

Bachelorprojekt

## CoMa: Computer & Malen Ergebnis

*Dr. Susanne Grabowski  
(im SS mit Dr. Daniel Cermak-Sassenrath)  
WS 2008 – SS 2009*

**CoMa** beschäftigte sich mit dem Computer im Raum der Kunst. Es wurden Schnittstellen geschaffen, welche die formale Welt des Computers mit der materialen Welt konkreter Kunst verbinden. "Struktur und Zufall" lautet das Prinzip. Über Webcam, Mikrofon und Wii-Controller liefern Akteure an drei interaktiven Stationen Daten an den **CoMa-Nator** – eine selbst gebaute Zeichenmaschine. Sie zeichnet Linien auf Papier und Leinwände – macht das Geschaffene direkt erfahrbar. Zufällige, von der Eingabe unabhängige Bewegungen der Maschine, sorgen für Überraschungsmomente in den Bildern. Die Akteure erfahren eine ganz neue Form von Wahrnehmung und Interaktion: gemeinsam mit dem Computer werden sie zum „Künstler“.

### 1) CoMa-Nator

*Josef Rissling, Robert Hermann, Marcel Naumann, Sebastian Janoschek  
mit Isabel Micheel, Dörte Brockmann, Timo Steinkamp und Patrick Einatz*

Typ: interaktive Zeichenmaschine

Beim *CoMa-Nator* handelt es sich um die Realisierung einer Zeichenmaschine, die aber nicht nach alter Manier aus der Ferne von *einem* Menschen mit Daten gefüttert wird, die stur abgearbeitet *ein* Bildergebnis zu Tage fördern. Die **CoMa**-Zeichenmaschine vereint vorläufige Bildergebnisse, die aus den Interaktionen verschiedener Akteure resultieren und formt daraus einen unendlichen Prozess immer neuer Bildergebnisse, die auf Endlosrollen ausgegeben, verschiedene materiale Formen annehmen können. Im Projekt wurde vornehmlich mit Leinwänden und verschiedenen Aufträgen (z.B. Ölstift, Marker oder Acryl) experimentiert.

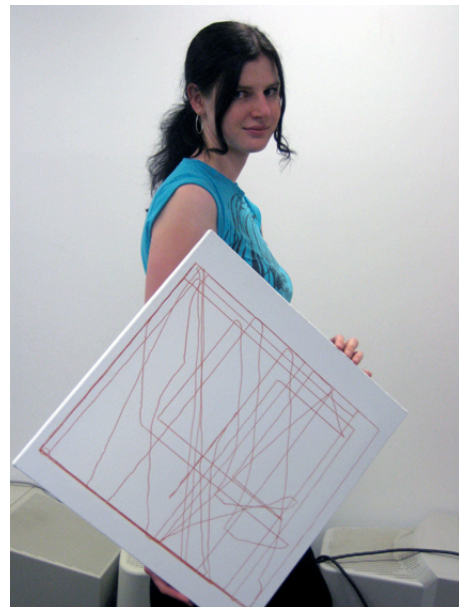
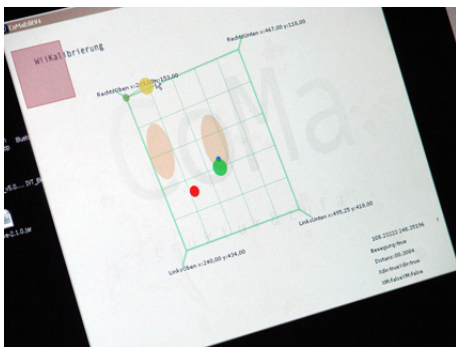
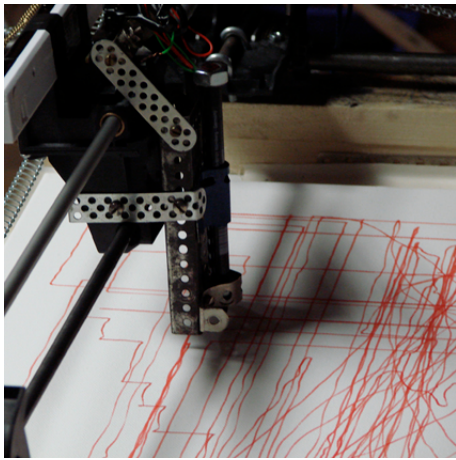


Abb. 1: Die Zeichenmaschine CoMa-Nator in Aktion mit Bedienoberfläche und Ergebnis

## 2) CoMa-Voice

Carolin Tonn, Niruba Balasingam

Typ: interaktive Installation

Mit *CoMa-Voice* wurde eine Schnittstelle geschaffen, mit der Linien und Kreise in einem Bild durch die eigene Stimme erzeugt werden. Der übliche Pinsel der Malerei wird so durch die Stimme ersetzt – allerdings des Akteurs, nicht des Künstlers. Durch das Sprechen oder Singen in ein Mikrofon, werden abhängig von Stimmfrequenz und Lautstärke, Linien und Kreise gezeichnet. Ein Akteur kann durch Singen oder Sprechen die Form und deren Anzahl in einem Bild bestimmen, deren genaue Erscheinung und Ort aber nicht. Der Künstler bereitet lediglich Rahmenbedingungen für ein Werk vor, das erst durch das Zutun des Akteurs entsteht. *CoMa-Voice* stellt ein Beispiel dar, indem Akteur und Künstler ein Gefühl für einen un abgeschlossenen Prozess entwickeln, der erst im Zusammenspiel beider eine stets vorläufige Variante eines Bildes zum Vorschein bringt.

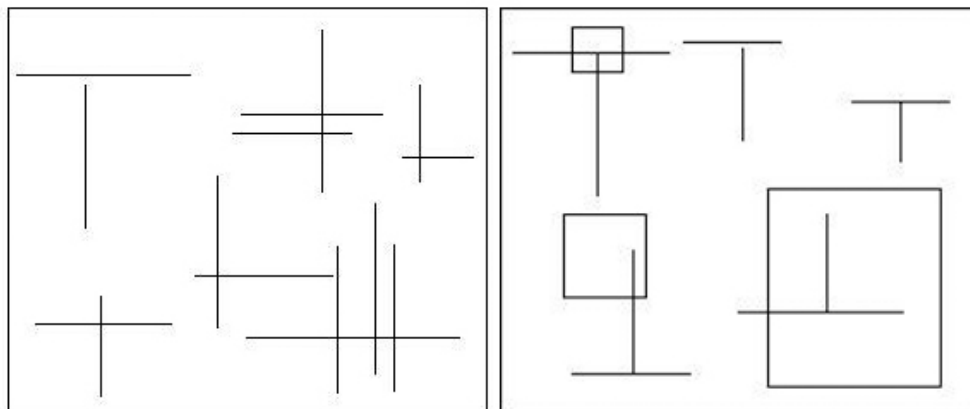


Abb. 2: *CoMa-Voice*: Station, Interaktion, Ergebnis

### 3) CoMa-Stroke

Isabel Micheel, Dörte Brockmann

Typ: interaktive Installation

*CoMa-Stroke* ist eine Schnittstelle, die reales Malen (Acryl auf Leinwand) und digitales Malen über eine Kamera verbindet. Der Künstler schafft hier Rahmenbedingungen für die Verarbeitung eines auf Leinwand gemalten und mit einer Kamera aufgenommenen Werks. Wie im herkömmlichen Malprozess wird ein Bild gemalt – jetzt allerdings in vertauschter Rolle und mit eingeschränkten Mitteln (nur parallele oder vertikale Linien) vom Akteur. Das aufgezeichnete Werk wird von einem Computerprogramm so verändert, dass Linien neu platziert und im Ursprungswerk integriert werden. Das Werk erhält so seine Besonderheit durch die Zusammenkunft menschlicher und maschineller Strichelei.

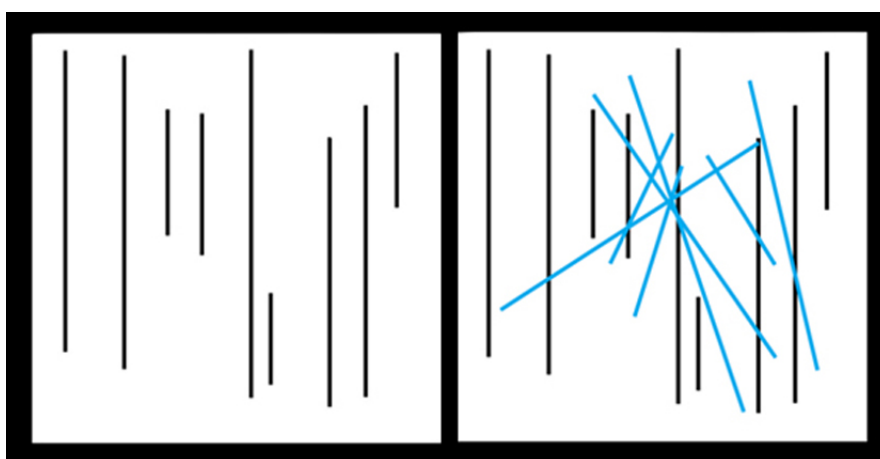
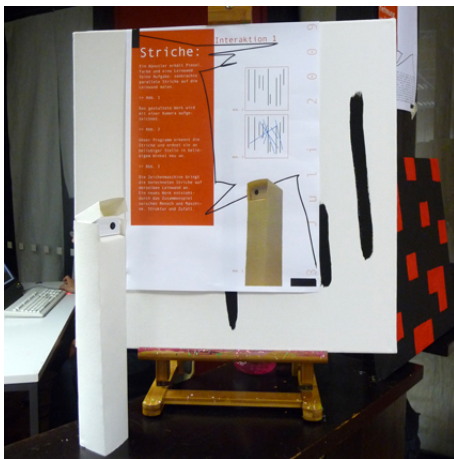


Abb. 3: *CoMa-Stroke*: Station, Interaktion, Ergebnis

#### 4) CoMa-Tös

Sebastian Janoschek, Max Roll

Typ: interaktive Installation

Bei der Schnittstelle *CoMa-Tös* denken wir uns einen Akteur, der vier verschiedenfarbige Bälle in kleine Kuhlen einer geheimnisvollen Box legt. Unser Akteur weiß noch nicht, dass er damit einen Code erzeugt, der von einer Kamera aufgenommen wird und einen Bildprozess anstößt. Wie kann das geschehen? Unsere Kuhlen sind nebeneinander angeordnet und folgen den Positionen von 1 bis 4. Diesen Positionen sind verschiedene Funktionen zugeordnet, welche die Makrostruktur eines Werkes formen, z.B. Art, Größe, Ort und Neigung des Objektes. Durch die Farben der Bälle (rot, gelb, grün und blau) wird die Mikrostruktur eines Werkes gebildet. Die möglichen Kombinationen aus Positionen und Farben formen den "Code" für ein Werk.

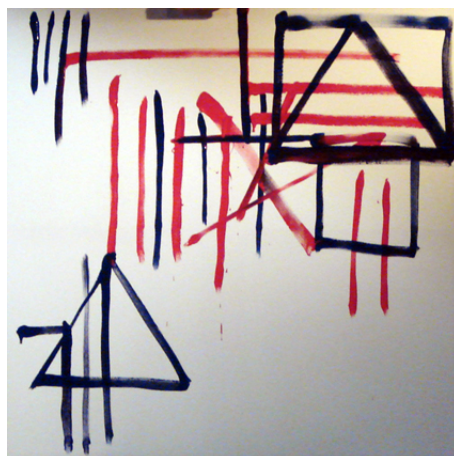
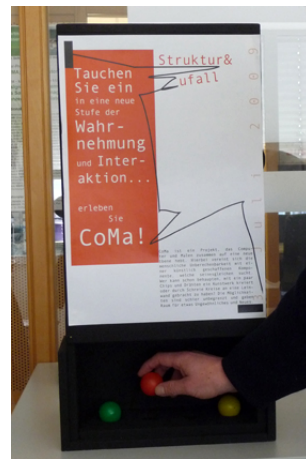
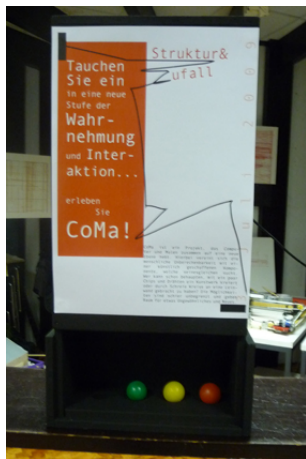


Abb. 4: *CoMa-Tös*: Station, Interaktion, Ergebnis

Ein Bild aus möglichen Ereignissen von CoMa-Voice, CoMa-Stroke und CoMa-Tös könnte wie in der folgenden Abbildung aussehen:

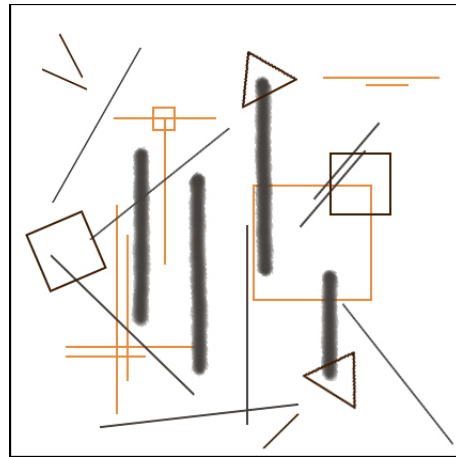


Abb. 5: Ein mögliches Endwerk aus CoMa-Voice, CoMa-Stroke und CoMa-Tös

## 5) CoMa-Blog

Patrick Einatz

Typ: Blog

Dokumentation der studentischen Aktivitäten während des Projektes im *CoMa-Blog*.

<http://coma.sioma.de>