

H A N D S H A K E

Netzwerk-Kunstprojekt im Internet

1993 - 1994



Projektinformation

HANDSHAKE

Netzwerk-Kunstprojekt 1993-1994



von

Barbara Aselmeier,

Joachim Blank,

Armin Haase,

Karl Heinz Jeron

Kontakt

E-MAIL : luxlogis@contrib.de

FTP-Server: [ftp uropax.contrib.de /pub](ftp://uropax.contrib.de/pub)

WWW : [http://www.contrib.de/g-Art/LuxLogis/
luxlogis_hall.html](http://www.contrib.de/g-Art/LuxLogis/luxlogis_hall.html)

HANDSHAKE

Kronenstr. 3

D-10117 Berlin

fon/fax: +49 - 30 - 2 29 78 34

Wir danken

Esotronic, Berlin

für bereitgestellte Hardware

Definition handshake: "a connection-oriented protocol exchanges control information with the remote system to verify that it is ready to receive data before sending it. When the handshaking is successful, the systems are said to have established a connection."

HANDSHAKE ist ein Kommunikationsprojekt unter Einbeziehung des elektronischen Netzwerks Internet, dessen Ausläufer sich zu bestimmten Anlässen wie Festivals, Ausstellungen, oder Symposien als Rauminstallation materialisieren. Als interaktive Installation realisiert, bildet es eine Kommunikationsschnittstelle zwischen elektronischem Netz und Lebenswelt.



interaktives HANDSHAKE-Modul, 1994

Interessierte Besucher, Künstler, Medientheoretiker und -praktiker werden eingeladen, den entstehenden Kommunikationsraum zu erweitern:

Vorbereitete Kommunikations- und Wahrnehmungsexperimente auf textueller, visueller und auditiver Basis verweisen dabei auf kulturelle Eigenheiten und Gemeinsamkeiten der Partizipierenden.

HANDSHAKE versteht sich nicht als abgeschlossenes Kunstprojekt - es ist vielmehr ein fortlaufender Prozess mit der Absicht, Verhaltensweisen von Menschen und

Automaten in elektronischen Netzwerken zu beobachten. Wir bedienen uns dabei teilweise wissenschaftlicher Methoden z.B. aus dem sozialpsychologischen oder kommunikationswissenschaftlichen Bereich. Jedoch steht nicht die empirische Auswertung, sondern die Neugier an Interaktion(sversuchen) mit anderen Datenreisenden im Vordergrund. Dies führt nicht nur zu Entwicklungen von Software, sondern zu einem Diskurs über grundlegende Voraussetzungen kommunikativen Handelns, und damit zur künstlerischen Erforschung von Kommunikationsprozessen in elektronischen Netzwerken. Wir bewegen uns im Raum des Internet und sind gleichzeitig an der Erforschung, Gestaltung und Erweiterung dieses exponentiell anwachsenden Massenmediums interessiert.

Die Ergebnisse der verschiedenen HANDSHAKE-Aktionen sind über Internet jederzeit und global einsehbar. Dabei nutzt HANDSHAKE alle im Internet verfügbaren Dienste wie E-Mail, Newsgroups, FTP, Gopher, IRC, World Wide Web und schreibt so eine Spur in die Matrix Netzwelt. Eine Spur als Hypermediaarchiv. Darin befinden sich Dokumente der Interaktion von HANDSHAKE mit den Kollaborateuren.

HANDSHAKE in der Netzwelt

HANDSHAKE ist ein kommunikativer Prozeß, der zu einem großen Teil im Internet stattfindet. Zum besseren Verständnis des HANDSHAKE-Projekts im folgenden ein kurzer Überblick über Geschichte und Dienste des Internet:

Das Internet, in den USA 1969 als schnelles und effektives Kommunikationsmedium für den militärischen Bereich entwickelt, expandierte bald zum größten Computernetzwerk, das ausschließlich zu zivilen, nichtkommerziellen Zwecken von Universitäten, Forschungseinrichtungen, Firmen und Privatpersonen genutzt wird. Derzeit verbindet es weltweit ca. 4 Millionen Rechner und etwa 40 Millionen Menschen. Die Netzstrukturen sind dezentral organisiert und unterliegen keiner höheren Instanz. Worüber in diesem

Massenmedium kommuniziert wird und wie dies geschieht, ergibt sich aus der Interaktion seiner Benutzer, ist abhängig von ihren Interessen und ihrem Engagement. Technisch bietet das Internet u.a.:

- Die Möglichkeit, auf physikalisch weit entfernten Rechnern zu arbeiten (telnet) und
- dort eigene Daten zu deponieren oder andere von dort zu holen (ftp= file transfer protocol).
- Versenden und Empfangen von elektronischen Briefen weltweit in Sekunden- resp. Minuten (Electronic Mail).
- Elektronische Konferenzen, direkte, zeitpunktabhängige Kommunikation mit im Netz anwesenden Personen (IRC=Internet Relay Chat).
- Zeitpunktunabhängige, offene Diskussionsgruppen zu unterschiedlichsten Themenbereichen; momentan ca. 3000 verschiedene Rubriken (Newsgroups / Usenet).
- Eine leicht bedienbare, grafische Benutzeroberfläche (Mosaic), die den Zugriff auf untereinander vernetzte Informationsangebote wie umfangreiche Dokumentationen, Bücher, Zeitschriften, Ausstellungen, Archive, Datenbanken erlaubt (WWW = World Wide Web). Zum Teil sind hier die anderen Internet-Dienste (ftp, email, Newsgroups) integriert.
- MUDs (Multi User Dungeon)
Kommunikations- und Spielumgebung basierend auf textueller Basis.

Räume

Ein kontinuierlicher Bestandteil von HANDSHAKE ist der Aufbau eines Archivs mit Bildern von (realen) Räumen, aus denen sich Menschen in den Raum des Internets bewegen oder was sie damit assoziieren.



HANDSHAKE im Podewil, VideoFest'94, Berlin

Im Laufe der fortschreitenden Nutzung von elektronischen Netzwerken entwickeln Datenreisende fast zwangsläufig ein Raumgefühl, um sich im Internet zu orientieren. Zur Zeit bewegen wir uns (noch) quasi-physisch - von Server zu Server - durch das Netz. Wir bewegen uns hin zu den Orten, wo wir die Information finden, die wir suchen. Die Entwicklung von intelligenten Agenten wird es uns ermöglichen, die Information zu uns kommen zu lassen. Sie werden als stellvertretende Datenreisende durch das Netz handshaken. Der Raumbegriff wird damit abstrakter, er bedarf keiner visuellen Metaphern mehr. Kommunikation bedingt Raum, denn erst der Raum ermöglicht Kommunikation. Die Lebenswelt bleibt zur Orientierung der Ausgangspunkt für jeden Menschen.



Bob Phillips, USA

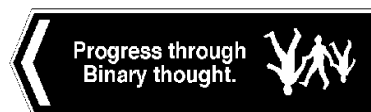
Wahrnehmungs- und Assoziationsexperimente

Elektronische Netzwerke kann man visuell als (anonyme) Räume auffassen; funktional kann man sie als organismusähnliche Strukturen beschreiben. Die dezentrale Ordnung des Internet verweist dabei auf eine "konnektionistische" Struktur, deren Gesamtverhalten erst durch das Zusammenwirken vieler "Neuronen" ein hohes Maß an Eigendynamik hervorbringt. Diese Strukturen werden letztendlich durch das Zusammenwirken von Menschen, Software und Maschinen bestimmt, wobei Software, Oberflächen und Maschinen weltweit immer gleiche Konstanten bilden.

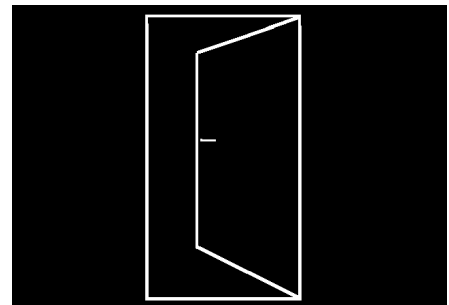
Wie wirkt es sich nun aus, daß Menschen mit unterschiedlichem kulturellen Background daran teilhaben, mit kulturell unterschiedlich geprägten Wahrnehmungs- und Verhaltensmustern? Werden diese Unterschiede im Netz marginalisiert? Oder entsteht eine neue kollektive Matrix? Wird die in den Netzen entstehende kollektive Matrix in die Realität der verschiedenen kulturellen Gruppen zurückgeführt ?

Symbole

Symbole, Zeichen, Ikonografien haben seit jeher fundamentale Bedeutung als Mittel zur Überlieferung von Botschaften. Bedeutung und Informationsgehalt sind vom kulturellen Kontext abhängig. Gleiche Symbole haben in verschiedenen Kulturen unterschiedliche Bedeutung, oder es handelt sich um symbolische Universalien, die häufig, als kulturelle Ersatzteile, Firmenidentitäten repräsentieren.



heath@flux.demon.co.uk

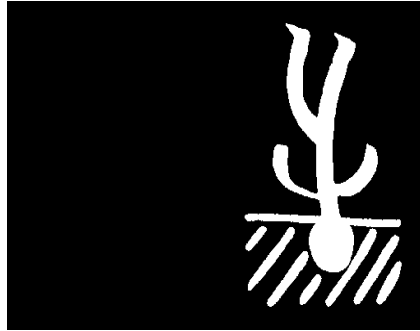


HANDSHAKE

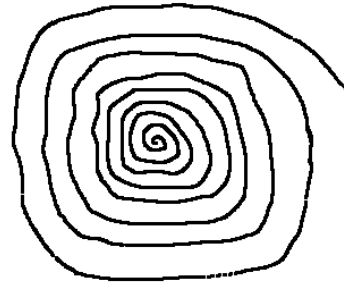
Innerhalb einer Kultur prägen Symbole soziales Handeln und Persönlichkeitsentwicklung der Individuen. Die menschliche Erfahrungswelt besteht zum großen Teil aus Objekten und Ereignissen, die eine symbolische Bedeutung haben. Dies gilt nicht nur für Zeichen, die eigens zur Übermittlung eines Sinngehalts geschaffen werden, sondern auch für andere von der Natur oder von Menschen hervorgebrachte Sachverhalte. Die symbolische Bedeutung der Umwelt erlernt der Mensch im Verlauf seiner Entwicklung, wobei die Interpretationsmuster von Mensch zu Mensch, und von Kultur zu Kultur verschieden sind. Mit Hilfe der Symbole kann der Mensch Verhaltensweisen und Erfahrungen von anderen Menschen der Gegenwart und der Vergangenheit übernehmen. Er wächst über die Symbolwelt in die kollektiven Überlieferungen der Gesellschaft hinein. Die sozialen Regelungen, die das Handeln des Einzelnen leiten, seien es nun individuelle Verhaltenserwartungen oder allgemeine Normensysteme, sind symbolisch vermittelt.

Mit Hilfe von Symbolen kann Mensch Verhaltensweisen und Erfahrungen von anderen Menschen der Gegenwart und der Vergangenheit übernehmen. Er wächst über die

Symbolwelt in die kollektiven Ueberlieferungen der Gesellschaft hinein. Die sozialen Regelungen, die das Handeln des Einzelnen leiten, seien es nun individuelle Verhaltenserwartungen oder allgemeine Normensysteme, sind symbolisch vermittelt. Die Auseinandersetzung mit der Umwelt ueber Symbole ist geradezu das Kennzeichen des menschlichen Handelns und Denkens.



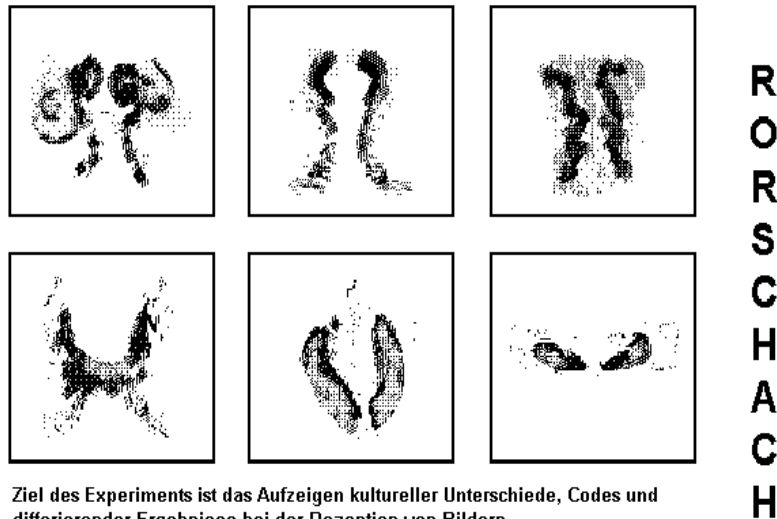
heath@flux.demon.co.uk



HANDSHAKE

Assoziationen

HANDSHAKE zeigt Ausprägungen kultureller Eigenheiten, indem es im Netz und bei Aktionen, zum Beispiel in Anlehnung an den Rorschachttest, Assoziationsexperimente durchführt.



Ziel des Experiments ist das Aufzeigen kultureller Unterschiede, Codes und differierender Ergebnisse bei der Rezeption von Bildern. Interessierte können sich durch Manipulation der beigelegten Grafik-Dateien beteiligen. Dabei sollen die Bilder so bearbeitet werden, daß klar wird, was mit ihnen assoziiert wurde.
Kontakt: luxlogis@contrib.de

Jeder Mensch ist am Prozeß der Kommunikation beteiligt, als Kommunikator, Rezipient oder (systematischer) Beobachter. Da es trotz Schwierigkeiten (restringierter Code) zu gegenseitiger Verständigung kommen kann, ist der menschlichen Fähigkeit zu verdanken, das kommunikatives Handeln selbst zum Gegenstand der Kommunikation machen zu können. Eine operative Strategie zur Erforschung sozialer Wirklichkeit schließt von den Merkmalen einer textuellen oder visuellen Äußerung auf Merkmale eines nichtmanifesten Kontextes. Und das ist Kunst.

Die Rauminstallation als Schnittstelle zur Lebenswelt

Integraler Bestandteil von HANDSHAKE ist es, sich nicht nur auf die Netzwelt zu beschränken: Schnittstellen zur Realwelt bilden die jeweiligen Rauminstallation. Die minimale

Klarheit der Form lenkt dabei den Blick auf das Wesentliche: den immateriellen Kommunikationsprozeß.

Die Installation umfaßt mehrere Komponenten:

Passive Module präsentieren die Ergebnisse des fortlaufenden Interaktionsprozesses. Anhand der ständig aktualisierten Bilder und Texte können sich die Besucher mit der Idee von HANDSHAKE vertraut machen. Ein oder mehrere HANDSHAKE-Initiatoren sind ständig anwesend, um die Kommunikation im Internet zu koordinieren, die passiven Module ständig zu aktualisieren, und Besucher in die Lage zu versetzen, sich am Prozeß im Netz zu beteiligen. Interaktive Module bilden die eigentliche Kommunikationsschnittstellen zwischen Netzwelt und Realwelt. Interessierte können sich

- durch den HANDSHAKE-Raum des World Wide Web navigieren,
- den bestehenden Informationspool durch eigene textuelle oder visualisierte Beiträge zu erweitern,
- mit im Netz Anwesenden in aller Welt online kommunizieren.

Dazu werden moderierte Konferenzen im IRC zu ausgewählten Themen organisiert.

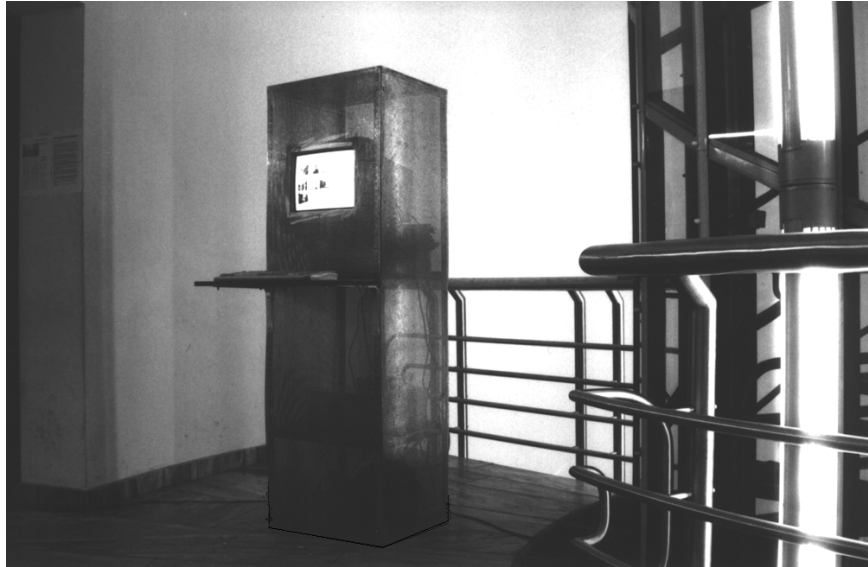
HANDSHAKE - Prozeß und Raum

Die unterschiedlichen Interaktionsoptionen innerhalb des Internet, unterliegen unterschiedlichen Kommunikationsmodellen. Das zur Zeit beginnende Zusammenwachsen der verschiedenen Dienste unter der Oberfläche des World Wide Web integriert differierende Kommunikationsmodelle, stellt das bisherige Kommunikator- und Rezipientenverhältnis der "alten" Massenmedien infrage und macht daher eine Erforschung der erweiterten Möglichkeiten notwendig.

Die elektronische Netzwelt - physikalisch existent als eine Anhäufung von Verbindungen - verstanden als Transportnetz von immateriellen Gütern - empfunden als Raum - eröffnet prinzipiell Optionen für einen Dialog zwischen Persönlichkeiten, unterschiedlichen Sichtweisen

und Nationalitäten. Am Internet teilhaben können nur diejenigen, für die Computer, Modem und Telefon eine Selbstverständlichkeit und zudem finanziell erschwinglich sind. Darüberhinaus ist zum Navigieren durch das Internet ein relativ hohes Maß an technischem Know How notwendig. Das Internet für jedermann/-frau gibt es noch lange nicht. Aber nicht zu Unrecht wird das Internet, aufgrund eines ausgeglichenen Produzenten-Rezipienten-Verhältnisses, als demokratischen Medium bezeichnet. Eigentlich erstaunlich, daß die Datenkanäle dieses hegemonialen Massenmediums mit Millionen von Benutzern weltweit bisher noch nicht durch Werbung und Kommerz verstopft werden. Erst allmählich beginnt die werbende Industrie, das Internet als weltweiten Werbeträger für sich zu entdecken. Als Künstler sind wir hinsichtlich solcher Bedrohungen vielleicht aufmerksamer als andere. Deshalb forciert HANDSHAKE Projekte und Ideen innerhalb des Internet, um für das "danach" zu Sorge zu tragen. Das meint zwanglos Automaten, Informationsroboter und Agenten im Netz auszusetzen; Lager , Stationen und ähnliches einzurichten, um eine langfristige Netzpräsenz zu gewährleisten. Daher begreifen wir das Treffen und Kontakten mit Anderen im elektronischen Raum nicht als Selbstzweck, sondern vielmehr als eine Erweiterung von vorhandenen, realitätsbildenden Strukturen.

Denn eine Netzwelt ohne Lebenswelt wäre bedeutungslos. Internet ist Realität, nicht virtuelle Realität.



HANDSHAKE im Zeiss-Planetarium beim Symposium "Datendandy" , Berlin'94

Für uns stellt sich die Frage, in wieweit, trotz minimaler Kommunikationsschnittstellen, einerseits ein langfristig ausbaubarer Handlungsraum für einen kulturellen Diskurs, andererseits ein emotional-sinnlicher Kommunikationsraum für den Einzelnen entstehen kann. Punktuell wird dieser Raum außerhalb der Netzwelt einem größeren Publikum zugänglich gemacht. Er taucht gewissermaßen an die Oberfläche der Lebenswelt. Als Installation öffentlich sichtbar und begehbar erhält HANDSHAKE so neue Impulse "von außen".

Presse

(Auszug)

" Scheinbarer Ruhepol in dem Sprachgewirr der Festtage waren zwei Türme aus Lochstahl. Über Monitore liefen hier permanent Bilder und Texte zusammen, kommunizierte man lautlos, aber intensiv miteinander. "Handshake", eine der vielen Unwägbarkeiten im Programm wurde ein voller Erfolg. Computernutzer in aller Welt nahmen das Angebot zum Austausch via Tastatur an, schickten Bilder und Notizen

nach Dessau. Neue Medien als Brückenschlag zu gegenseitigem Kennenlernen - trotz der im Titel assoziierten "Verfremdung" war das der wohl wichtigste Aspekt von "Ostranenie'93". "

Andreas Hilger: Wirklichkeit aus der Scheinwelt. Vier Tage "Ostranenie" am Bauhaus - Beiträge auch aus dem gastgebenden Bundesland.

In: Mitteldeutsche Zeitung vom 9.11.1993

Die HANDSHAKE-Chronologie

1993 OSTranenie 93, 1. Internationales Videofestival am Bauhaus Dessau (Katalog)

1994 Videofest`94, Berlin (Katalog)

Chromapark, techno art exhibition, E-Werk Berlin (Begleitbroschüre)

"Berlin - hier und jetzt", (Prag - Internet - Berlin), (Katalog)

Kulturaustausch zwischen Berliner und Prager Künstlern (Senator für kulturelle Angelegenheiten, Berlin und Goetheinstitut in Prag)

Teilnahme am Feldforschungsprojekt "Feld Reise" in der ehemaligen russischen Kaserne Krampnitz bei Potsdam von Juni-September'94

European Media Art Festival`94 (Katalog)

MedienBiennale Leipzig`94, "Minima Media" (Katalog)

Ausstellung "FeldReise", Staudenhof Galerie, Potsdam

Projektpräsentationen und Vorträge:

1994 Datendandy - Symposium: Verhaltensstrategien im medialen Raum (Bilwet Agentur), Zeiss-Planetarium Berlin **(P)**

"Die Zukunft von Kommunikationsnetzen", Symposium, Wissenschaftszentrum B. **(P)**

5. Europäische Sommerakademie "Designer der Zukunft - Die medialen Botschaften des 21. Jahrhunderts" in der Akademie der Künste, Berlin

dabei:

1. Gestaltung des Workshops "Onliners" in Zusammenarbeit mit Georg Hartwagner (München), Volker Grassmuck (Tokio) und Geert Lovink (Amsterdam) **(P, V)**

2. Mitarbeit in der Projektgruppe "Vernetzter Informationstransfer und subversive Gegenöffentlichkeit" **(V)**

Sommerschule "Städtische Räume und Selbstorganisation" am BAUHAUS Dessau **(P, V)**

MedienBiennale Leipzig`94,"Minima Media" **(V)**

"Stappen in de Virtuele Ruimte", Symposium für
Architektur und elektronische Medien in Delft, Niederlande
(P)

"Fenster im Netz" bei ART+COM, Medienforum
Berlin-Brandenburg **(P,V)**

