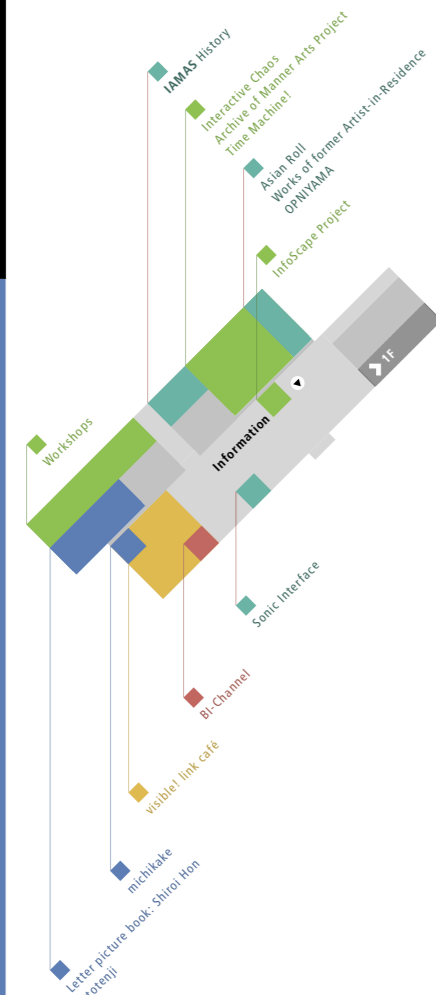




INOWI

Student Works



Erdgeschoss



michikake, moon phases
Rina Okazawa
 Software, 2004



michikake ist ein Bildschirm-schoner der Position, Phasen und Altern des Mondes auf einfache Weise visualisiert.



Letter Picture Book: Shiroi Hon, White Book
Mika Fukumori
 Druck, 2004



Ein *Buchstaben-Bilderbuch* für Menschen, die die Japanische *Hiragana* Schrift lernen wollen. Haptische Elemente helfen auch Blinden die verschiedenen Formen der Hiragana Zeichen zu ertasten.



Ototenji (Sound Braille)
Mika Fukumori
 Gerät, 2004



Ototenji ermöglicht Sehenden durch ein speziell entwickeltes interaktives Ton-Licht-Tast-System die Blindenschrift zu lernen.

Erstes Stockwerk



aggregation
Kohei Kawasaki
 Software, 2004



Reaktive abstrakte Computerkalkulationen werden in Farben und Bewegungen umgewandelt.



polyphony ver.1.0
Toshiyuki Nagashima
 Installation, 2002



Besucher können dynamisches Bild- und Tonmaterial generieren und durch ihre aktive Teilnahme immer neue Formen der Musik hervorbringen.



8 viewpoints
Tomohiko Saito, Tomoyuki Shigeta
 Installation, 2002



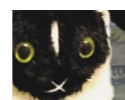
Acht zeitgleich aufgenommene Videos werden einzeln auf übereinander liegenden Glasflächen abgebildet und schaffen so einen merkwürdigen Eindruck von Tiefe.



KARAKURI BLOCK
Natsu Kawakita, Nobuya Suzuki, Takahiro Hayakawa
 Gerät, 2004



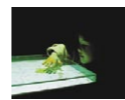
Durch das Arrangieren kleiner Bildschirme werden Animationen und Geschichten erzeugt.



Yoi-no Mujina Goushi
Hiroko Tochigi
 Installation, 2004



Fantasiegeschichte bei Dämmerung mit einem *Mujina* Ungeheuer. Durch die Manipulation einer katzenartigen Puppe können Besucher in eine seltsame Schattenwelt aus Animationen von Monstern und Japanischen Mythen treten.



Bug???
Etsuko Maesaki
 Installation, 2004



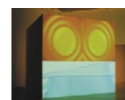
Eine Umgebung, in der echte und simulierte Insekten miteinander in Beziehung zu treten scheinen.



low
Hiroaki Goto
 Installation, 2004



Eine Sitzgelegenheit aus 1200 alten Zeitungen. Wenn ein Teil beschädigt oder schmutzig ist, kann man diesen austauschen und recyceln.



ikisyon 11, 11th RU society-ikisyon
ressentiment
 Video installation, 2004



Inspiriert von der Idee eines *automatischen Videos*, bei dem Filmen, Editieren und Vorführen während einer Performance vom Computer kontrolliert werden, besuchten wir einen der grössten 100-Yen Läden Japans, in dem alle möglichen nützlichen und unnützen Produkte verkauft werden. In unserer Video Installation wurden viele von diesen Produkten zu Hauptakteuren.



Diary
Chiharu Nishiyama, Kouki Yamada
 Web, 2004



Besucher können mit ihrem Handy Videoclips aufnehmen und direkt an unsere Webseite verschicken. Dort werden alle Clips entlang einer Zeitachse nach Titel, Betreff und Nachricht sortiert und als *moblog* publiziert.

Erstes Stockwerk



Irodori, Capturing Color
Takanori Endo, Tomoyuki Shigeta, Takuya Sakuragi
 Gerät, 2004



Durch ein spezielles Interface kann man Farbproben von verschiedenen Objekten aufnehmen und auf einem Projektions-tisch arrangieren.



Micro-Plantation
Akinori Oishi
 CD-ROM, 2000



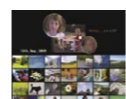
Durch Bewegen des Cursors werden kleine Wesen erzeugt, die sich aus den statischen Szenen herauslösen und frei bewegen.



Time, Space
Hisato Ogata
 Software, 2002



Ein Interface das verschiedene Informationen in 3D darstellt, wobei die Zeit in der Tiefendimension abgebildet wird. Statt *Ordnung* oder *Verzeichnisse* zu verwenden, hinterlässt der Benutzer handgeschriebene Nachrichten, die vom System automatisch strukturiert werden, direkt auf der Oberfläche.



Life in Norway, Web Documentary
Atsuko Uda
 Web, 2001



Eine interaktive *Flash*-Animation die tägliche Aufnahmen meines Aufenthaltes auf der kleinen Norwegischen Insel *Kabelbag* zeigt. Unterstützung: *Aske Dam* (Telenor) and *Aya Fukuda*



domino
Jun Watanabe
 Web, 2004



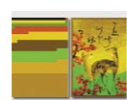
Ein interaktives Web-Kommunikationsspiel, das auf Toncollagen basiert.



Nagashima Book, The other Nagashima
Yasuyuki Nagashima
 Druck, 2004



Ein Buch, das ich zum Thema *Fliegende Dinge* geschrieben habe. Das sind Dinge, die *sich von einem Punkt zum anderen bewegen* - eigentlich gehöre ich ja selbst auch dazu. So schrieb ich also einen Comic über mich selbst - wie ich bis jetzt gelebt habe, und wie ich in Zukunft gerne leben möchte.



colors
Aiko Utsumi
 Installation, 2003



Ich habe die bekannten Spielkarten von *Ogata Korin*, einem berühmten Künstler des 17. Jahrhunderts, eingescannt und deren Farbwerte analysiert. Daraus habe ich dann eine abstrakte Farbkombi-Position für Papierwandschirme generiert.

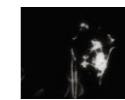


far beside
Kayo Kurita, Takahiro Kobayashi
 Gerät, 2003



Ein Set von drei Prototypen: *Fließendes Stimmungsmeter*, *Anwesenheitslicht* und *Windfenster*. Diese Objekte können zu Hause installiert werden, um zum Beispiel an geliebte Menschen, die weit entfernt, sind zu erinnern.

Erstes Stockwerk



Kemuri-mai
Jean-Marc Pelletier
 Sound performance, 2004



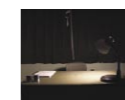
Der aufsteigende, sich drehende und auflösende Rauch eines Räucherstäbchens erzeugt Töne und Klänge, die den Regungen des Rauches folgen; ganz so, als ob sie zur flüchtigen Fahne des Rauches tanzen würden.



FloatingMemories
Tomohiro Sato
 Installation, 2004



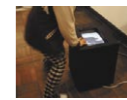
Eindrücke von Besuchern werden im Environment der Installation durch verschiedene Lichteffekte gespeichert.



I Agree
Koichiro Shibao
 Video installation, 2004



Unbewusst fallen wir ständig schnelle Entscheidungen ohne grosses Wissen über deren Konsequenzen, die oft anderen Menschen schaden können. Diese Arbeit behandelt unsere *wachsende Zustimmungsbereitschaft*.



Heaven's Eye
Nobuhisa Ishizuka
 Installation, 2004



Besucher verfolgen die Bewegungen von Passanten aus der Vogelperspektive, indem sie einen Monitor über den Boden rollen.



An Experiment for New Hiragana
Masaki Yamabe
 Installation, 2001



Die *Hiragana* Schrift entwickelte sich ursprünglich aus den Chinesischen *Kanji* Zeichen. Dieser Prozess wird erlebbar, indem von Besuchern produzierte Zeichen ähnlichen Formprinzipien folgend vereinfacht dargestellt werden.

Zweites Stockwerk



Jubilation
Tsutomu Yamamoto
 Installation, 2004



Besucher sind eingeladen, mit einer *unbegrenzten* Anzahl an realen und virtuellen Flaschen zu spielen. Die aufgezeichneten Interaktionen können abgerufen und editiert werden.



TEXTRON
Yosuke Kawamura
 Installation, 2002



Eine Nähmaschine als Schnittstelle zur Produktion von Tönen und Bildern.



bounce street
Mika Miyabara, Tatsuo Sugimoto
 Installation, 2001



Das Live-Videobild von Passanten an einer Strassenecke erzeugt eine Animation von hüpfenden Bällen auf der Wand eines öffentlichen Gebäudes.



Tasting Music
Michihito Mizutani
 Installation, 2002



Das typische Arrangement in einem Café wird bereichert durch ein Interface, das das gemeinsame Hören von Musik erlaubt. Ich versuche Informationstechnologien so einzusetzen, dass sie das Leben der Menschen bereichern und angenehmer machen.

Yoi-no Mujina Goushi und *FloatingMemories* wurden mit einer Forschungsbeihilfe für *Interaction Media for High-Speed and Intelligent Networking* des *National Institute of Information and Communications Technology* in Japan unterstützt.

