

Objet trouvé, das Internet und Dullaart

Ein Text von ~frfr, 2015

Bevor ich im Detail die Arbeiten von Dullaart im Hinblick auf seinen künstlerischen Umgang mit gefundenen Materialien im digitalen Raum eingehe, möchte ich kurz allgemein auf das *Objet trouvé* eingehen, welches im Umkreis der Dadaisten Anfang des 20. Jahrhunderts Einzug in die Kunst erhielt und später dann auch in der Netzkunst – wie auch in allen anderen Bereichen der Kunst – Verwendung fand und findet. Nebenbei schwebt die Frage, was am gefundenen Gegenstand Kunst sein soll und ob „Nichtkünstler“ vielleicht ganz unbeabsichtigt auch Kunst schaffen, im Raum. Wie muss Gefundenes aufbereitet sein, damit es heute als Kunst, als etwas Neues, verkauft werden kann?



Abb. 1: *Mechanischer Kopf (Der Geist Unserer Zeit)*, Raoul Hausmann, 1920

Doch erst einmal zum *Objet trouvé* (frz. für *gefundener Gegenstand*). In diese Einordnung fallen Gegenstände der Alltagswelt, die als Kunst-Objekt behandelt werden (im Radikalen das *Ready-made*) oder die zu mindestens in künstlerische Aktionen integriert sind. So fingen Dadaisten an, Abfallprodukte, Gebrauchsgegenstände und Fundgegenstände in Collagen und Montagen zu integrieren. Sie wurden dabei fest in die Arbeit eingearbeitet und waren damit nicht mehr außerhalb des Kunstkontext zu verwenden. Auch die Surrea-

listen (Anfang der 1920er Jahre) griffen auf solche Praktiken zurück. Dabei sprachen sie den Objekten unter Umständen jedoch zusätzlich magische oder unterbewusste Bedeutungen zu. Im Gegensatz zum *Ready-made* – wie oben bereits angedeutet die wohl radikalste Form des *Objet trouvé* – wurden die Artefakte symbolisch aufgelä-

den. Auch im künstlerischen Film finden wir *found footages*, also alltägliches Bildmaterial, welches vom Künstler für eigene Arbeiten verwendet wird.



Abb. 2: aus der *Recycled Records* Serie, Christian Marclay, 1983

Als aktuellere Position unter den *Objet-trouv -K nstlern* m chte ich Christian Marclay vorstellen (1955 in Kalifornien geboren, US-amerikanischer bildender K nstler und Komponist). Urspr nglich vom Fluxus (wie zuvor schon der Dadaismus eine weitere Form des Angriffs auf die Kunst) inspiriert, erforschte Marclay mit seinen Werken die gemeinsamen Muster von Fotografie, Video, Ton und Filmkunst. In einer Werkgruppe

benutzt er zum Beispiel Schallplatten und andere Tontr ger, die er manipuliert, verformt oder sogar zerst rt, um Soundeffekte wie Endlosschleifen zu erzielen. Die T ne der Schallplatte werden so in neuem Kontext zusammengesetzt. Ausgangsmaterial sind – hier kommen wir wieder zum *Objet-trouv * – Schallplatten, die er meist preiswert von Secondhand-L den bezog. Wobei hier weniger die Schallplatte, eher das, was auf ihr gespeichert ist, entscheidend ist.



Abb. 3: Screenshot von *Funky Turntablism*, DJ Angelo

Bei DJ Angelo (1966 in Italien geboren), der sich nach seiner Website¹ zu urteilen eher als Musiker und Entertainer als ein K nstler versteht, zeigt mit dem YouTube-Video *Funky Turntablism*², wie Turntablism funktionieren kann. Er legt, wie im Video zu sehen, zwei Schallplatten gleichzeitig auf. L sst mal den einen mal

den anderen Sound lauter in den Vordergrund r cken und wechselt zwischendurch die Platten, um neue Themen ins Spiel zu bringen. Er nimmt also vorhandene Sounds von unterschiedlichen Schallplatten und collagiert sie so, dass ein f rs Geh r stimmiges neues Gesamtwerk daraus wird.

Im Unterschied zu den YouTube- und Google-Arbeiten Constant Dullaart (auf den ich gleich noch eingehen werde) wird bei diesen Arbeiten mit der Information, die ein

1 <http://www.djangelo.co.uk>

2 <http://www.youtube.com/watch?v=tr3ftsCVXhc>

Medium transportieren soll, gearbeitet. Das Medium ist lediglich notwendig, um Neues zu schaffen. Es ist nicht Thema der Arbeit.



Abb. 4: *YouTube In Your Office*,
Constant Dullaart, 2011, Video

Constant Dullaart hingegen nimmt sich des Mediums selber an und – bei den YouTube-Arbeiten besonders deutlich – verfremdet das Medium im Medium selbst. Da YouTube aus User-Content besteht, kann der Künstler ohne große Mühe YouTube im YouTube selber zum Thema werden lassen. Diese Arbeiten zeigen meiner Meinung nach – im Unterschied zu *the revolving internet* – die reinste Form von „Das Medium wird zur Kunst im Medium“.

Betrachten wir die YouTube-Arbeiten von Dullaart etwas näher. Zwei seiner Arbeitsgruppen – beide ausschließlich internetbezogen – möchte ich hier vorstellen. Einmal YouTube (als Subjekt) und einmal Google (als Subjekt). Ich betone Subjekt so, weil es genau darum geht: das Medium wird zum Subjekt, zur Kunst im Medium. Im Medium, weil das Kunstwerk YouTube und Google nicht irgendwohin entführt werden, sondern genau dort bleiben, wo sie herkommen: auf YouTube und Google.



Abb. 5: Screenshot aus *falling youtube*,
hochgeladen am 20.7.2008, Constant
Dullaart

Auf seinem YouTube-Kanal³ sehen wir u.a. kleine Videos, denen YouTube, also das Erscheinungsbild wie Farben und Logo, sowie die Technik, also die Veröffentlichungsplattform an sich, als Material dient. Die Videos sind sogenannte Meta-Arbeiten. Meta heißt: Diskurse, Strukturen oder Sprachen werden als Objekte behandelt. Meta-Arbeiten sind immer selbstreferentiell.

Soll heißen: die Metaebene findet in der Struktur statt, über die sie spricht. Die ersten Meta-Arbeiten bestehen aus vor allem einem YouTube-Element: dem Play-Button, der am Anfang jedes Videoaufrufs auf YouTube angezeigt wird. Später (glaubt man der Chronologie auf seinem Profil) kam das animierte Ladesymbol hinzu. Der Abspielbutton und das Ladesymbol wurden zum Subjekt. Millionen von Nutzern sahen

³ <http://www.youtube.com/user/constantdullaart>

und sehen diese Elemente noch heute, nehmen sie aber nicht wirklich wahr. Bis dato (so Constant Dullaart in einem Interview mit Robert Sakrowski⁴), war das noch kein Thema für künstlerische Arbeiten. Ein Novum! Und wie es Neuheiten an sich haben, müssen sie nicht besonders komplex sein, um aufzufallen oder um später als Kunst durchzugehen. So hat er mittels Videoprogramm einfache Effekte eingefügt. Die Buttons verschwanden, verschwammen oder wackelten, sie fielen. Kein großes technisches Ding, aber eben die ersten Videos mit YouTube als *Objet-trouvé* auf YouTube. Und was sagen unsere YouTube-User (generell bestimmt nicht die „kunsthellsten“) zu der neuen radikalen Kunstform? Von „*boring*“ (User *bagelbynight*), „*cute but boring*“ (User *Zeb Garcia*) und „*wow!*“ (User *Moniker*) ist als Kommentar zu seinen kurzen Arbeiten alles vertreten).

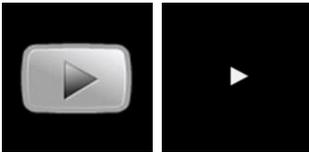


Abb. 6: Design vom YouTube-Startbutton damals (2008) und heute (2015)

Dullaart versucht dabei den Startbutton und das Ladesymbol in Originalgröße zu verwenden. Bei eingebettetem Modus (also wenn das Video im YouTube-Design angezeigt wird) gelang es ihm mehr als im Vollbildmodus. Denn dort ist vor allem die Bildschirmauflösung des Betrachters für die Größe des Videos entscheidend.

Und: das *Objet-trouvé* mag am Anfang ein *Objet-trouvé* im herkömmlichen Sinne gewesen sein. Heute (Jahre später) ist es ein ehemaliges *Objet-trouvé*. Denn das Design des Buttons und des Ladebalkens haben sich arg geändert. Seine Arbeit verlor also mit der Zeit seinen eigentlichen Sinn! Das ist im Internet, welches sich ständig wandelt, aber eben auch unumgänglich. Aber zurück zum eigentlichen Thema.



Abb. 7: farbige Startbuttons aus youtube disco, hochgeladen am 21.7.2008, Constant Dullaart

Die Spielerei (wenn die Kunst in neue bisher künstlerisch ungenutzte Gebiete einfällt, sind es meist solche) hört hier jedoch nicht auf. So stellt er *youtube disco* ein⁵, ein kurzes Video (wieder mit Startbutton), animiert (wie bisher, halt nur etwas bunter), und neu: mit Sound. Da darf man fragen: ist das noch YouTube in

YouTube oder YouTube + beliebiges Internetmaterial in YouTube? Er nähert sich mit

⁴ Interview mit Constant Dullaart im Kanal „*curating YouTube*“, Robert Sakrowski, <http://www.youtube.com/watch?v=73ncPD7THXg>

⁵ <http://www.youtube.com/watch?v=5OW2dWAOjcw>

dem bloßen Einbinden von Sound – welches ja schließlich als solches kein Basis-Bestandteil von YouTube ist – dem Sinn von YouTube als Präsentationsplattform. YouTube-fremde von Usern hochgeladene Bilder, Videos, Musik, Klänge, Sprache wiedergeben. Ob das nun gut ist oder nicht, will ich hier nicht kommentieren. Die Radikalität geht halt etwas verloren. Es wirkt beliebiger. Er begründet im Interview das Hinzufügen von Musik so: „*So viele Videos sind besser, wenn man Musik [unterlegt] [...] Das Salz in der Suppe.*“. Recht hat er. Aber nicht nur Videos auf YouTube sind dann (meiner Meinung nach) bewegender, auch Kunst in Ausstellungen wird durch Musik emotionaler (und bei Vernissagen zusätzlich durch etwas Alkohol intus!).

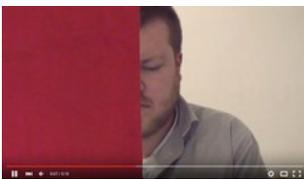


Abb. 8: Screenshot aus *clip-2010-05-19 21;23;39 1.mov*, hochgeladen am 19.7.2012, Constant Dullaart

Auch eine – leider inzwischen nicht mehr ganz so gut funktionierende – Spielerei von Dullaart: *clip-2010-05-19 21;23;39 1.mov*⁶. Hier wird der Fortschrittsbalken (ehemals eher dunkelrot, heute knallig rot) in den Usercontent gehievt. Ganz unbeeindruckt vom Geschehen auf YouTube scheint der Protagonist – Dullaart persönlich – im Video (ernst und schwer am Nachdenken!) vom Fortschrittsbalken langsam aber sicher überdeckt, verdeckt, versteckt, überpinselt, überspielt.

Auch hier begleitet dem Zuschauer eine einlullende Musik (die meiner Meinung nach gar nicht mal nötig gewesen wäre, um sich deren Aufmerksamkeit bis zum Ende sicher zu sein).



Abb. 9: Screenshot aus *acetylsalicylic acid (Bufferin™)*, hochgeladen am 19.8.2018, Ben Coonley

Es gab zahlreiche Reaktionen⁷ anderer Netzkünstler, Hobbykünstler, YouTubern zu seinen kurzen Videos. Unter anderem von Ben Coonley in *acetylsalicylic acid (Bufferin™)*⁸. Titelgebend ist zum einen die Acetylsalicylsäure⁹, kurz ASS, ein u.a. schmerzstillender, entzündungshemmender und fiebersenkender Wirkstoff und im Speziellen die im deutschsprachigen anscheinend nicht weiter bekannte Marke Bufferin. Laut Beipackzettel ist mit Nebenwirkungen

6 <http://www.youtube.com/watch?v=ohGIIa-rSNY>

7 <http://iheartphotograph.blogspot.de/2008/10/video-youtube.html>, <http://www.tvchannel.tv/dullaartresponses.html>

8 <http://www.youtube.com/watch?v=4ES4ZjuxYvo>

9 <http://de.wikipedia.org/wiki/Acetylsalicyls%C3%A4ure>

gen wie *ringing in your ears, confusion, hallucinations, rapid breathing* und *seizure* (dt. „Klingeln in den Ohren, Verwirrung, Halluzinationen, schnelle Atmung, Krämpfe“) zu rechnen. Die Nebenwirkungen hat Coonley wohl maßgebend zur Videoarbeit inspiriert. Wenn das animierte Ladesymbol erst langsam beginnt zu zittern und dann auf einen in seiner ganzen Pixeligkeit zu rast und ich als Betrachter nicht mehr weiß, ob ich nun in den Ladevorgang rein gesogen oder schon wieder hinausgeworfen werde, so scheint YouTube ganz ohne Aspirin Ausgangspunkt solcher Nebenwirkungen zu sein. YouTube eine heilsversprechende Tablette und die von Usern hoch geladenen Videos die ungewollte Nebenwirkung?

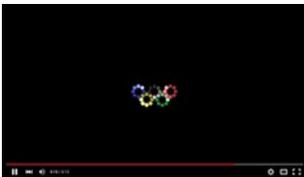


Abb. 10: Screenshot aus *opening ceremonies*, hochgeladen am 19.8.2012, User *ilovetoeatmicedotcom*

In allen Reaktionen wird das gemacht, was Menschen besonders gut können: die eigene Kreativität vorgeführt. Es wird hineingezoomt (*now they are nothing, they are not even babies*), die Geschwindigkeit der Animation erhöht (*axle, dt. Achse*), das Ladesymbol hinuntergeworfen und dem vom Fortschrittsbalken in die Enge gedrengt (*Be cool we'll be back 100% in a bit*), Effekte der Videosoftware eingespielt (*rain delay*), die olympischen Ringe geformt (*opening ceremonies*) und das Ladesymbol als visuelle Darbietung des Gehörten verfremdet (*free spin, dt. gratis Spritztour[?]*). Die Reakteure haben es also tatsächlich geschafft aus einem *Objet-trouvé* ein *Objet-trouvé* *Objet-trouvé* zu machen (für den gemeinen Zuschauer nicht erkennbar, für den, der weiß, dass Dullaart mit seinen Arbeiten bereits ein Wiederverwerter war, jedoch nachvollziehbar).

Heute (Wochen nach dieser Recherche) fällt mir auf: alle Reaktionen wurden von einem User (*ilovetoeatmicedotcom*) bei YouTube hochgeladen. Anscheinend gibt's also eigentlich nur *einen* Dullaart-Fan, der seine Kreativität nicht mehr im Zaun halten konnte :-)!

Hier noch ein besonders empfehlenswerter YouTube-Verwerter-Clip von einem C. Ginger: *Dave dancing at my bday party*¹⁰ (natürlich mit Ladesymbol, einer tanzenden Person, Musik und – ganz obligatorisch – dem nicht fehlenden Star aller YouTube-S-

Hier noch ein besonders empfehlenswerter YouTube-Verwerter-Clip von einem C. Ginger: *Dave dancing at my bday party*¹⁰ (natürlich mit Ladesymbol, einer tanzenden Person, Musik und – ganz obligatorisch – dem nicht fehlenden Star aller YouTube-S-

¹⁰ <http://www.gingeranyhow.com/projects/davedancing/>

ternchen: der Katze). Aber ist das noch Kunst oder nur noch Spielerei, ein netter Witz?



Abb. 11: Screenshot von therevolvinginternet.com, Constant Dullaart

Auch Google bleibt nicht von Dullaart verschont. In *the revolving internet* (dt. „Das sich drehende Internet“)¹¹ macht Dullaart eine Kopie von Googles Startseite, hievt sie auf seine eigene Domain und lässt das Ganze drehen. A la „Google ist das Internet. Das Internet ist Google. Das Internet dreht sich um Google. Google dreht sich um das Internet“. Unterstützt wird das ganze durch *The Windmills of Your Mind*¹² (frei übersetzt „Die Windmühlen deines Verstandes“), einem Popsong aus dem Jahre 1968 (wenn richtig recherchiert: mit Sängerin Dusty Springfield). Die Google-Kopie ist benutzbar. Ist also nicht lediglich Deko. Während sich alles dreht, kann der User eine Suchanfrage abschicken, die Ergebnisliste ansehen (auch lesen, sodenn er denn seinen Monitor mit drehen lässt) und die Internetseiten aufrufen (die sich auch weiterhin drehen, außer der Webmaster der jeweiligen Seite war geschickt genug und hat die Anzeige in der fremden Frame unterbunden).



Abb. 12: Screenshot <http://www.wwwwwwwww.jodi.org>, Joan Hermskerk und Dirk Paesmans

Wie in der Einleitung schon geschrieben, ist das Ready-made das Extrem vom *Objet trouvé*. (Ehemalige und heutige) zeitgenössische Künstler haben sich beim Ready-made zur Aufgabe gemacht, ihr Medium zum Material werden zu lassen, ihr Medium zu reflektieren, das Material zum Thema werden zu lassen. Als Beispiel – neben Dullaart – sei das Künstlerduo Jodi¹³ (Joan Hermskerk und Dirk Paesmans) zu nennen, welches – ganz allgemein – das Internet als Medium und Material zugleich benutzt (auch wenn mir – ganz ehrlich – die digitalen Arbeiten unverständlich bleiben und ich sie damit – als Nichteingeweihter – in die Ecke der Spielerei schieben mag). „*Es ist von*

11 <http://www.therevolvinginternet.com/>

12 http://de.wikipedia.org/wiki/The_Windmills_of_Your_Mind

13 <http://www.wwwwwwwww.jodi.org/>

*Anfang an das wichtigste Anliegen von Jodi gewesen, im Internet alles falsch zu machen, was man nur falsch machen kann. Das ist der Kern unserer ganzen Arbeit.*¹⁴
Ok. Jetzt versteh‘ ich meine Verwirrung.

Dullaart geht im weiter oben erwähnten Interview der Frage nach, ob das Element (in seinem Fall u.a. das Ladesymbol, im Fall von Jodi gleich das ganze Internet) Material oder Icon sei. Material? Icon? Für Icons (aus dem Englischen für „Bildzeichen, Piktogramm, Symbol“, abgeleitet aus dem Griechischen *εἰκών* [eikón] für *Bild*) zieht er im Interview eine Verknüpfung zu Warhol, der uns umgebende Icons, wie den Dollar oder die Cola, untersuchte. Die Bildzeichen werden zum Material, wenn sie – ausgeschnitten aus dem eigentlichen Kontext – in den Mittelpunkt rücken und für die künstlerische Arbeit als Ausgangspunkt betrachtet werden. Die Icons sind dabei Teil eines temporären, sich ständig wandelnden Designs. Die Idee, die Icons als Künstler weiter zu verwenden, lässt die Frage entstehen: sind dann die Handwerker auch schon Künstler, oder ist erst der Künstler ein Künstler, weil er das Icon nicht mehr als benutzbares Element betrachtet, sondern „nur“ als Material für seine eigene Arbeit (auch wenn seine Arbeit am Ende nur das Material ist)? Wann wird ein Icon zur Kunst?



Abb. 13: Screenshot aus *Youtube as a sculpture*, hochgeladen am 2.12.2009, Constant Dullaart

Dullaart bleibt nicht im Netz, er will Icons des Internets in den realen Raum bringen. Mit *Youtube as a sculpture*¹⁵ hat er eine digitale Arbeit für den realen Ausstellungsraum übersetzt. 8 große im Kreis angeordnete Styroporkugeln werden nacheinander von 8 Lampen angeleuchtet. Unverkennbar das Ladesymbol von YouTube (und da das Icon so allgemein gehalten ist, das

Ladesymbol von vielen Internetseiten). Von weitem (wir sprechen von einem sehr sehr sehr weitem) Anschauen des YouTube-Videos schaut es erst einmal wie ein sich ladendes Video aus. Erst wenn der Filmer heranzoomt, wird sichtbar, dass es sich um eine handgemachte Skulptur handelt (hier ziehe ich eine Parallele zu der oben ge-

14 <http://www.berliner-zeitung.de/archiv/dem-internetkunst-duo-jodi-wurde-von-ihrem-provider-gekuendigt--der-grund---boesartiger--javacode-netzkuenstler-ohne-netz,10810590,9708140.html>

15 <http://www.youtube.com/watch?v=yGvWL7Vb718>

nannten Arbeit von C. Ginger). Besucher ladeten ganz eigenständig ihre Aufnahmen von der Installation bei Youtube hoch. Die beleuchteten Styroporkugeln wurden also wieder digital. Dieses mal in Interaktion mit dem Ausstellungsbesucher.

Im Interview mit Dullaart wird es im weiteren Verlauf allgemeiner. Es geht um das „Prinzip des Antwortens“, welches von Dullaart als ein zutiefst künstlerisches Prinzip bezeichnet wird. Künstlerische Tätigkeit sei immer eine Antwort auf eine vorgehende Position. Schön wär's, wäre das heute noch so! Ich stecke nämlich selber gerade fest, weil es einfach keine Position (was das auch immer genau ist) gibt, auf die ich (unbedingt) reagieren muss, weil sie es einfach verlangt. Heute, wo Künstler alles und nichts durchkauen, gibt es kein zwingend notwendiges Antworten mehr. Natürlich: alles heute entstandene lässt sich auch irgendwie mit älteren Positionen in Verbindung setzen. Die Themen der Menschen haben sich ja nicht grundlegend geändert. Es geht schließlich immer noch um Liebe, Leben, Tod, Macht, Krieg und den Weltfrieden.

Zumindest hat Dullaart das Antwortprinzip bei YouTube realisiert. Auch wenn hier – so Kritiker – das Romantische fehle. Romantisch wirds, wenn der Künstler mit einer weißen Fläche (wie der Leinwand) anfängt und darauf durch zum Beispiel Pinsel und Farbe etwas entstehen lässt. Dullaart fängt nichts an. Er antwortet nur. Das Authentische, also das, was man ihm zuweisen könnte, fehlt. Nur da haben es Ready-made-Künstler bestimmt nie ganz so einfach. Die Kritiker werden nun aber von ihm kritisiert. Deren „*altes aristokratisches Prinzip*“ (man müsse immer der Erste und Beste sein) ist einfach nicht mehr *in*. Ihm ist es eher wichtig ein neues Licht auf etwas schon vorhandenes zu richten. Ein Beispiel dafür: Sucht man bei Google nach Sonnenuntergänge, erschlagen einem die in Massen abfotografierten Sonnen, oft in Verbindung mit dem Meer oder einem schön gefärbten Himmel. Die User fangen schließlich auch nicht bei Null an, sondern erweitern die Sicht auf unsere Sonne mit eigenen Fotos. Das sollte doch reichen! Dullaart, frei zitiert: „*Mit dem was da ist, ist es interessanter zu arbeiten, als es wieder neu erfinden zu müssen*“. Darauf der Interviewer: „*Ich glaube nicht, dass es etwas von Null gibt. Wir stehen immer im Kontext.*“

Zu den einleitenden Fragen, was am gefundenen Gegenstand Kunst sei, ob Nichtkünstler vielleicht auch Kunst schaffen können, oder ab wann etwas Gefundenes Kunst ist und als was Neues verkauft werden kann, sei gesagt: Ja! Alles in der Kunst ist Gefundenes, mal mehr mal weniger verfremdet und minimal oder radikal erweitert. Nein! User ohne künstlerischer Ambition sind keine Künstler, einfach weil sie vergessen haben, es zu erwähnen!

Bildnachweise

Abb. 1: <http://www.artinlimbo.com/2013/06/06/objet-trouve-the-readymade-throwback-thursday/>

Abb. 2: <http://nasher.duke.edu/therecord/marclay-christian.php>

Abb. 4: [http://www.dam-gallery.de/index.php?id=51&tx_ttnews\[tt_news\]=39&cHash=56f308b2b6364eb71f2cc32a77096c02](http://www.dam-gallery.de/index.php?id=51&tx_ttnews[tt_news]=39&cHash=56f308b2b6364eb71f2cc32a77096c02)