

WEBISM MOVEMENT

DIE NETZKUNST DES NEUEN JAHRHUNDERTS

INGRID KAMERBEEK UND MICHAEL SCHETSCHKE

Netzkunst ist heute – im Gegensatz zur konzeptionellen »net.art« der 90er Jahre – ein Sammelbegriff für Kunstschaffen, das sich in vielfältiger Form der *Netzwerkmedien* bedient. Visuelle Kunstwerke nutzen das Netz primär auf dreierlei Weise für die Kunstproduktion – darin bildet sich gleichzeitig eine erste Unterscheidung verschiedener Typen des Netzkunstschaffens ab:

1. *Das Netz als Lieferant von Rohmaterial:* Aus dem Netz stammende Daten (etwa Fotos) werden als Rohmaterial des künstlerischen Werkes verwendet. Vorhandene Netzinhalte werden mit künstlerischer Intention wiederverwertet und verwandelt.
2. *Das Netz als Plattform synchronen Kunstschaffens:* Künstler stimmen ihre Arbeit thematisch und/oder formal mittels Netzwerkmedien ab und präsentieren die Ergebnisse ihrer Kooperation in virtuellen Räumen.
3. *Das Netz als Medium der Zusammenarbeit:* Vermittelt über die Netzwerkmedien werden – nacheinander oder interaktiv – gemeinsame Kunstobjekte kreiert.

In allen drei Fällen ist das Netz für die Entstehung des bzw. der Werke als Medium *unverzichtbar*. Und dies scheint letztlich auch die einfachste Definition zu sein: Netzkunst ist Kunst, die im Kontext der Netzwerkmedien entsteht und deren Produktion, Transfer und Rezeption unter der Herrschaft der Netzwerklogik (Schetsche 2003) steht.

Netzkunst in diesem Sinne wird üblicherweise von der bloßen *Präsentation* von Kunst *im Netz* abgegrenzt. So nachvollziehbar diese Abgrenzung in der Phase der net.art war, so problematisch ist sie im Zeitalter der Digitalisierung des Kunstschaffens. Für digitale Arbeiten (sei es digitale Malerei, die Schaffung virtueller 3D-Welten oder die Fotobearbeitung) stellt das Netz nicht nur neuartige, dem Werk angemessene Formen und Mechanismen der Präsentation bereit, sondern zwischen Objekt und Medium besteht eine tiefergehende Beziehung: Da das digitale Werk in seiner Primärform (als Datei) unmittelbar im Internet (re-)

präsentiert werden kann, stellen die virtuellen Räume des Netzes quasi den natürlichen Verbreitungsraum digitaler Kunstobjekte dar. Jede Form von Digitalkunst ist damit potenziell immer auch Netzkunst.

Webism

So versteht und nutzt das Netz auch eine internationale Gruppe von Künstlern und Künstlerinnen, die unter dem Stichwort *webism* auf sich aufmerksam machen. Eingeführt wurde der Begriff von dem Cyberart-Pionier Dr. Rodney Chang, genannt *Pygoya* [1]. Im Jahre 1997 hatte er die Idee, mittels Computer erschaffene Kunst online zu präsentieren und damit nicht nur das Problem der angemessenen Ausstellung digitaler Werke zu lösen, sondern gleichzeitig auch die Entstehung einer globalen Kunstkultur zu fördern. In den folgenden Jahren rückte dabei die weltweite *Vernetzung* von Künstlern und Künstlerinnen immer mehr in den Mittelpunkt seines Interesses (vgl. Pygoya 2003).

Als globale Kunstbewegung ins Leben gerufen wurde die »Webism Group of Worldwide Artists« [2] im November 2003. Ausgangspunkt war eine Offline-Ausstellung Ende 2001 im East Hawaii Cultural Center (USA), wo Pygoya als Kurator die Präsentation von Digitalkunst aus aller Welt organisierte. Entsprechend der »Natur« der digitalen Kunstwerke wurden dort keine Originale, sondern Ausdrucke der Bilddateien gezeigt. In seiner Eröffnungsrede sagte Pygoya: »Das Hauptziel dieser Ausstellung liegt jedoch darin, Beispiele eindrucksvoller Arbeiten zu zeigen, die Zeugnis ablegen über den gegenwärtigen Stand der Cyberkunst, die ausschließlich im Internet existiert und die sich deshalb als ›Cyberculture‹, also als eine eigene, neue Form der Kultur bezeichnen lässt.«

Im Rahmen dieser Ausstellung entstand die Idee, wegweisende Werke der Digitalkunst weltweit als Wanderausstellung in Museen und Galerien zu zeigen. Im Rahmen dieses Projektes kam es zu einer intensiven Kooperation mit Computer- und Medienkünstlern aus aller Welt, die schließlich zur Gründung der »Webism Group of Worldwide Artists« führte. Im Herbst 2004 bestand die Gruppe aus gut sechzig Mitgliedern, die aus den unterschiedlichsten Regionen der Erde stammen. Sie vertreten alle Bereiche der bildenden Kunst, wobei jedoch die Digitalkunst den Schwerpunkt bildet.

Das ursprüngliche Ziel, die weltweite Offline- und Online-Präsentation von Digitalkunst zu fördern, wurde schnell durch die Idee ergänzt, die vernetzenden Potenziale der Netzwerkmedien zu nutzen. Die von den Mitgliedern der Gruppe gemeinsam organisierten und geschaffenen

Kunstaktionen sollen nicht nur das künstlerische Schaffen der Einzelnen, sondern auch die Digitalkunst insgesamt beeinflussen.

Webism-Projekte

Die Webismus-Bewegung realisiert das dreifache Potenzial der Netzwerkmedien: als Datenlieferant, als Darstellungs- und Verbreitungsraum sowie als Medium der Zusammenarbeit. Dies soll jeweils exemplarisch an einem Projekt erläutert werden:

Die künstlerische Umwandlung von Netzinhalten ***Die Farben des Netzes***

Das Projekt *Die Farben des Netzes* [3] des Digitalkünstlers Kytom L. präsentiert eine Zusammenschau der jeweils ersten 64 Vorschaubilder, die eine Bildersuchmaschine bei der Eingabe von acht *Farbnamen* geliefert hat. Gesucht wurde mittels der englischen Bezeichnungen, benutzt wurde – um Serien auszuschließen – nur ein Bild pro gelieferter Web-Adresse. Die Ergebnisse der Suchoperationen zeigen acht Farbtafeln mit dem entsprechenden Namen: black, blue, green, orange, purple, red, white, yellow. Die für den Besucher sichtbaren Kollagen werden dabei mittels eines Zufallsgenerators bei jedem Aufruf der Seite immer wieder neu aus den 64 Vorschaubildchen zusammengesetzt. Die damit erzeugte extrem hohe Zahl unterschiedlicher Bilder in der Zusammenschau soll nach der Vorstellung des Künstlers die »Beliebigkeit – nicht Zufälligkeit, denn jede Suchmaschine folgt einer eigenen spezifischen Logik – solcher Funde« (Kytom L. 2004) demonstrieren.

Das Projekt nutzt die Ressourcen des Netzes für den künstlerischen Ausdruck. Die Absicht des Künstlers geht dabei über die Zusammenstellung immer neuer, von einer Farbe dominierter »Bilder« hinaus. Die *Farben des Netzes* wird von ihm gleichzeitig als Beitrag zur wissenschaftlich-künstlerischen Erforschung der Bilderwelten des Internets verstanden: »Das Projekt soll verdeutlichen, dass der Netzraum (als stark bildlich geprägtes Medium) nicht nur einer bestimmten Farblogik folgt, die es hier assoziativ zu entschlüsseln gilt. Es soll auch zeigen, dass unsere Wahrnehmung der kognitiven und emotiven Bedeutung von Farben durch die Nutzung des Netzes verändert wird« (Kytom L. 2004). Es wird gefragt, wie der Farbraum des Netzes beschaffen ist, welche Zusammenhänge zwischen Farben und verschiedenen Lebensbereichen des Menschen bestehen und in welcher Form das Netz solche Zusammenhänge abbildet oder gar erst erzeugt. Projekte wie *Die Farben des Netzes* machen

nicht nur die originären Bildwelten des Internet und die von ihnen erzeugten komplexen Wissensstrukturen zum Ausgangspunkt künstlerischen Schaffens, sie überwinden auch die klassischen Barrieren zwischen dem künstlerischen und dem wissenschaftlichen Zugang zur Wirklichkeit: Netzkunst wird Netzerkenntnis.

Kollektive Produktion und virtuelle Präsentation *Destination Hawaii*

Als beispielhaftes intermediales Kooperationsprojekt können wir *Destination Hawaii* des Webismus-Initiators Pygoya heranziehen [4]. Bei diesem Projekt wurde eine lokale Ausstellung Pygoyas durch eine virtuelle Ausstellung ergänzt, an der Künstler aus aller Welt beteiligt waren: Insgesamt siebzehn »Webisten« aus neun Ländern (und vier Kontinenten) haben zum vorgegebenen Thema »Hawaii« digitale Werke geschaffen. Die aus diesen Arbeiten zusammengestellte Online-Ausstellung wurde zeitgleich (im Juli 2004) mit der Offline-Ausstellung der Arbeiten Pygoyas in Honolulu eröffnet.

Die Besonderheit dieses Projekts besteht zum einen in der Verknüpfung traditioneller und virtueller Präsentationsformen: die museale Ausstellung erfolgt »within the context of a global network web art exhibition« (Pygoya). Sie besteht zum anderen in der durch das Internet vermittelten Koordination der Arbeit vieler Kunschtchaffender: Gearbeitet wird zu einem Thema, in einem für alle verbindlichen Zeitrahmen und mit einem gemeinsamen Ziel. Die dabei entstandenen Arbeiten sind technisch wie formal außerordentlich unterschiedlich und spiegeln anschaulich das Spektrum digitalen Kunschtchaffens zu Beginn des 21. Jahrhunderts wider.

Gemeinsames Kunschtchaffen *Saptakam*

Ein gutes Beispiel der *Zusammenarbeit* beim Kunschtchaffen ist das »Saptakam-Projekt« des deutsch-amerikanischen Künstlers Hans-Georg Türling [5]. »Saptakam« ist ein Sanskritwort und bedeutet »eine Gruppe von sieben«. Diese Bezeichnung bezieht sich darauf, dass eine Gruppe von jeweils sieben Künstlern und Künstlerinnen aus einem einzelnen Ursprungsbild ein digitales Bildfeld (»digital artfield«) aus insgesamt 14 Bildern erzeugt. Im Idealfall schließt sich die gemeinsame Arbeit am nächsten digitalen Bildfeld an, wobei das Ursprungsbild (eine digitale Arbeit beliebiger Art) diesmal von einer anderen Person vorgegeben und in neuer Reihenfolge weitergegeben wird. Erst wenn alle sieben beteiligten

Künstler und Künstlerinnen einmal diese erste Position innehatten, ist der gemeinsame Schaffensprozess vollendet: Das Gesamtwerk besteht aus sieben Ausgangsbildern und 98 Bearbeitungen – also insgesamt 105 Bildern. »Jedes Element der so entstehenden Bildfelder hat dabei vollkommen gleiche Daseinsberechtigung, ist gleichwertig. Es gibt kein Endprodukt, die Größe eines Bildfeldes ist aus rein praktischen Erwägungen willkürlich limitiert« (Türstig 2002: 186).

Das Prinzip des Projektes ist es, in jedem Bildfeld Künstler und Künstlerinnen mit unterschiedlichen kulturellen (und religiösen) Hintergründen zu vereinen. Die Präsentation der Ergebnisse erfolgt primär im Internet; es sind jedoch auch Wanderausstellungen vorstellbar, die Ausbelichtungen des gesamten Bildfeldes an verschiedenen Orten der Erde (vorzugsweise in der Heimat der beteiligten Künstler und Künstlerinnen) präsentieren. Ausdrückliches Ziel des Projekts ist es nicht nur, die klassische »Vereinzelung« des Kunstschaffenden zu überwinden, sondern auch, einen Beitrag zur interkulturellen Verständigung zu leisten:

»Die Netzkunst webt sich als Kunstnetz in das weltweite Netz ein, verknüpft schöpferische Energien zu einem kreativen Strom, der alle Länder und Städte durchfließt und alle Grenzen, Sprachen und Kulturen transzendiert. Jeder schöpferische Impuls schwingt im gesamten Netz, beeinflusst das Ganze und vereint Menschen. Gemeinsam erlebte und manifestierte Kreativität in einer digitalen Wirklichkeit, die als Bildschirmbild oder Druck in den Alltag einbricht« (Türstig 2003: 183).

Netzkunst im 21. Jahrhundert

Webism ist ein Projekt, das die schöpferischen Potenziale der Digitalkunst und die innovativen Eigenschaften der Netzwerkmedien aufgreift und verbindet. Dies macht Webism zu einer Kunstbewegung. Webism ist nicht nur eine virtuelle Gemeinschaft, es ist gleichzeitig auch eine Idee – die Idee kollaborativen Kunstschaffens ohne Grenzen in Raum und Zeit.

Die Computerkunst der 80er und 90er Jahre mit ihren technischen Großinstallationen war nicht nur konzeptionell auf die museale Präsentation ausgerichtet, sie verschleierte durch den Einsatz von materieller Ausstattung letztlich auch den immateriellen Charakter der Digitalkunst. Beim Bestaunen umfangreicher Gerätschaften (wie sie etwa das Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe bis heute vorführt) übersieht der Kunstbetrachter leicht die Innovation, die tatsächlich hinter dem Präsentierten steckt: Die Macht der Algorithmen, die künstele-

rische Schaffensprozesse, Schöpfungen und Darstellungsformen ermöglichen, wie es sie in der Kunstgeschichte bislang nicht gegeben hat.

Im letzten Jahrzehnt hat in der Digitalkunst ein entscheidender Paradigmenwechsel stattgefunden: Die »Computerkunst« des 20. Jahrhunderts fokussierte auf Hardware, museale Präsentation, ein singuläres Original sowie die Individualität des Künstlers. Die Netzkunst des 21. Jahrhunderts hingegen setzt auf Software, virtuelle Präsentation, beliebige Reproduzierbarkeit des »Originals« sowie Kooperation und Kollaboration unter den Kunstschaffenden.

Literatur

- Kytom L. (2004): »Farben des Netzes - Erläuterungen zum Projekt«. [WWW-Dokument: http://www.c-n-f.de/netzkunst/Die_Farben_des_Netzes/FdN-sinn.html - Zugriff: 5. 10. 2004].
- Pygoya (2003) »WEBISM - a global art movement (manifest)«. [WWW-Dokument: <http://www.lastplace.com/webism.htm> - Zugriff: 30.8.2004].
- Pygoya (2004): »Introspection on the Direction of the Webists«. [WWW-Dokument: http://www.lastplace.com/Journal/introspection_on_the_Webists.htm - Zugriff: 31.8.2004].
- Schetsche, Michael (2003): »Soziale und kommunikative Ordnungen«. In: Schetsche, Michael und Kai Lehmann: *Netzwerker-Perspektiven*. Regensburg: Roderer Verlag, 213-223.
- Türsting, Hans-Georg (2003): »Netzkunst als Kunstnetz«. In: Schetsche, Michael und Kai Lehmann: *Netzwerker-Perspektiven*. Regensburg: Roderer Verlag, 183-190.

Digitale Verweise

- [@1] www.lastplace.com
- [@2] www.artingrid.de/1sthourwebists1.html
- [@3] www.c-n-f.de/netzkunst/Die_Farben_des_Netzes
- [@4] www.lastplace.com/DestinationHawaii/
- [@5] www.turstig.net/projects/projects-2.htm
- [@6] www.museumofwebism.com