

Drawn
Zachary Lieberman / Pardon Kimura

Drawn is a concert-performance in which live painting is radically augmented in real time, creating a fictional world in which the painted forms appear to come to life, rising themselves off the page and interacting with the outside world. The performance explores the musicality and immediacy of drawing by turning simple brushstrokes of ink into complex and energetic life forms.

The performance operates in a simple manner: A table on stage holds the paper, ink and brushes the performer uses to draw. A mounted camera positioned above the table captures the drawing and this seemingly “live” image from the camera is then projected for the audience to observe. However, this projected image is not entirely unadulterated—custom software works as an intermediary step between the camera and projection, performing complex analysis of the video image and augmenting the image in real-time with synthetic graphics. The result is a hybrid video signal, combining both factual and fictional pixels in order to create an artificial but entirely believable world in which hand-drawn gestures appear to have a mind of their own.

Drawn ist der Titel einer Konzertperformance, bei der Echtzeitmalerei eine fundamentale „Erweiterung“ erfährt; es wird dabei eine erfundene Welt erschaffen, in der die gemalten Formen scheinbar zum Leben erwachen, sich vom Blatt abheben und mit der Außenwelt interagieren. Die Performance erkundet die Musikalität und die Unmittelbarkeit des Malens, indem sich mit Tinte gemalte Pinselstriche in komplexe und aktive Lebensformen verwandeln.

Die Performance verläuft nach einem einfachen Schema: Auf der Bühne befindet sich ein Tisch, auf dem Papier, Tinte und Pinsel liegen, die der Künstler zum Malen verwendet. Eine Kamera, die über dem Tisch montiert ist, fängt den Akt des Malens ein, und dieses „Live“-Bild wird dann für die Zuschauer projiziert. Allerdings ist die Projektion nicht völlig unverfälscht – eine Spezialsoftware fungiert als Verbindung zwischen Kamera und Projektor, wobei eine komplexe Analyse des Videobilds durchgeführt und in Echtzeit mit synthetischer Grafik „erweitert“ wird. Das Ergebnis ist ein hybrides Videosignal, das tatsächliche und fiktive Bildpunkte kombiniert, um eine künstliche, aber völlig glaubhafte Welt zu schaffen, in der mit der Hand gemalte Gesten ein Eigenleben zu haben scheinen.

