Ausgangspunkt **CODE**: ars electronica 09.2003

gestalterische Gesten (=> Basisoperationen)

Fargestellung aus vorangegangenen Studien zu Tätigkeitstypen:
>Designgesten als überwiegend werkzeuglos gedachte Gesten<
Vergleiche Studie zu „Tätigkeitstypen"
WAS/WIE Betrachtung zu Verben (Mittel/Zweck-Relation)

Dank an die Theoretiker:innen:
Matthias **Vogel** / Medien der Vernunft
Jean Piaget (Mutter-Strukturen : N. **Bourbaki**)
R. **Barthes** (Die Sprache der Mode)
V. **Flusser** (Gesten – Versuch einer Phänomenologie)
Annette **Hünnekens** (Der bewegte Betrachter)
Giaco Schiesser (Vom Eigensinn der Medien)
Sybille Krämer (Performativität u. Verkörperung)
J. Shaw, P. Weibel, u.a. (Future Cinema)
R. Ascott (Functions & Amenities – AEC)
Ascott, Krueger, Forest (Handlungskonzept, Verhaltensmatrix)
runme.org

Ein „strukturalistischer" Versuch die Potentiale der computergestützten Künste auszuloten.
(weitgehend ausgeklammert bleiben Kriterien und Gesten der Objekt- und Bildgestaltung; siehe dazu Architektur- und Designstudie)

Autor: gerhard.dirmoser@energieag.at
www.arsus.at/kontext/ars/

Besonderen Dank an:
Boris Nieslony

Stand 08.2004 /
Version D 1.3

Legende:
P .... Programmierbare Operationen
D .... Designgesten
T .... Topologische Konstellationen
W ... Wirkung
N .... Nutzungsgesten

Diese Studie schöpft aus dem Verben-Vorrat der im Rahmen des Netzes „Verben im Kontext" zusammengetragen wurde.

Der linke Bereich deckt sich mit Fragen des FutureLab - der rechte Bereich mit Fragen des AEC-Museumsbereiches.

Diese Studie ist ein erster Versuch zu sehen, den es weiter zu verfeinern gilt. Die Ästhetische Sicht wurde bewußt ausgespart ! Auch die Kunstfrage ist hier wenig hilfreich.

Computerbestimmte Designgesten
(wirken sich auch stark auf die Schnittstelle aus)

Designgesten, die sich nicht mit der „objekthaften" oder „grafischen" Ausformung beschäftigen

KünstlerInnen als Werkprogrammierer
KünstlerInnen als Werkzeugprogrammierer
KünstlerInnen Instrumentenbauer
KünstlerInnen als Schnittstellenbauer
Eigenwelt der Apparate: Systeme als Werkzeugnutzer

Simple Elementargesten werden in der Computerkunst oft nur visualisiert

Designgesten

Schnittstellen-Sicht (InterFace)

Vom Eigensinn der Medien

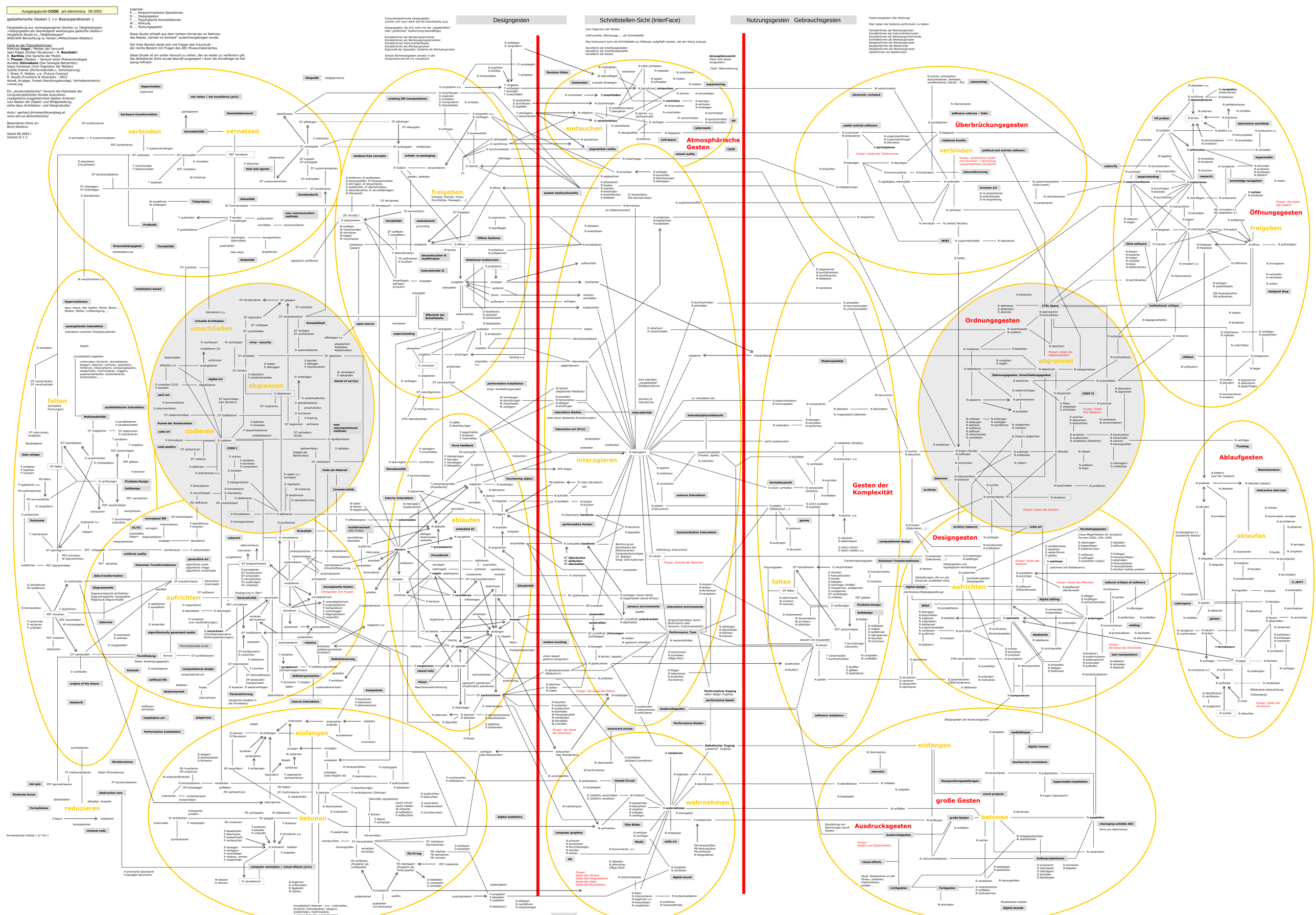
Instrumente, Werkzeuge, ... als Schnittstelle

Das Instrument kann als Schnittstelle zur Software aufgefaßt werden, die den Klang erzeugt.

KünstlerIn als Interfacegestalter
KünstlerIn als Interfacespezialist
KünstlerIn als Hacker

Nutzungsgesten Gebrauchsgesten

Ausdrucksgesten (der Nutzung)

Was haben die Systeme performativ zu bieten

KünstlerInnen als Werkzeugnutzer
KünstlerInnen als Instrumentennutzer
KünstlerInnen als Werkzeugvorführende
KünstlerInnen als Softwarenutzer
Designer:innen als Werkzeugnutzer
Rezipient:innen als Werknutzer
Rezipient:innen als Werkzeugnutzer
Spieler:innen als Spielenutzer