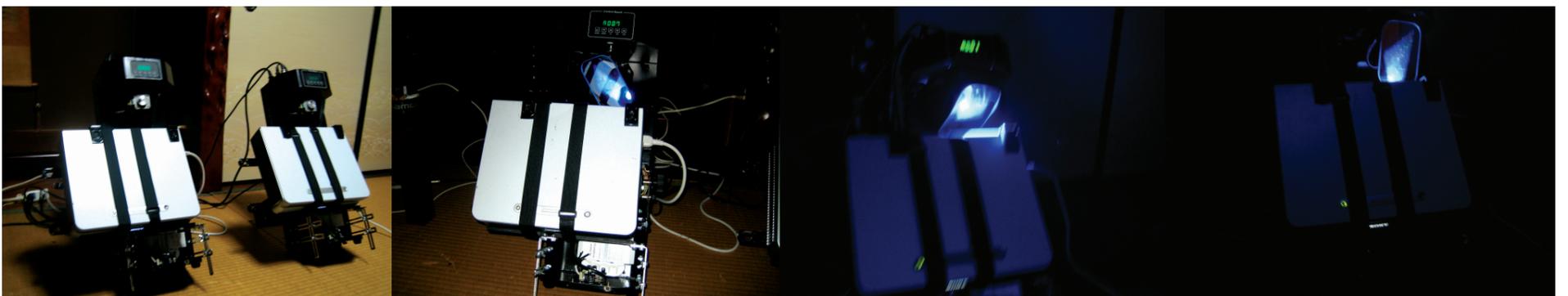


ACTIVE VISION

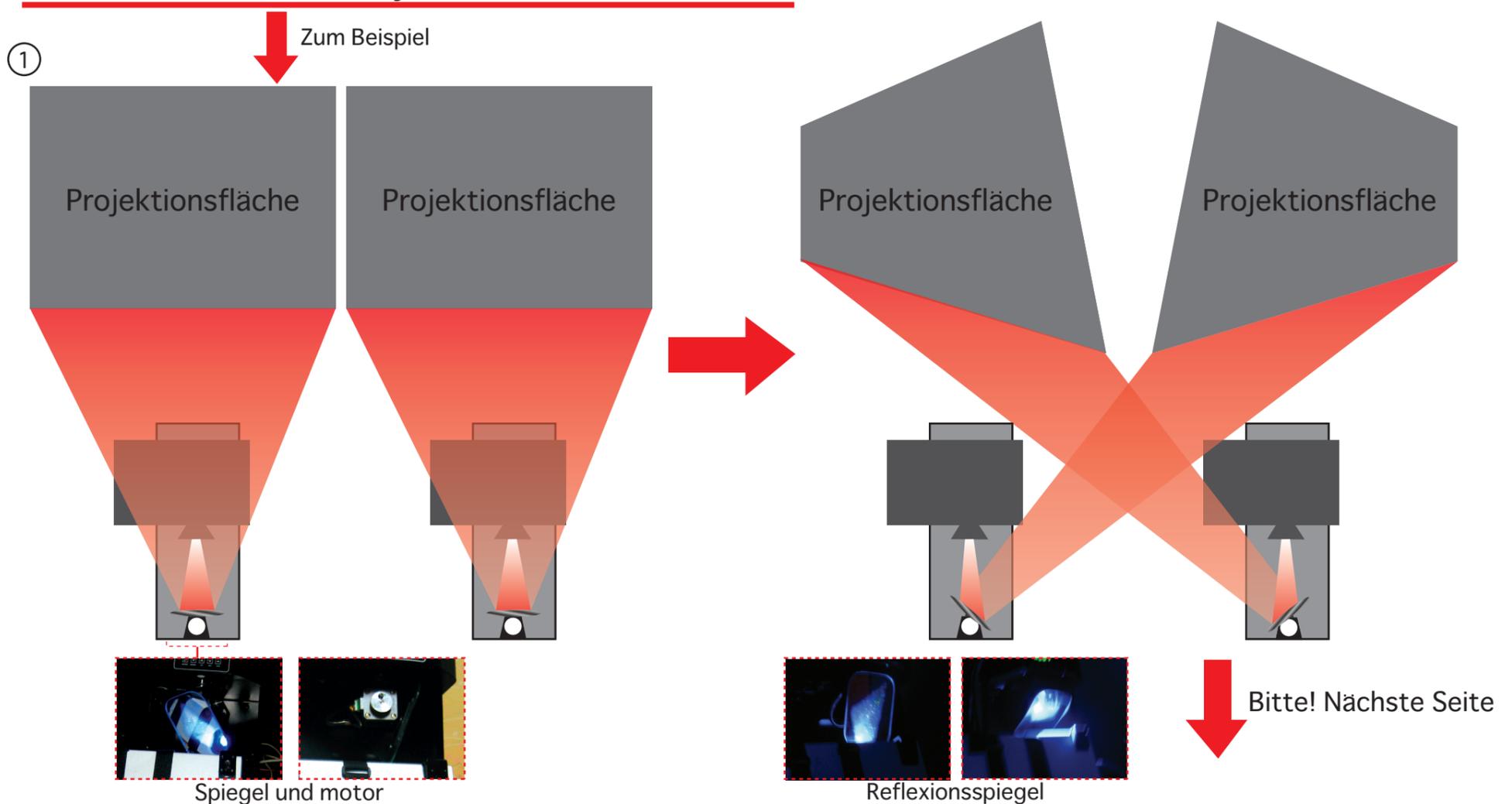


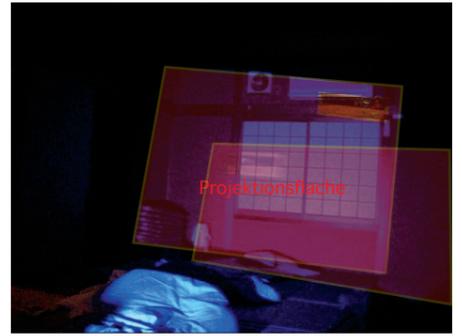
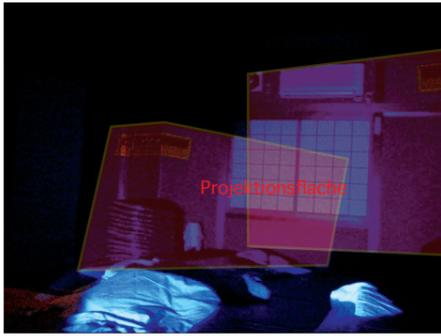
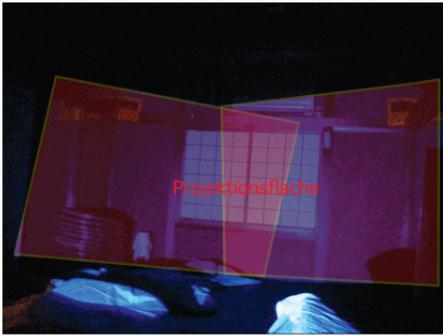
Das ist ACTIVE VISION. Mit dieser Maschine kann man den Projektor bewegen. Damit kann man das Bild von verschiedenen Winkeln projizieren und mit einem Computer steuern. (Horizontaler Radius $\leftrightarrow 540^\circ$ Vertikaler Radius $\updownarrow 270^\circ$) Sie benötigt DMX-Signal, Videosignal und einen PC (DMX-signal hat 512kanal). Ein einziger Projektor verwendet 15 Kanäle und die ganze Machinerie, bestehend aus 2 Projektoren, 30 Kanäle.

11. MAI 2005 (Prototyp) (Horizontaler Radius $\leftrightarrow 165^\circ$ Vertikaler Radius $\updownarrow 110^\circ$)



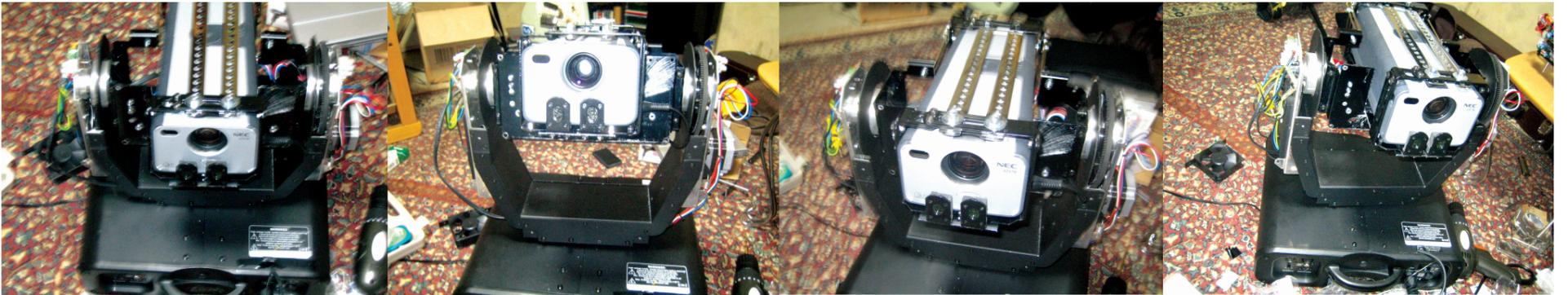
Dies war ein Prototyp. Die Maschine benutzte einen Spiegel um das Licht des Projektors durch Reflektion auf eine gewünschte Fläche zu projizieren. Jedoch wies diese Vorgehensweise 2 Probleme auf. Als erstes waren die möglichen Winkel sehr beschränkt(s.o.). Zweitens wurden die Projektionsflächen verzerrt.





Ich musste leider feststellen, dass die Reflektionsspiegel die Bilder nicht so präzisierten wie ich es mir vorgestellt hatte. Das Resultat können Sie aus den obigen 3 Fotos entnehmen. Der Prototyp des ACTIVE VISION konnte die Regelung nicht kontrollieren. Deshalb Baute ich grundlegend neue Maschine. Diese kann von verschiedenen Winkeln projizieren und Feinabstimmungen durchführen. Ich glaube, dass neue ACTIVE VISION in der modernen Kunst eingesetzt werden kann.

5. März 2006 (Neue ACTIVE VISION) (Horizontaler Radius ↔540° Vertikaler Radius ↓270°)



Dies ist die neue ACTIVE VISION. Meine neue Maschine verwendet keinen Spiegel, sondern bewegt den Projektor selbst. Dies ermöglicht das Projizieren aus verschiedenen Winkeln und das Bild wird weder gekrümmt, noch verformt.

Die vielen DMX-Kanäle, der neuen Maschine (15kanal × 2) ermöglichen viele automatische Funktionen. (Der Prototyp des ACTIVE VISION hatte 6 Kanäle)

1. Kanal(PAN ↔ 540° grobe Regelung)
 2. Kanal(PAN ↔ 540° feine Regelung Mindestwinkel 0.4°)
 3. Kanal(TILT ↓ 270° grobe Regelung)
 4. Kanal(TILT ↓ 540° feine Regelung Mindestwinkel 0.4°)
- ⋮

13.14kanal (Zufällige Bewegung)

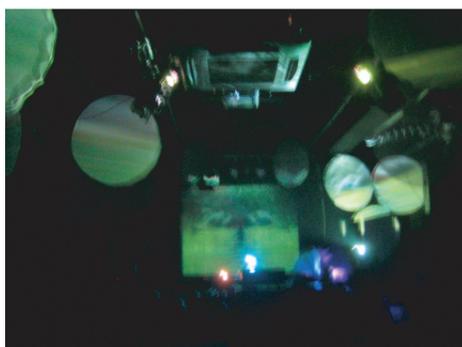
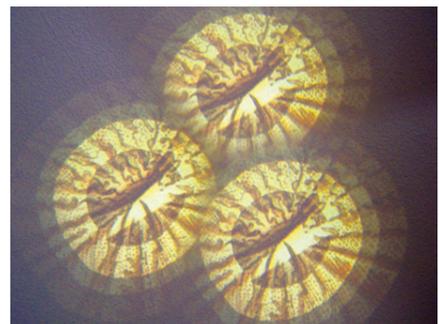
Im Moment sind die Kanäle 5 bis 12 und 15 noch unbenutzt. Diese möchte ich für einen automatischen Fokus, automatischen Zoom und dank einer speziellen Linse das Bild aufteilen.



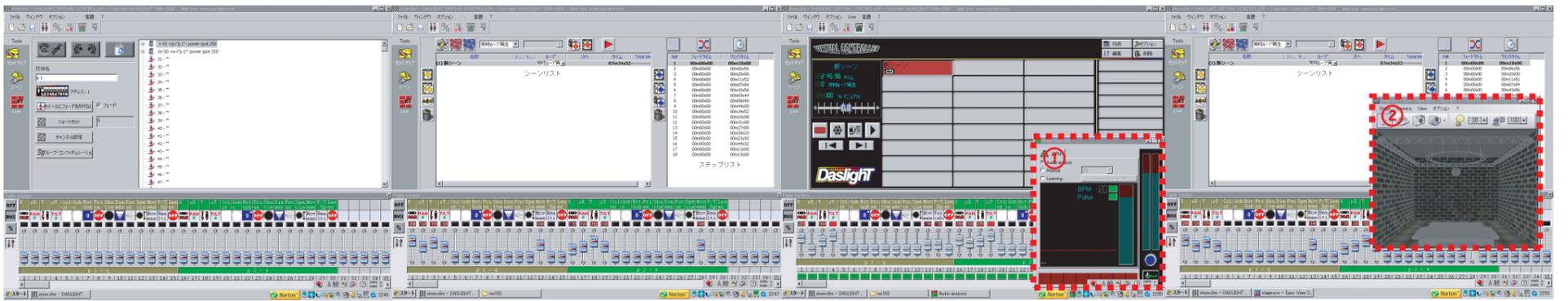
Spezielle Linse



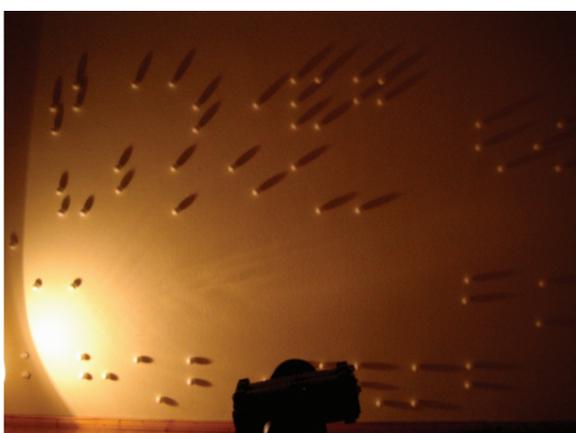
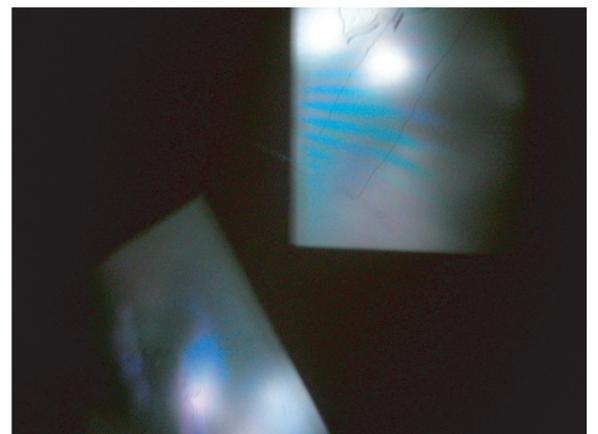
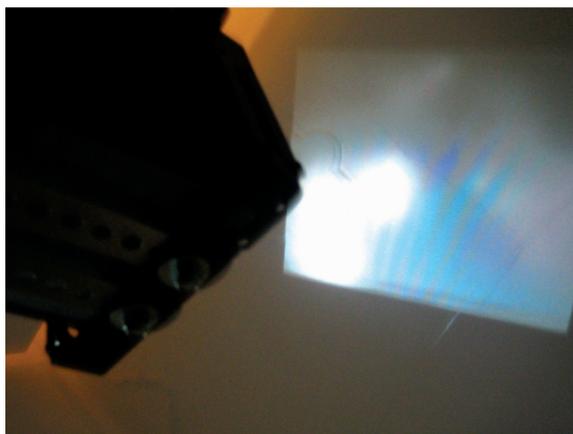
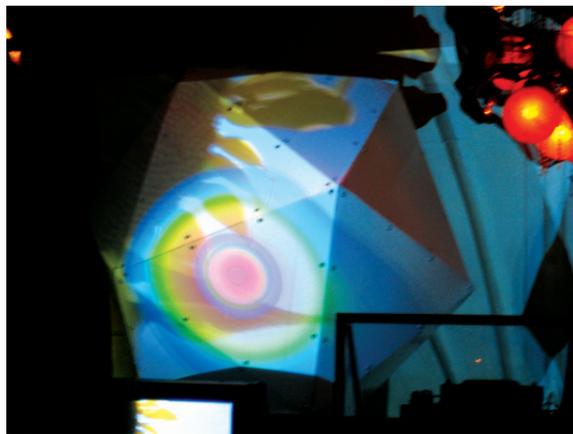
Die linse kann das Bild in drei Stücke aufteilen



DAS LIGHT VISUAL CONTROLLER



Das ist DAS LIGHT VISUAL CONTROLLER . Damit kann ich ACTIVE VISION kontrollieren. Mit der Software kann man 1000 Bewegungsmuster und im 3-dimensionalen Raum ② programmieren. Das Programm kann auch BPM synchronisieren. ①

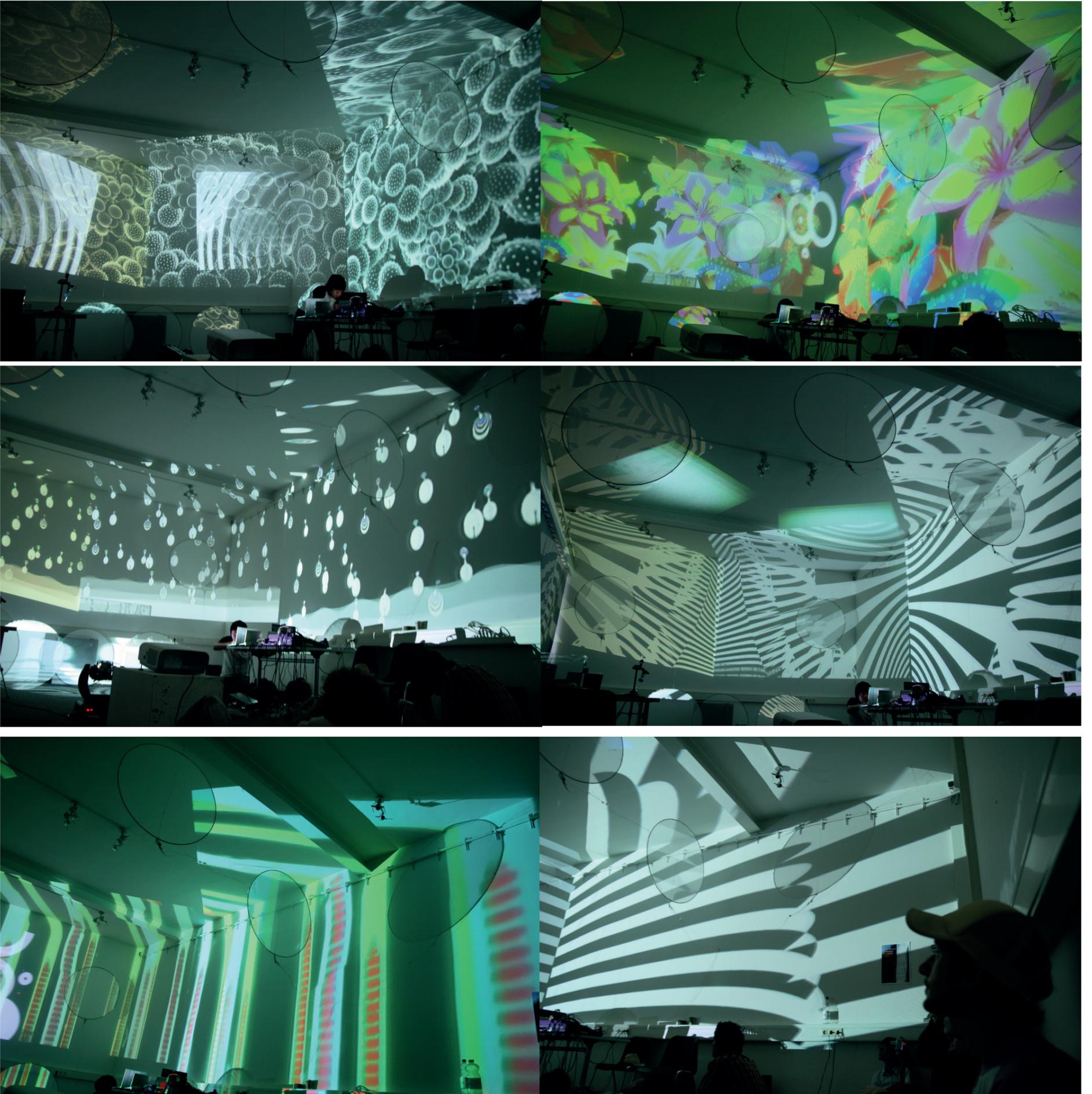


Ich möchte meine Installation aufbauen. Zu diesem Zwecke habe ich ACTIVE VISION konzipiert. Sie ist noch nicht fertig, deshalb möchte ich meine Maschine in der naher Zukunft verbessern. Ich bin überzeugt, dass meine Maschine räumliche Bilder projizieren kann. Somit kann es in vielen Bereichen der Kunst angewendet werden. Ich möchte viele mit meiner Maschine Räumen installieren und Ton machen. (Das Konzept ist noch nicht ganz fertig deswegen schreibe ich diesen in meine Mappe rein.)

Kenta Nakagawa

Projekt Active Vision

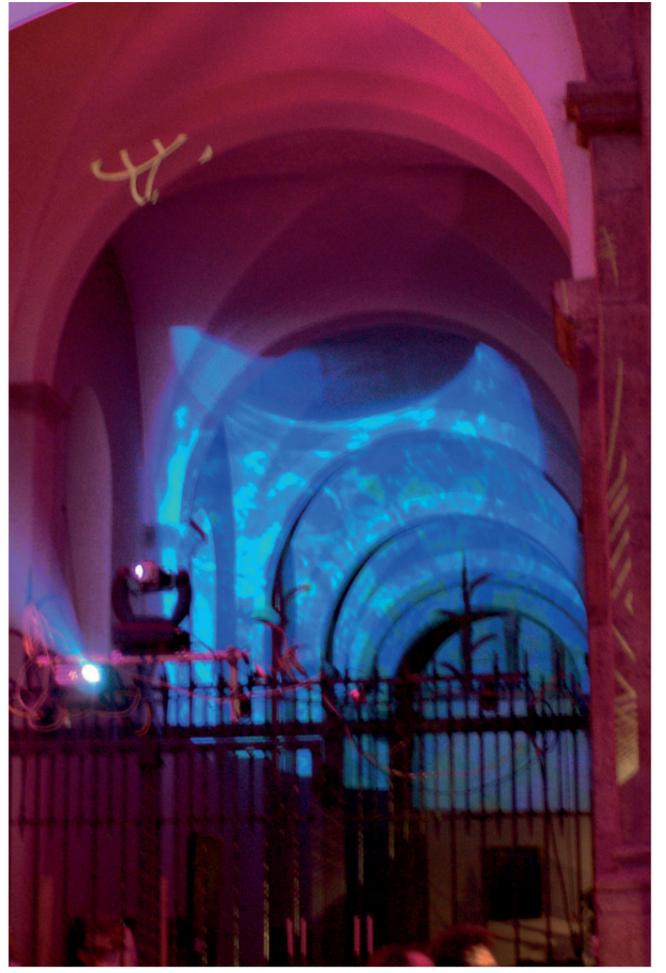
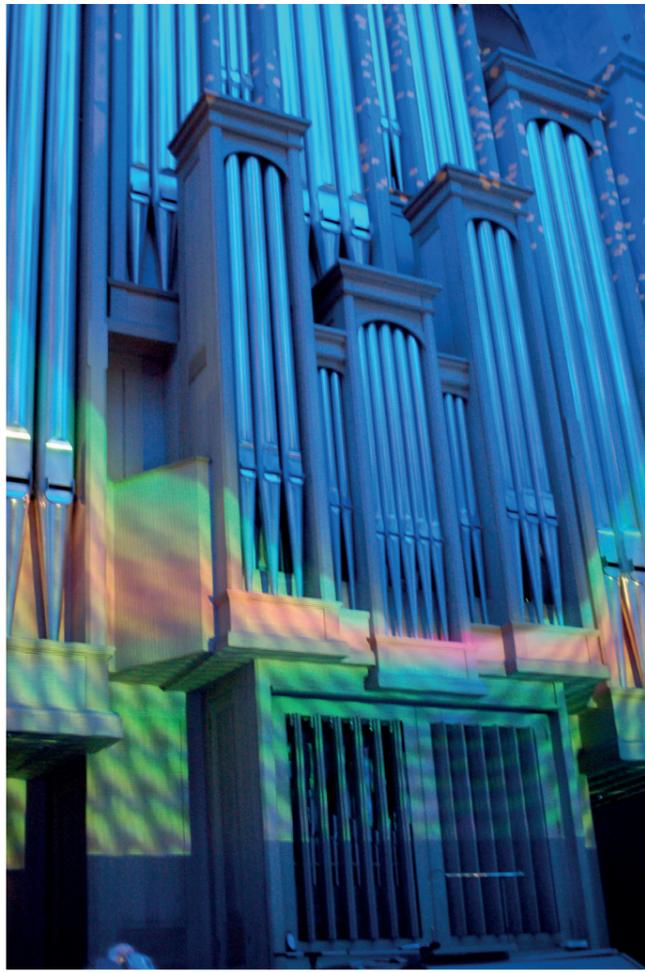
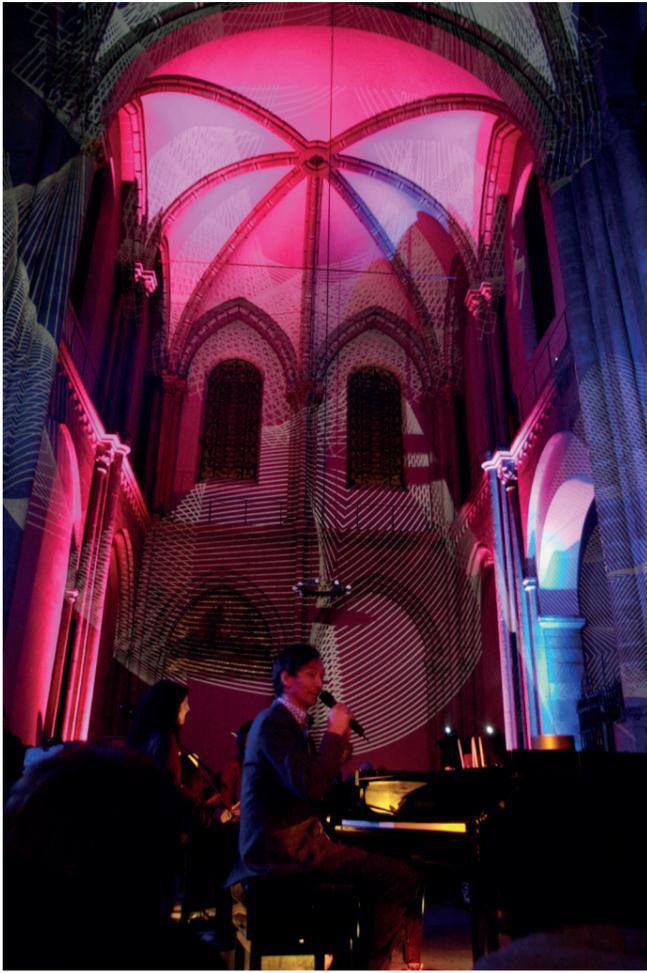
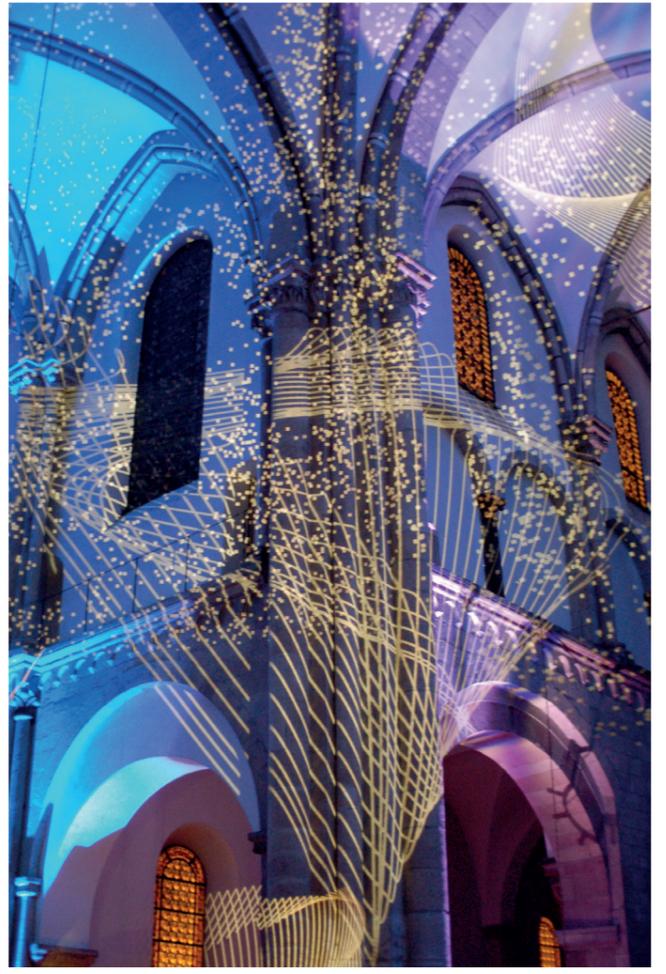
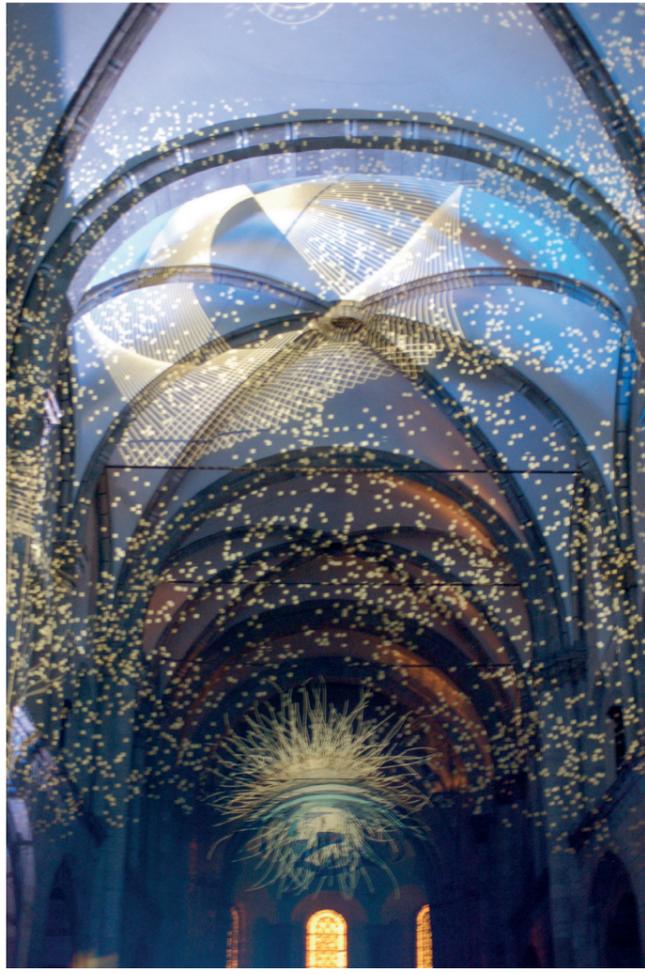
Phase 1 AudioVisualPerformance



LichtSensor und Video Liveperformance

Seit Jahren beschäftige ich mich mit der künstlerischen Nutzung des Live-Videos und V-Jing und verstehe mich, da ich Bild, Ton, Licht, Wind und Hazer in Kompositionen fasse, auch als Entwickler. Für meine Live-Performance "Active Vision Phase 1" habe ich mit zwei Active Vision, vier Beamern und Lichtsensoren experimentiert. Auch hier lag die Idee zugrunde, mit Bewegtbild, Licht und Klang neue Inszenierungen zu schaffen. Das Experimentierfeld war eine räumliche Installation mit 6 Leinwänden, dazwischen angeordnet Lichtsensoren und eine Tonanlage. Das von mir hierfür entwickelte Programm erlaubte mir, neben meiner manuell gesteuerten und spontan bedienbaren Anlage, der Performance eine weitere Ebene hinzuzufügen, nämlich die Konvertierung von Licht (meiner abstrakten Videoanimation) in Klang. Inspiriert hatte mich u.a. dabei der Lichtton des Films.

Phase 2 DiaProjektor mit ActiveVision in der st Aposteln Kirche

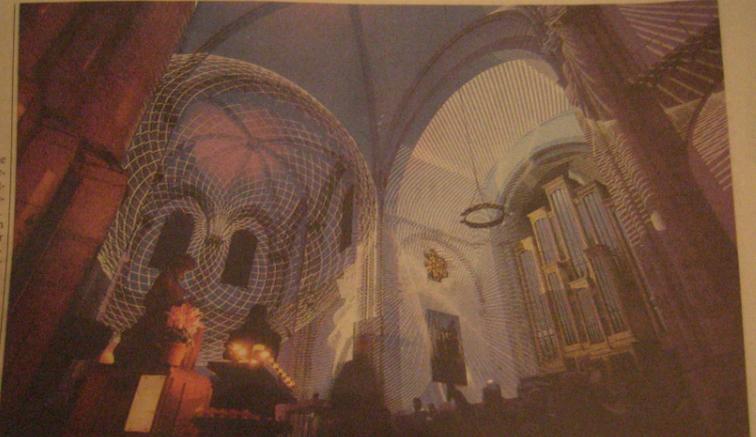




ts an hulen

erstützt werden

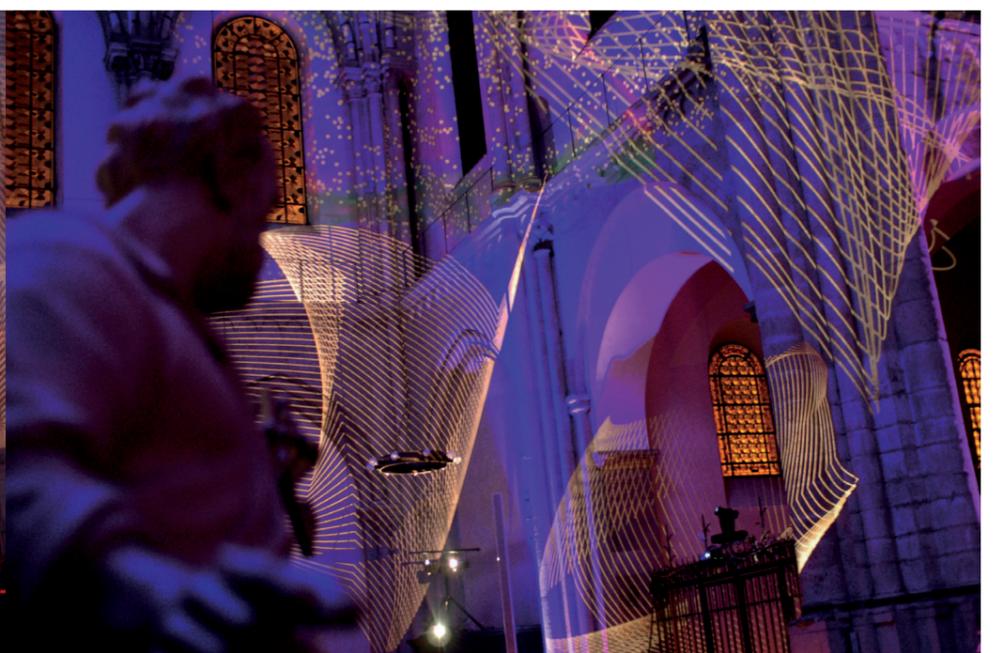
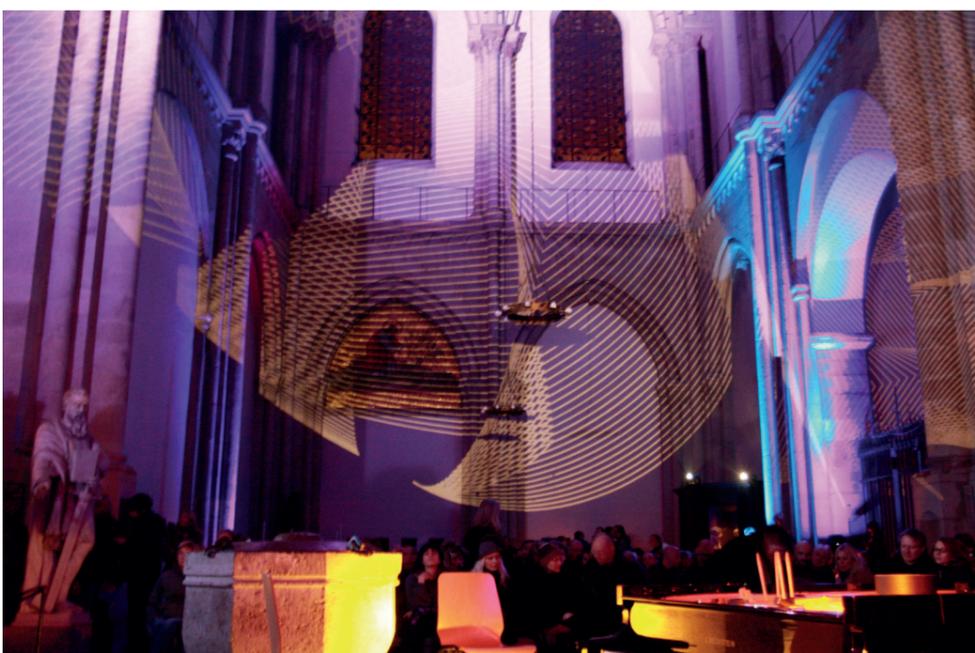
Stadtbesitz eine „sportfreundliche Grundschule“ geben soll. Außerdem sollen in allen Kindertagesstätten flächendeckende Sport- und Bewegungsangebote gemacht werden. Um Sportvereine vor finanziellen Notlagen zu bewahren, sollen für die Vorstände der Klubs gezielt Seminare angeboten werden. Ziel der Agenda ist darüber hinaus, das Angebot der Vereine zu verbessern. In einem Klubs können die Mitglieder Fußball oder Tischtennis spielen, Cross-Sport oder Reha-Sport gehört gegen nur in wenigen Vereinen in Repertoire. Die Vorschläge der Agenda umfassen insgesamt 120 Punkte. Begleitet wird das Vorhaben von einer prominent besetzten Lenkungsgruppe unter Vorsitz von Bürgermeister Fritz Seifermann, Volker Staufen, weitere Mitglieder sind Walter Trzaski (Sportbehörde), Michael Meier (1. FC) und Michael Veiper (Deutscher Olympischer Sportbund). Der Umfrage zur Sportstadt hatten sich viele Teilnehmer in Ausstattung der Sportstätten und eine beleuchtete Arena gefordert. Aufgabe dieser Ergebnisse hat die Gruppe ihre Ziele formale der Stadt sollen sportliche Maßnahmen angeordnet zum Beispiel das DFB-Po-



Die Lichtprojektionen fließen in der Apostelnkirche über die mächtigen Steinsäulen hinweg und drehen sich langsam im Kreis. BILD: HENNES

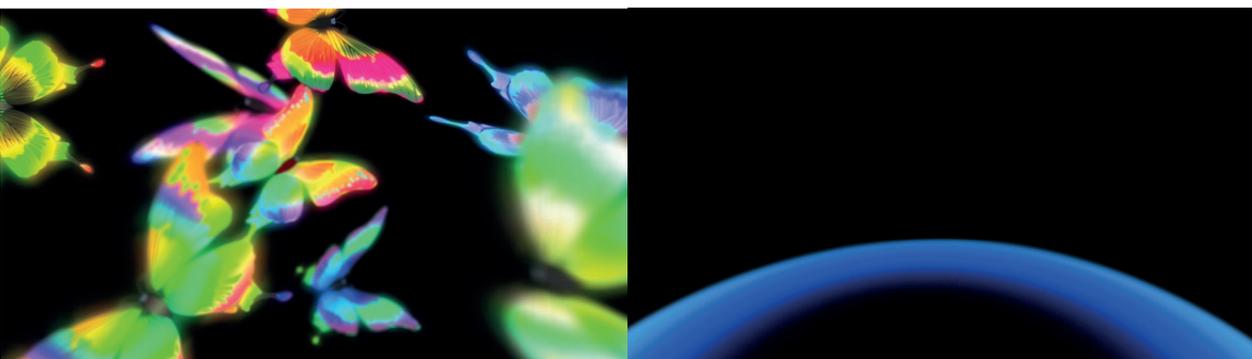
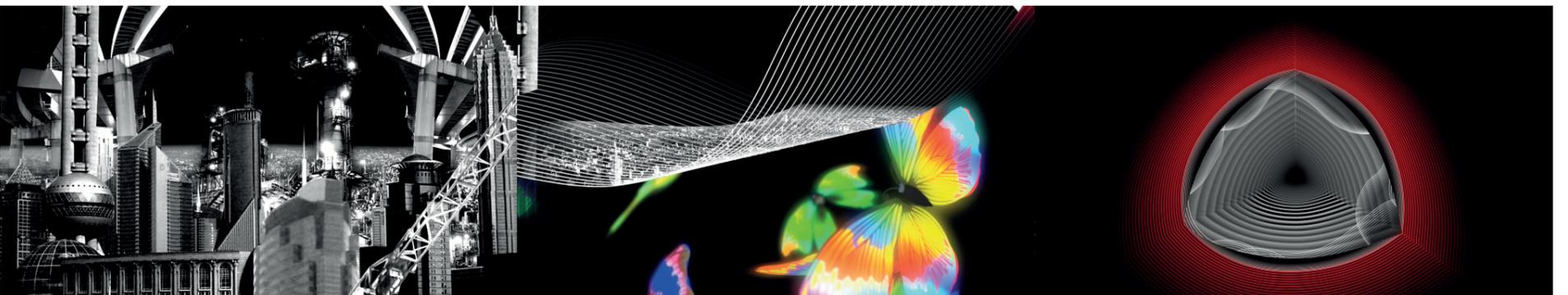
Bunte Satelliten kreisen im Kirchenraum

Ganz behutsam bewegen sich die Lichtprojektionen auf und ab und zeichnen dabei abstrakte Formen und Ornamente an die Gewölbedecke der Apostelnkirche am Neumarkt. Sie fließen über die mächtigen Steinsäulen hinweg oder „glühen“ wie Sternschnuppen. Dazu raumfüllende, elektronisch erzeugte, atmosphärische Soundedesigns, deren Klangfragmente ebenfalls angenehm ruhig ineinanderfließen. Zum vierten Mal erleben die zahlreich erschienenen nächtlichen Besucher die Musik aus der Jetztzeit mitunterbeziehen und für ihn wichtige Aspekte. Um die zentrale Botschaft des Festivals zu unterstreichen, verlas Bischof am ersten Abend der Festivalreihe während der Licht- und Klangpräsentationen Ambient-Festivals „Zivilisation der Liebe“ eine zeitlos aktuelle, christliche Botschaft. Worte aus dem Vaterunser: „Wie im Himmel so auf Erden“, bilden das Festivalmotto. „Wir wollen den Menschen auf meditative Weise die Wirklichkeit des



Diese Lichtinstallation wurde in der Apostelnkirche Köln aufgeführt und ist eine site-specific Licht-Bewegt-Bild-Inszenierung. Mein Thema war Licht, Bewegtbild (ich arbeite in der Regel mit abstrakten Animationen), Architektur und Räumlichkeit in Einklang zu bringen. Das Projekt wurde mit 6 Beamern, 2 Active Vision und mehreren Dia-Projektoren umgesetzt. Interessant und wichtig war für mich die Überlagerung stiller auf die Architektur abgestimmter Bilder (Dias) mit abstrakten Bewegtbildern, die einer zeitlichen Dramaturgie der Beschleunigung und Entschleunigung folgten. Durch diese Überlagerungssequenzen (superimposition) entstanden völlig neue, teils räumliche Eindrücke.

Projekt Groß Sommergala in Köln Philharmonie

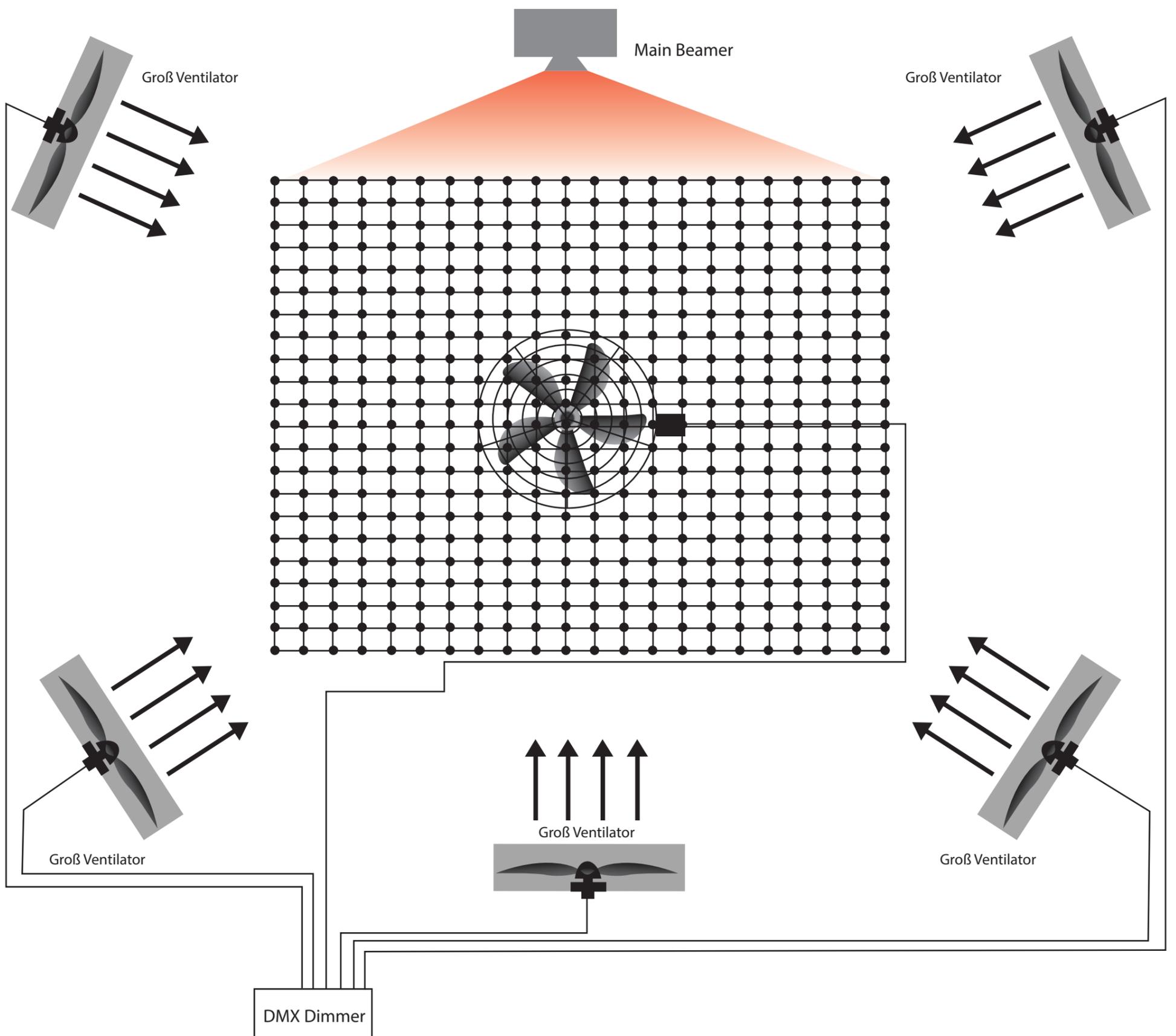
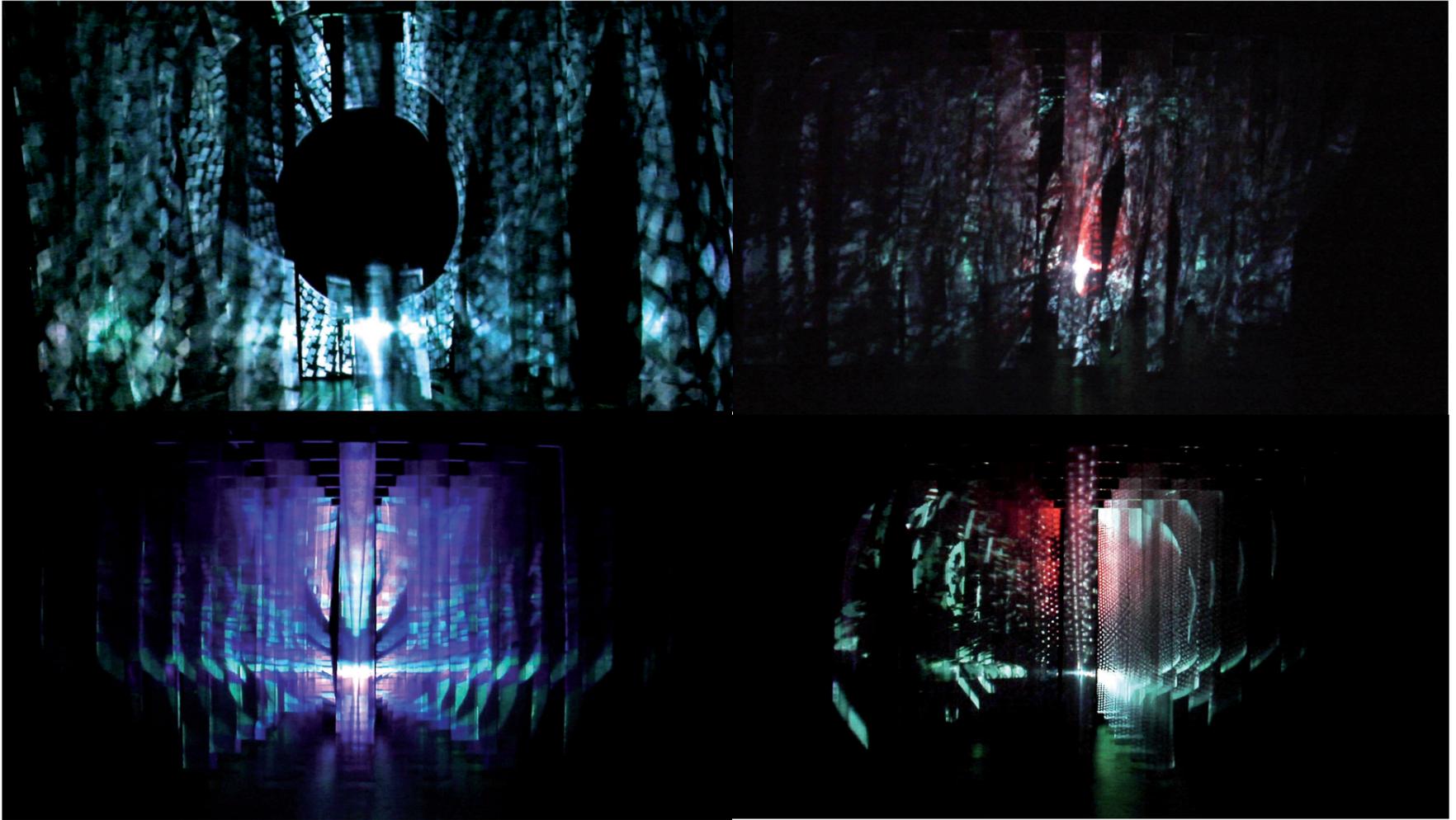


Thema des Tanzstücks waren Verstärkung, Vereinzelung und Aufbau von Beziehungen. Anhand verschiedener Charaktere/ Tanzdarsteller wurden kleine Geschichten über Einziehung, Ausgrenzung und Solidarität, Trauer und Lebensfreude erzählt. In enger Zusammenarbeit mit dem Choreographen (gemeinsame Treffen, e-mails, skype) habe ich hierzu Bildwelten entwickelt. Unter anderem auch abstrakte Darstellungen, die wie grafische Notationen mit den Bewegungs- und Räumsmustern der Tänzer korrespondierten und sie teils vorgaben. Letzte Änderungen wurden dann während der Proben mit dem gesamten Ensemble vorgenommen. Für mich war das enge Zusammenspiel von Tanz, Choreografie und zeitgenössischer Musik sehr anregend und auch eine künstlerische Herausforderung.

Köln, Philharmonie, 10. Juni 2012
70 Minuten

Tanzstücke nach Steve Reich mit dem San Francisco Ballet
Choreograph: Mateo Klemmayer

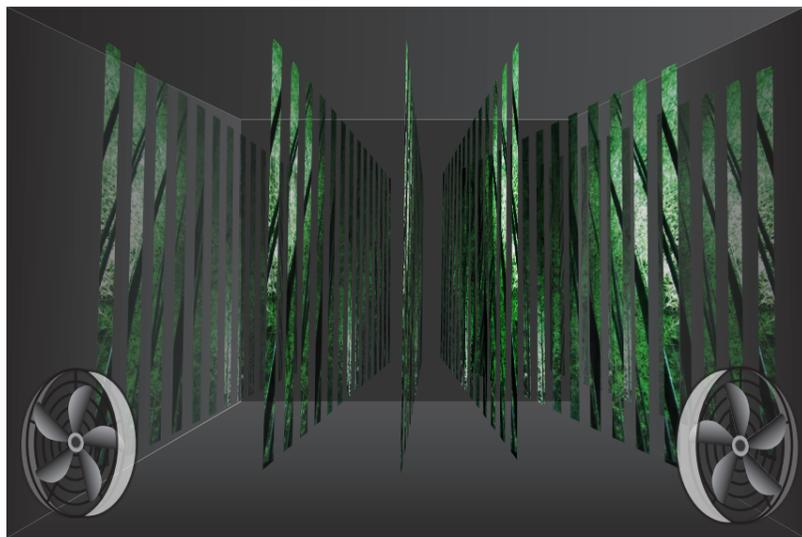
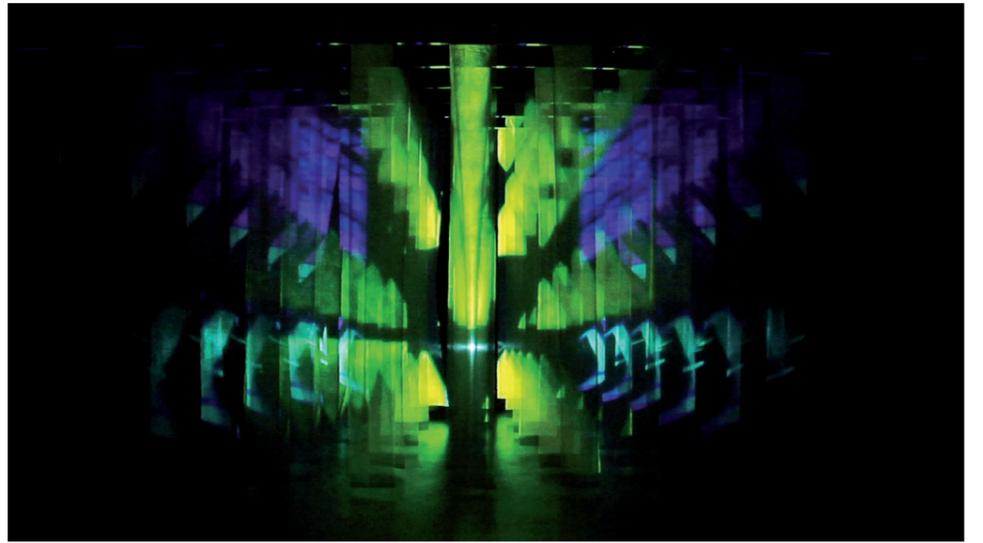
WindWaveField



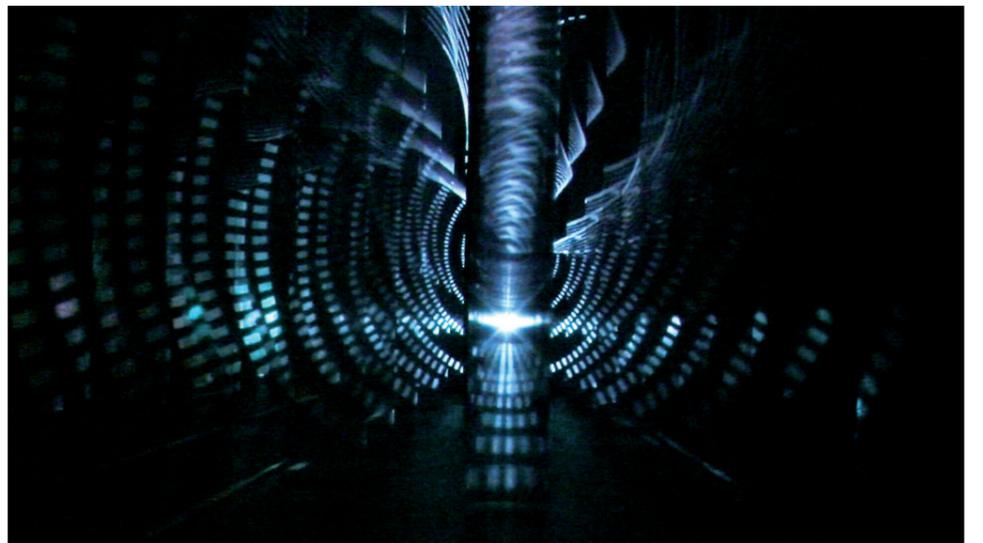
Ohne Wind



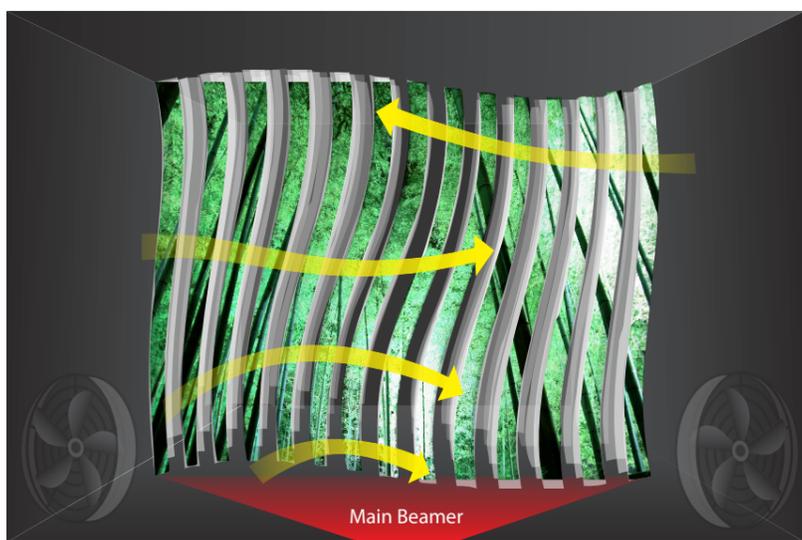
Front View



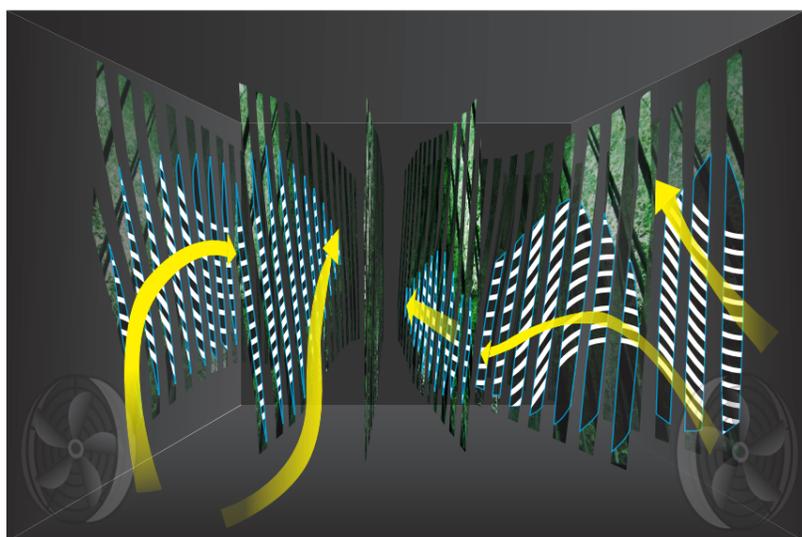
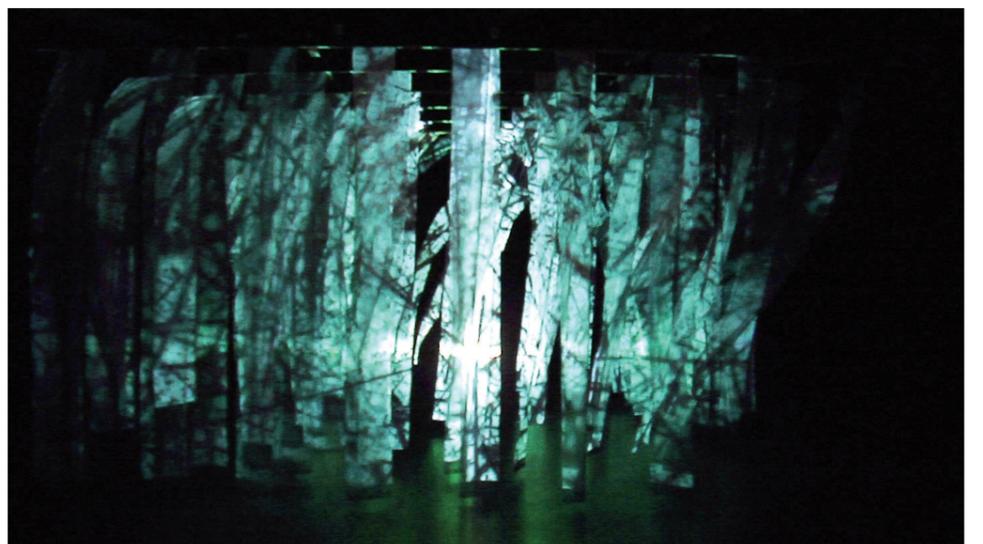
Side View



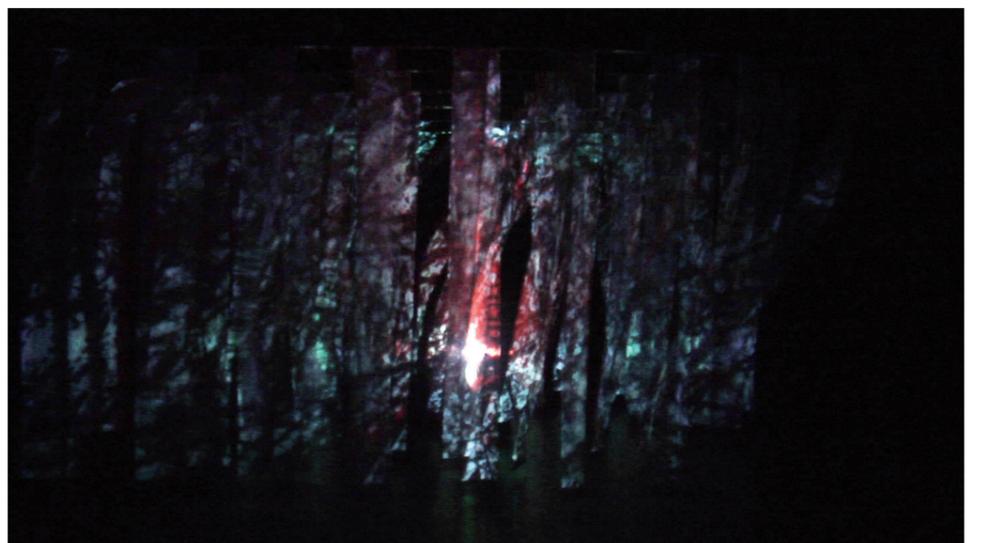
Mit Wind(2 Ventilator) → Wind Richtung

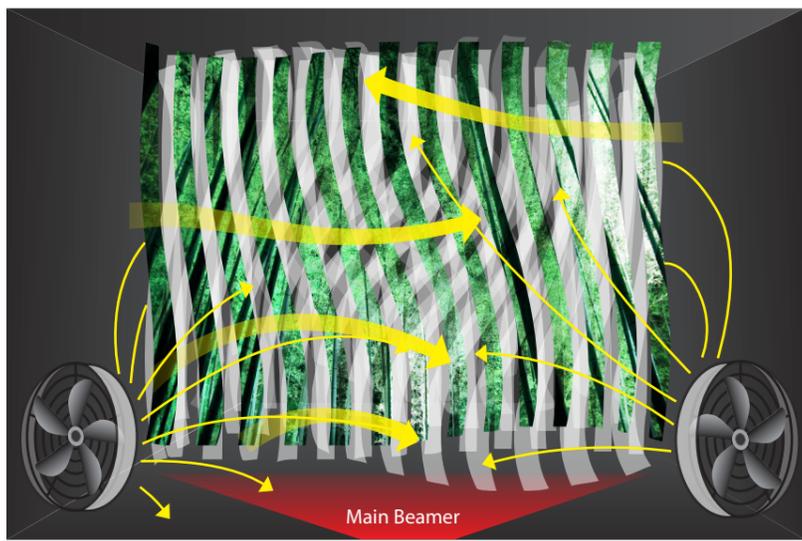


Front View

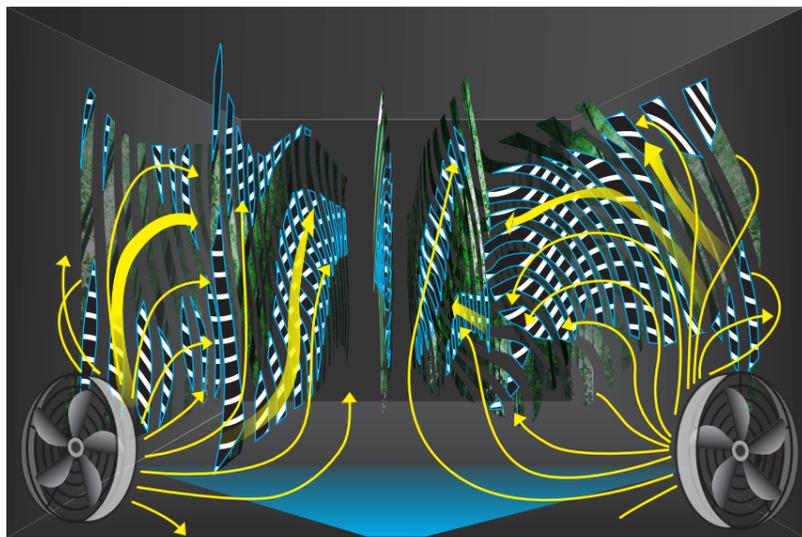
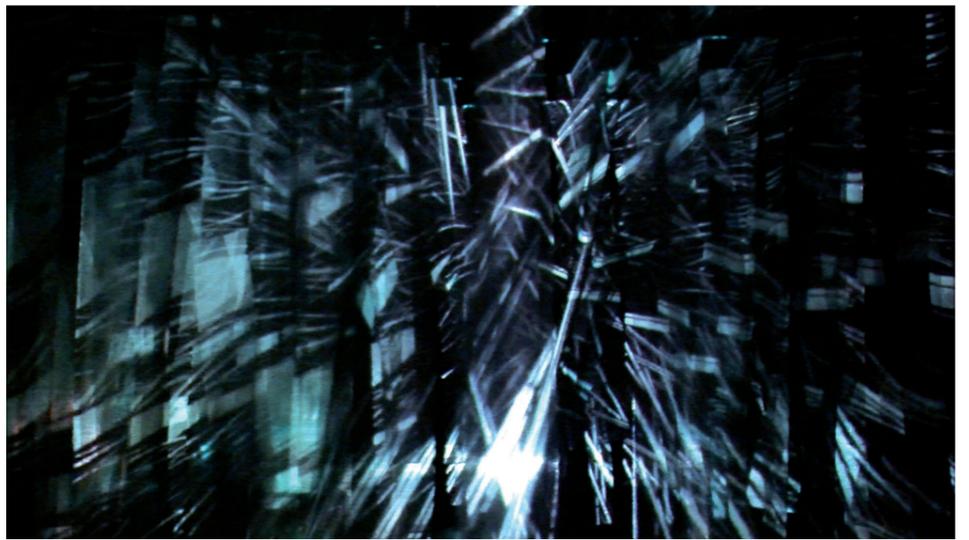


Side View

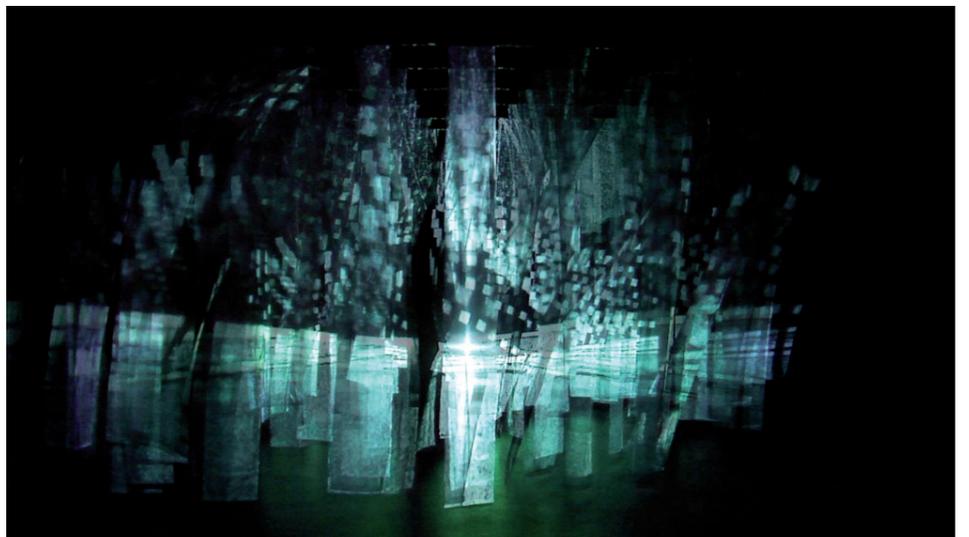




Front View



Side View



Tietel WindWaveField Composition for video, sound and ventilators.

Maß 6.5m(bereit) x 3m(hoch) x 3m(tief)

Duration 13min

In Kenta Nakagawa's spatial staging, ventilators assume the physical and acoustic characteristics of the wind: the breeze created by the mechanical machines blows through 50 gauze strips which are lined up like trees in a nursery. This block-by-block ordering of projection surfaces is blown and swirled, the video-animation projected onto them breaking up into various spatial levels. In this kinetic spatial composition Kenta Nagakawa examines, among other things, how visual characteristics are changed on moving surfaces that are instable and difficult to calculate.

Inspired was the installation by John Cage, 8-Brückenfestival Köln 2012.

Installation und räumliche Inszenierung

Inner Mind Architecture von Kenta Nagakawa

für St. Gertrud Köln Kirche und Kultur
Architekt Gottfried Böhm

„St. Gertrud, Kirche und Kultur“ wurde als Modell eines weitgefassten künstlerischen Netzwerkes angelegt. So ist es auch zu erklären, dass heute ein japanischer Künstler, der an der Kunsthochschule für Medien Köln studiert, sich nun auf intensive Weise mit den Besonderheiten und dem Geist dieses Gebäudes auseinandersetzt.

Kenta Nagakawa, gebürtig aus Kyoto, hat als Animationsfilmer die Filmleinwand hinter sich gelassen und beschäftigt sich seit Jahren mit der Verräumlichung des animierten abstrakten Bewegtbildes und künstlerischer Klangerlebnisse.

Seine Arbeiten lassen drei Richtungen erkennen:

- die Erfassung des Raumes durch raumspezifische, meist abstrakte Aufprojektionen, so z.B. eine große Arbeit in der Apostelkirche, Köln, vor einigen Jahren,

- Live-Auftritte mit Video und Klang

- und die kontinuierliche Weiterentwicklung teils im Raum schwebender Objekte, die durch den subtilen Gebrauch unterschiedlicher Materialien in Licht- und Projektionsskulpturen übergehen. Die Grenze zwischen Objekt und Raum wird dabei aufgehoben. Materialität und Immaterialität fließen hier ineinander.

„Inner Mind Architecture“ spricht diesen Übergang der Grenzziehung an. Wie bereits in der Einladung dargelegt, begegnet Kenta Nagakawa Ausgrenzung und Verslossenheit mit dem künstlerischen Gegenentwurf sich öffnender ephemerer Lichträume, schwebender poetischer Chiffren und einem Kanon intensiver, sinnlicher Farbgebung als Ausdruck menschlicher Befindlichkeit. Licht, Klang, Wind, Nebel sind neben projizierten Animationen die Medien seiner Arbeit.

Kenta Nagakawa hat sich über Monate der Architektur St. Gertruds genähert und sich für eine Inszenierung des Raumes entschieden. Auf den ersten Blick verweigert sich die Architektur dem harmoniesuchenden Blick: St. Gertrud erscheint sperrig, polyrhythmisch, komplex, mit immer neuen Einblicken und Ansichten.

Sie will in Bewegung erfahren werden. Die Akustik verhält sich ähnlich: sie bricht sich durch prismenförmige, asymmetrisch verschobene Deckengewölbe in rückhallende, sich teils überlagernde Tonkaskaden. Nicht nur ein schwieriger Raum sondern auch ein ausgesprochen eigenartiger Klangkörper.

Für Kenta Nagakawa ist dies eine dialogische Herausforderung.

Bei der installativen Arbeit entscheidet er sich für die klassische Form des Triptychons und nimmt hier den Grundriß des zum Chor liegenden Gemeinderaumes auf. Der Formenkanon des Gebäudes, seine markanten, prismenartigen Strukturen, werden in die Installation eingearbeitet, man könnte auch sagen in die Bahnen der halbtransparenten Skulptur eingeschnitten, um so das austretende Licht wie ein Schnittmuster über die Wände zu legen. Die Struktur des gebauten Raumes wird nachvollzogen und im nächsten Moment wieder aufgehoben.

Muster und Details der Fenster, kleine Rosetten, auch ihre Farbigkeit werden abstrahiert in die Animationen integriert. Auch hier der Bezug zur umgebenden Architektur.

Kenta Nagakawa vereint mit diesem Projekt das erste Mal zwei Prinzipien seiner bisherigen Arbeit: die raumgreifende Aufprojektion und die Licht-Projektionsskulptur.

Bemerkenswert ist auch seine künstlerische Klangarbeit oder konkreter seine audiovisuelle Komposition und Dramaturgie: Die Inszenierung beginnt mit an Natur angelehnten Geräuschen und einem orgelgleichen sich erhebenden Klang. Eine Morgenstimmung, Nebel streifen durch Baumkronen. Zunehmend verdichtet sich diese schwebende Klangwelt zu abstrakten Umweltgeräuschen und digitalen Landscapes, die zeitweilig eine fast apokalyptische Stimmung erzeugen. Der 3. Teil der Komposition löst diese Stimmung auf und lässt das Werk sphärisch ausklingen.

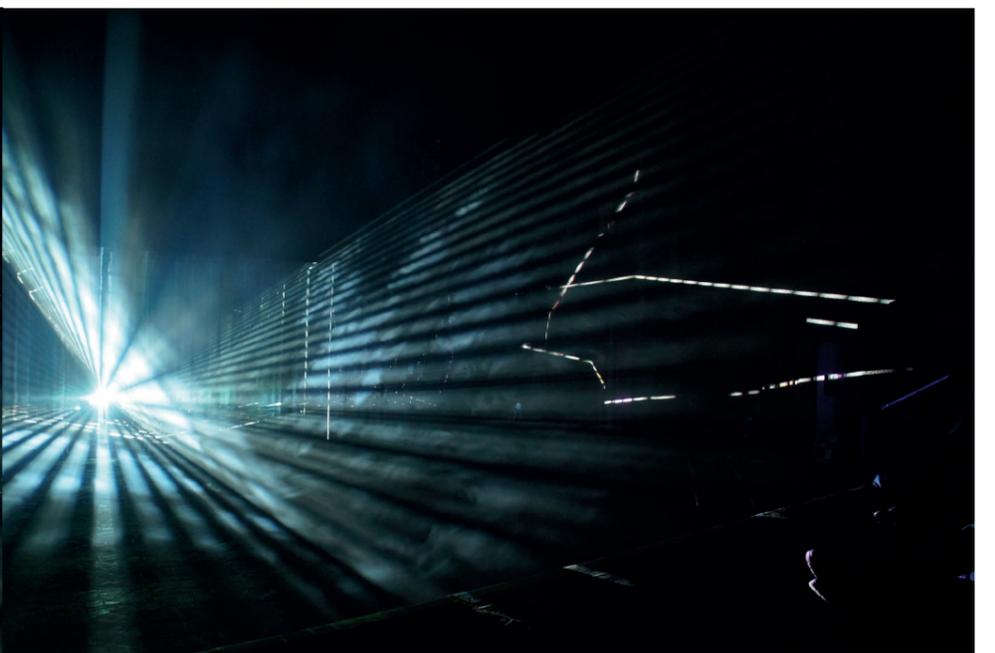
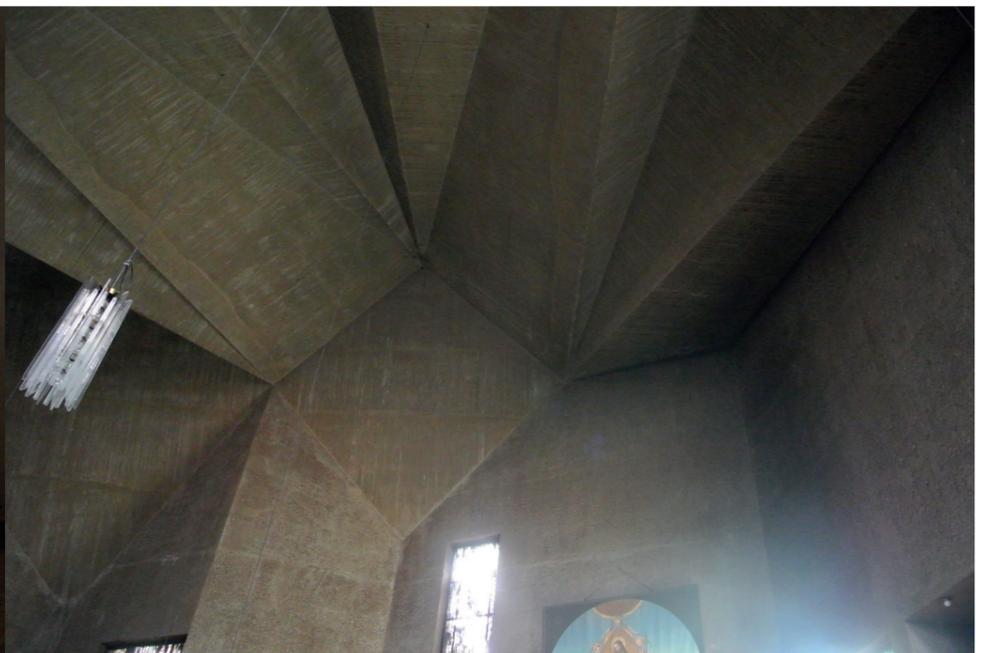
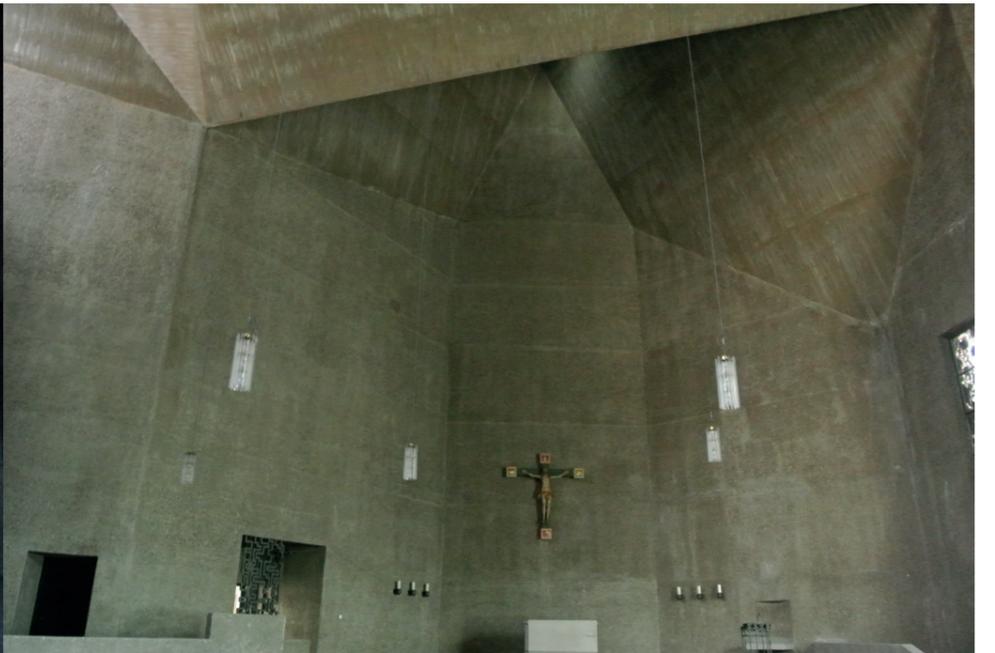
Sicherlich gibt es noch zahlreiche Betrachtungsweisen, sich mit dieser Arbeit zu befassen, so auch die Frage, gibt es etwas Japanisches an diesem Werk?

Zum Beispiel die Verbindung von Außen und Innen, Flexibilität und Offenheit, eine sachliche Verwendung des Materials sowie die Betonung klarer Linien, Formen, Flächen und Raster, der Umgang mit dem halbtransparenten Material, das konkret und zugleich verletzlich, vergänglich scheint.

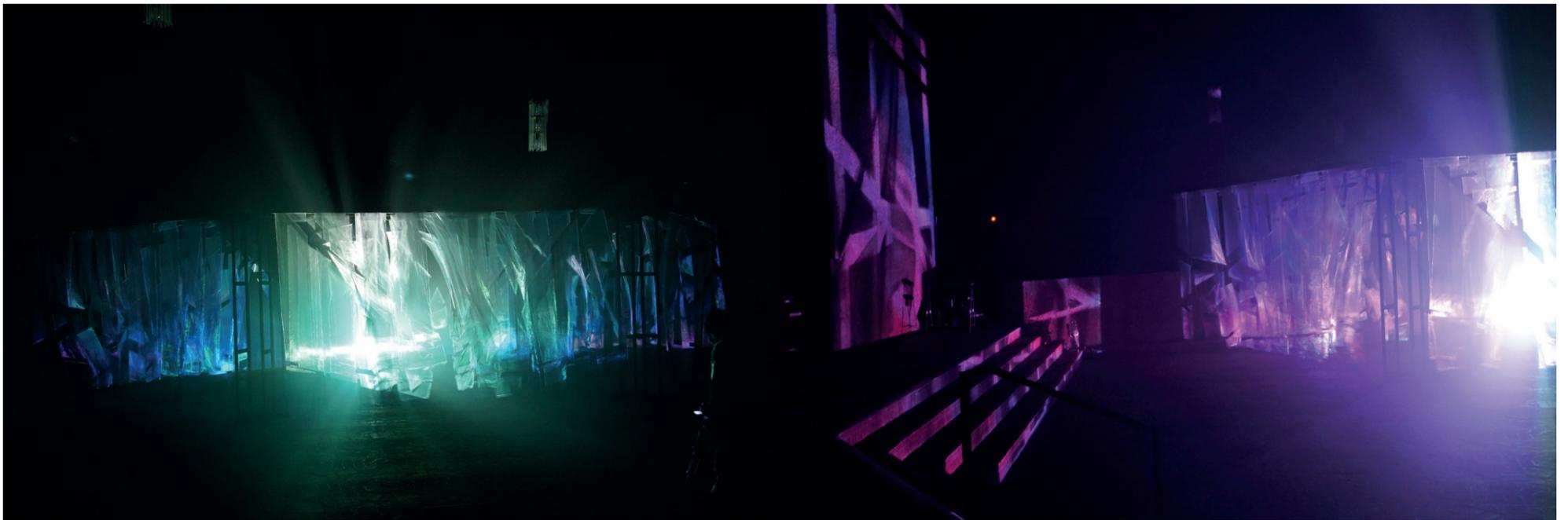
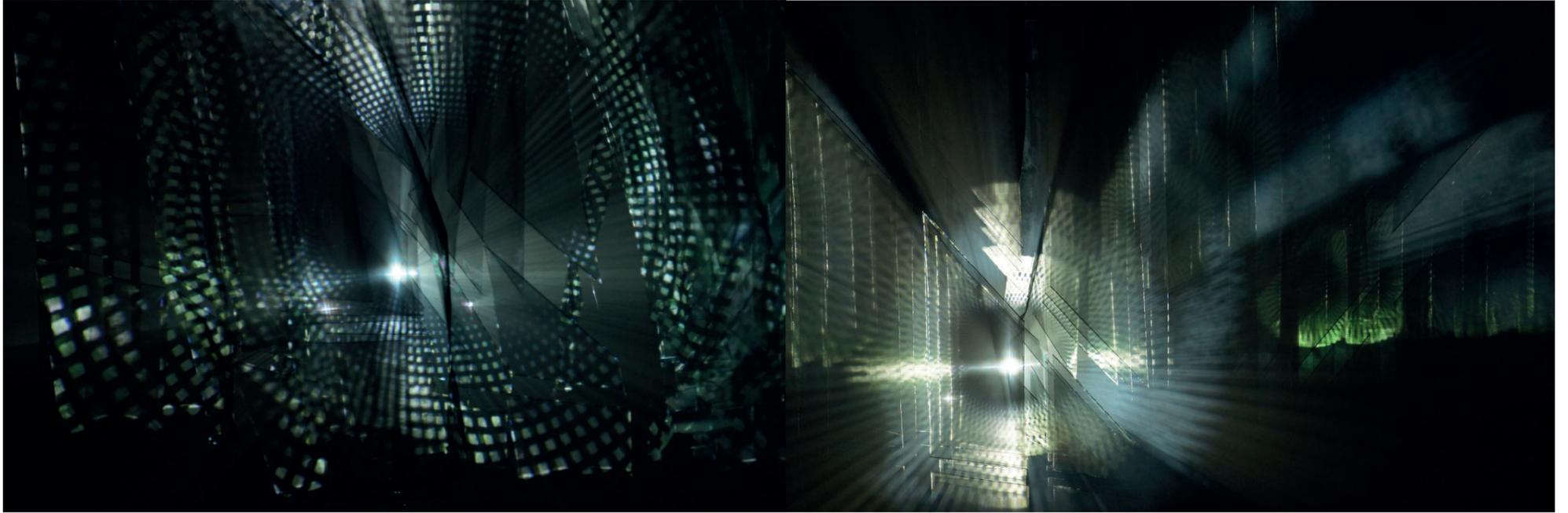
Eine künstlerisch-poetische Hommage an Gottfried Böhms St. Gertrud. Beigetragen zum Gelingen dieses Projektes haben: Luis Negrón, Bernd Voss, Wonbaek Shin und Chi Ming Fan. Herzlichen Dank an alle Beteiligte. Studiert hat Kenta Nagakawa bei Heide Hagebölling mit dem Schwerpunkt medialer Szenografien, bei Ute Hörner, Matthias Antlfinger und Anthony Moore.

Dank an die Mitglieder der Kirchengemeinde St. Agnes, an unseren Gastgeber Pfarrer Frank Müller und den Leiter des Programms „Kirche und Kultur St. Gertrud“ Kurt Koddenberg, die uns diesen einzigartigen Ort eröffnet haben.

Maß 18m(breit) x 3m(hoch) x 3,5(Tief)
Tietel InnerMindArchetecture



InnerMindArchitecture 2



InnerMindArchitecture 3

