaisten, Duchamps *Rotoreliefs*, die gemalte Musik Walther Ruttmanns, die *Fotoplastik* Lászlo Moholy-Nagys, die Zufallskompositionen Cages, die interaktiven Fernsehinstallationen Nam June Paiks und die Closed-Circuit-Videoinstallationen von Bruce Nauman.

Das erste Kapitel schließt mit einer Diskussion des Verhältnisses von Kunst und Medium, die in die Vermutung gipfelt, „dass Kunst immer schon ein Medium gewesen ist“ (S. 23). Spätestens bei so gewichtigen (oder banalen) Aussagen wünscht man sich eine Klärung der argumentativen Ausgangslage. Legt Daniels einen semiotischen oder einen technischen Medienbegriff zugrunde (Indizien finden sich für beide Varianten)? Gilt das „digitale Multimedienetz“ (S. 23) als Medium oder als Übertragungskanal für verschiedene Medien? Sind Internet und CD-ROM ein und dasselbe Medium? Mangelnde Begriffsklärung begegnet auch hinsichtlich des titelgebenden »Cyberspace«, das implizit im ursprünglichen, von William Gibson geprägten Sinne benutzt wird, in dem die »perfekte Simulation einer körperlichen Begegnung mittels medientechnischer Apparaturen« erfolgt (S. 109). Diese Phantasien der Anfangsjahre (als verkaufsträchtiger Aufmacher von den Massenmedien immer wieder einmal als Zukunft des Sex bemüht) sind längst dem von John Perry Barlow und den *Cyberculture Studies* etablierten Begriffsverständnis gewichen: das Internet mit Chatgroups, Email-Verkehr, Websites usw. Hier läuft Sex gerade nicht auf die körperliche Vereinigung hinaus, sondern auf eine Verschiebung vom Taktilem ins Logische: Die Handlung wird nicht ausgeführt, sondern verkündet, das Erfahrungsmodell ist Imagination statt Simulation.

## 2.

Kapitel zwei zieht einen Bogen vom ersten Readymade zu den *Big Brother Shows* und erörtert auf seinem Weg die ästhetisch-philosophischen Grundlagen des modernen Kunstbetriebs. So wird die Praxis des Readymades – die möglicherweise in der Fotografie ihren geheimen Anfang hat (S. 53) – als „Personalisierung der Objekte“ (S. 31) und Selbstinszenierung des Künstlers erkennbar, die ihr Pendant in der Personalisierung und Inszenierung der Ware in der Werbung hat. Unter dem Titel *Jeder Mensch ein Star* zeigt Daniels wie die Inszenierungspraxis schließlich auch

auf den Mann und die Frau 'von der Straße' ausgedehnt wird, wobei diese, trotz gegenläufiger Verlautbarungen, freilich die Objekte des Geschehens bleiben, Marionetten in der Inszenierung des Künstlers.

Auch das *Big Brother*-Genre hat interessanterweise hier seinen Anfang. Nachdem Valie Exports in *Facing a Family* von 1971 eine Familie beim abendlichen Fernsehen filmte und dies zum Inhalt einer TV-Sendung machte (Bill Viola wird Anfang der 80er Jahre mit *Reverse Television – Portraits of Viewers* 24 TV-Zuschauer jeweils für dreißig Sekunden als Clips im Fernsehen zeigen), schlägt Dan Graham 1978 vor, die Wand eines typischen Einfamilienhauses durch Glas zu ersetzen. Die Kunst verschreibt sich der unmittelbaren Wiedergabe des Lebens. Den *Big Brother* Container als Modell des „human Readymade“ (S. 47) hatte allerdings fünf Jahre zuvor schon der amerikanische Fernsehsender WNET TV erfunden. Er liess ein TV-Team sieben Monate lang Familie Loud (5 Kinder, 2 Hunde) beobachten und machte daraus die Miniserie *An American Family*. Damit kippt das Symptom des Readymade philosophisch um und wird zum Aspekt der Unterhaltung; sein Verunsicherungsfaktor der Anfangstage ist der Affirmation des Betriebs gewichen, was im übrigen einher geht mit einer „Bedeutungswandlung des Begriffs »Big Brother« vom totalitären Überwacher zum exhibitionistischen Massenvergnügen“ (52).

In seinen Ausführungen zum *Big Brother* Phänomen und Star-Kult seit Ende der 90er Jahre bezieht Daniels schließlich Foucaults Untersuchung zum Panopticon ein und annonciert dessen Umkehrung im Fernsehen, „das ja auch eine 'Maschine zur Scheidung des Paares Sehen/Gesehenwerden' ist“. (S. 52) Durch das Fernsehen stehen heute „die Machthaber und die Stars aller Metiers unter der Observierung des Mediums“ (ebd.) – mit dem entscheidenden Unterschied, so wäre hinzuzufügen, dass sie in der Regel wissen, wann sie beobachtet werden, und so viel erfolgreicher mit einem gezielten Rollenspiel darauf reagieren können. In einem weniger technikorientierten Sinne ließe sich der Fernseher vielleicht ertragreicher als Fortführung des Panopticons diskutieren: als Diskursquelle, die das Handeln ihrer Adressaten ebenso disponiert wie im architektonischen Panopticon der vermutete Blick des Wachmanns das Handeln der Inhaftierten. In der Nachfolge des Buches steht der Fernseher im Dienste eines 'Panoptismus der Sprache', den Foucault in seinen Texten über die Ordnung des Diskurses sowie Sexualität und Wahrheit beschreibt: Die (In-)Formierung des Wissens erweist sich als weit effektiveres Regulierungsmittel, weil es nicht einmal mehr die Anwesenheit des bewachenden Blicks vortäuschen muss. Man verpasst die disponierende Funktion der Medien, wenn man Überwachung nur am Symptom der Kamera diskutiert.

Dass die Verbindung von „human Readymade“ und Kamera erlaubt, außerhalb des etablierten Mediensystems Überwachung in Aufmerksamkeit umzumünzen, zeigt schließlich Jennifer Ringley, die mit jennicam.com 1996 als 21jährige begann, das Geschehen in allen Räumen ihres Apartments live ins Internet zu übertragen.

Daniels bündelt in Jenny die Erfüllung verschiedener Hoffnungen der Avantgarde: Sie belegt die Massenwirksamkeit der Medien außerhalb von Vermarktungsstrategien, sie beweist, „dass im Zeitalter industrieller Aufmerksamkeitsökonomie die Intervention eines Einzelnen noch eine Chance hat“, und sie durchbricht die Marginalität moderner Kunst mittels Medien, ohne den autonomen Status des Künstlerindividuums aufzugeben (44).

### 3.

Kapitel drei schlägt eine Brücke zwischen den Interaktionsstrategien der 60er und der 90er Jahre und diskutiert anhand von John Cage und Bill Gates als zwei exemplarischen Vertretern unterschiedlicher Lager den „ideologischen Paradigmenwechsel zwischen den ästhetisch-sozialen Entgrenzungsideen der 60er zu der technologischen Interaktivität der 90er Jahre.“ (S. 70) Daniels erweitert den Horizont durch eine politische Diskussion, in der Umberto Eco's Terminus des „offenen Kunstwerks“ seine Entsprechung in Jürgen Habermas' Begriff des „herrschaftsfreien Diskurses“ findet und als „gemeinsames Feindbild all dieser künstlerischen und theoretischen Ansätze die Passivität des Konsumismus“ festgehalten wird (S. 64). In diesem Zusammenhang verweist Daniels zurecht auf den Unterschied zwischen gezielter interaktiver Umnutzung der Medien als ästhetisches und politisches Statement der Medienkunst in den 60er Jahren und der Interaktion als medieneigenem Grundreflex im Internet. Robert Pfalters Begriff der „Interpassivität“ erscheint als das aktuelle Gegenstück zu Adornos Begriff der „Pseudoaktivität“ (S. 84), die derzeit am MIT entwickelte *Hypersoap*, die dem Zuschauer erlaubt, jeden Artikel auf dem Bildschirm anzuklicken und sofort zu bestellen, wird zum schwarzen Zukunftsbild konsumorientierter Interaktivität (S. 86).

Ein Beispiel wie *Hypersoap* vereinfacht freilich die Argumentation. Komplizierter wird es, wenn man den Begriff der Interaktivität ungeachtet solch offensichtlicher Selbstdiskreditierung diskutiert. Man nehme etwa die kollaborativen Schreibprojekte oder die *Massive Multiplayer Online Role Playing Games*, die den Beteiligten ermöglichen, ihre eigenen Figuren und Geschichten zu konstruieren und auszuleben. Hier scheinen Utopien der bidirektionalen Mediennutzung wahr zu werden, hier verlieren die Beteiligten schließlich auch den Objekt-Status, den ihnen einschlägige interaktive Installationen wie Bruce Naumans *Corridor* und selbst David Rokebys Closed-Circuit-Installationen auferlegen, hier wird der Leser/Spieler in der Tat zum Autor. Angesichts solch interaktiver Erzähl- und Spielkonstellationen wären aber auch die Langzeitfolgen eines ästhetischen Programms zu diskutieren gewesen, das, wie Cage 1966 formulierte, den Künstler vom Sockel herunterholen

und auf eine Stufe mit dem Publikum stellen wollte. Die Frage führt zurück zur *Jeder Mensch ist ein Künstler*-These und basiert auf einer notwendigen Begriffsdifferenzierung, die Daniels zum Teil leistet, wenn er mit Duchamp daran erinnert, „dass dem Betrachter in jeder ästhetischen Erfahrung eine konstitutive Rolle zukommt“ (S. 58), es also eine interne Interaktivität vor oder neben aller äußeren Mitgestaltung gibt. Die Sache hätte klarer gemacht werden können mit einem Verweis darauf, dass Eco gerade in Kafkas Roman „Das Schloß“ ein offenes Kunstwerk per excellence sah (im Hinblick auf seine semantische Ambiguität), während er jene Werke, die ihre Gestalt erst durch die Partizipation des Publikums finden, „nicht fertige“ Werke nannte. Wenn Daniels im Gegensatz dazu 4'33" von John Cage als „Ideal des offenen Kunstwerks“ versteht (S. 66), vergibt er die Chance, Offenheit auf zwei Ebenen zu diskutieren und schließlich zur Frage vorzustoßen, welche semantische Offenheit (und interne Interaktivität) zu erwarten ist von kollaborativ erstellen Gemeinschaftswerken, deren Komplexität und Qualität so groß oder niedrig sein wird wie die Fassungskraft der beteiligten Jedermann-Künstler. Die Aporie könnte darin liegen, dass gerade Offenheit und Interaktivität auf der externen Ebene Offenheit und Interaktivität auf der internen minimieren, womit sich Interaktivität – auch ohne Verbindung zum Kommerz – als Erfolgsrezept der Kulturindustrie erweise: Ikea als Avantgarde – Stangenware, dafür selbst zusammengebaut.

Dass Daniels diese Diskussion nicht führt, mag auch an seinem einseitigen Fokus auf der *Netzkultur* liegen, die mit ihrer Auflösung des traditionellen Autor- und Werkbegriffs naturgemäß der Idee externer Interaktivität verpflichtet ist. Die Entwicklung der *Netzkunst* – weitgehend traditionell hinsichtlich der Produktionskonstellation, innovativ hinsichtlich der genutzten ästhetischen Ausdrucksmittel – wird kaum bedacht, Künstlern wie Nicolas Clauss, Simon Biggs, Mark Amerika, David Knoebel oder Agnes Hegedüs (von Daniel an anderer Stelle durchaus gewürdigt) begegnet man in diesem Buch nicht. Das ist bedauerlich, nicht weil bestimmte Künstler nicht vertreten sind, sondern weil die Leser so eine einseitige Sicht davon erhalten, welche Alternativen und Perspektiven die Kunst sich in den digitalen Medien geschaffen hat.

#### 4.

Daniels betont wiederholt, dass er sich mit Kapitel vier »immer tiefer in die Fallen einer übertriebenen Deutung [begibt]« (S. 93) und sich der Gefahr aussetzt, »den Bogen endgültig zu überspannen« (S. 112). Er mag damit die Reaktionen mancher Leser vorwegnehmen, die sich in diesem spekulativen, nicht immer kohärent argumentierenden Kapitel verloren fühlen. Die Anknüpfungen und Bezüge zwischen

Duchamp und Turing zu aktuellen kulturellen und sozialen Phänomenen sind zum Teil recht vage oder zu flüchtig ausgeführt. Man wünscht sich eine tiefere Aulotung des Bodens, von dem aus entscheidende Schlussfolgerungen gezogen werden. So führt zum Beispiel der schon angesprochene reduktive Cyberspacebegriff dazu, dass Formen des Cybersexes, die nicht auf die Simulation einer 'wirklichen' körperlichen Begegnung zielen (und somit der These von der Verschmelzung der Modelle Turings und Duchamps zur universellen Junggesellenmaschine im Wege stehen), ausgeblendet werden. Folge davon ist, dass selbst eine so gewichtige Auseinandersetzung mit Cybersex wie Thomas Ruffs Fotoserie *Nudes* übergangen wird. Ruffs dem Netz entnommene pornographische Bilder, die nach ihrer Manipulation durch Weichzeichner und Radierung überlebensgroß in Galerien gezeigt wurden, wäre für die von Daniels geführte Diskussion um Readymade und *Big Brother* in mehrfacher Hinsicht interessant gewesen: als Fotografie ohne Kamera, als Readymade *des* Internet (gegenüber den *im* Internet präsentierten „human Readymades“ der Webcams) und als *transmediales* Projekt, das das (nachgeholfene) digitale Readymade des Internet als analoges Werk in den traditionellen Ausstellungskontext transportiert und somit die Hierarchie der Blicke zweifach wendet.

Aber die Klage über derartige Defizite erfolgt bereits aus einem Diskussionseifer, den gerade Daniels Ausführungen angestachelt haben. Sein Buch kann und will keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben. Es will gedankenvoll und beziehungsreich in Vergangenheit und Gegenwart interaktiver und intermedialer Kunst einführen und zu eigenen Spekulationen über ihre Zukunft einladen. Dies ist Daniels eindrucksvoll gelungen.

Dieter Daniels: Vom Readymade zum Cyberspace. Kunst / Medien / Interferenzen  
Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Verlag 2003  
128 Seiten