

Keiko Takahashi

Diorama Table

Diorama Table explores new ways of merging interactive images into our daily lives. The invisible technology in *Diorama* will entertain, help us relax and stimulate the imagination of the person who experiences the piece. The interaction should take place in public areas, bringing together people of different generations to have fun. An entertaining atmosphere will be created when they participate without thoughts and goals. It merges fine art into our daily lives. When the participants place daily objects such as cups, ropes, or candies on the table, paintings of houses, trees or trains appear depending on their shape. If the participants want, they can create a town by putting daily objects on the table. This art gives them a unique experience in which physical objects and fantastic images interact.

Ropes: When participants place ropes on the table and link them, the ropes become a railway track and trains appear on them. The trains decide where they start and stop. They search for the fastest route and travel along the ropes.

When participants make a small circle with a rope, the circle becomes a pond and ducks come and swim there. When participants take away the rope, the pond disappears and the ducks fly away. Chopsticks, forks and spoons: When participants place spoons, forks, chopsticks or other objects with a similar slender shape on the table, automobiles appear and start to move around.

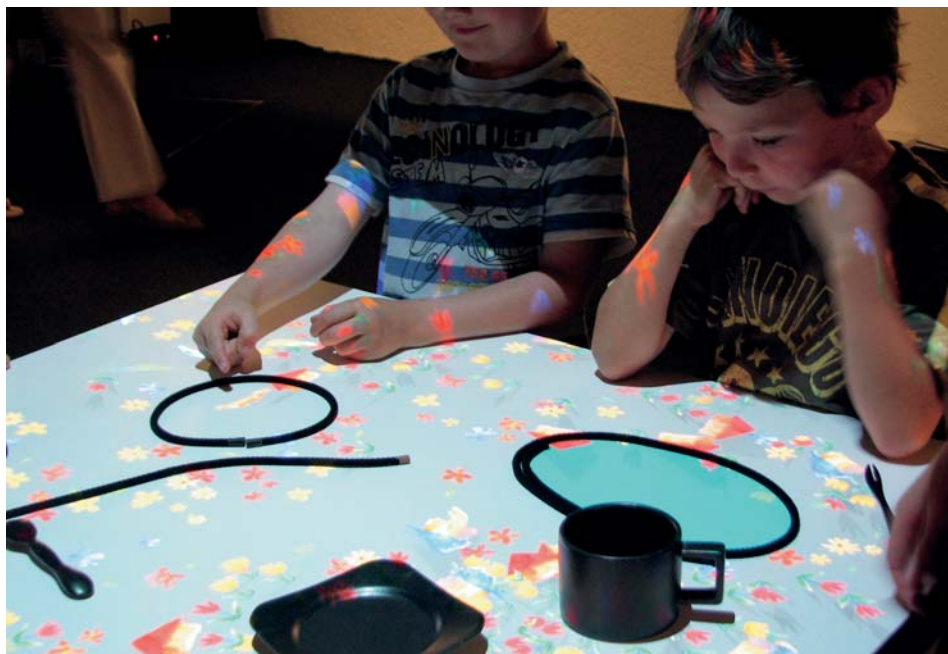
Cups or plates: When participants place a cup or a plate on the table, images such as houses, trees and flowers appear around them. A cat is hiding somewhere under a cup or a plate. When a participant takes away a cup or a plate, a sleeping cat wakes up and starts looking for another cup or plate and wanders about on the table.

Small candies, chocolates or breadcrumbs: When participants drop small things like a candy or breadcrumbs on the table, a dog appears and runs to the candy or breadcrumbs and eats them. *Diorama Table* is designed to entertain and to encourage communication and relaxation in public spaces—in cafés, waiting rooms etc.

Project Team: Taku Oizumi, Takahide Mikami, Shinji Sasada (program), Saburo Ubukata (sound)/Japan Electronics College.

<http://www.th.jec.ac.jp/~keiko>





Diorama Table ergründet neue Möglichkeiten, interaktive Bilder in unseren Alltag einfließen zu lassen. Die unsichtbare Technologie von *Diorama* dient dem Publikum zur Unterhaltung und Entspannung und regt die Fantasie an. Die Interaktion sollte an öffentlichen Orten stattfinden und Menschen unterschiedlicher Generationen auf unterhaltsame Weise zusammenbringen. Die angenehme Atmosphäre ergibt sich, wenn die Teilnehmer frei von Taktik und Zielvorstellungen agieren. So verschmilzt bildende Kunst mit dem Alltagsleben.

Wenn die Teilnehmer alltägliche Objekte wie Tassen, Seile oder Süßigkeiten auf dem Tisch positionieren, erscheinen abhängig von deren Form Gemälde von Häusern, Bäumen oder Zügen. So können die Teilnehmer durch die Anordnung von Alltagsgegenständen auf dem Tisch eine ganze Stadt erschaffen. Durch diese Form des künstlerischen Gestaltens können sie auf einzigartige Weise erfahren, wie physische Objekte mit Fantasiedarstellungen interagieren.

Seile: Legt man Seile auf den Tisch und verbindet sie miteinander, so verwandeln sie sich in Bahngleise, über die Züge fahren. Start und Ziel bestimmen die Züge selbst. Sie suchen die schnellste Route und bewegen sich entlang der Seile fort. Legt man mit dem Seil einen kleinen Kreis, verwandelt sich dieser in einen Teich, in dem Enten schwimmen. Nimmt man das Seil weg, verschwindet der Teich und die Enten fliegen davon.

Esstäbchen, Gabeln und Löffel: Legt man Löffel, Gabeln, Esstäbchen oder ähnliche schmale Objekte auf den Tisch, so erscheinen Autos und beginnen herumzufahren.

Tassen oder Teller: Stellt man eine Tasse oder einen Teller auf den Tisch, so werden rundherum Häuser, Bäume und Blumen eingeblendet. Irgendwo unter einer Tasse oder einem Teller versteckt sich eine Katze. Nimmt man die Tasse bzw. den Teller weg, wacht die schlafende Katze auf, läuft über den Tisch und sucht sich eine andere Tasse bzw. einen anderen Teller.

Süßigkeiten, Bonbons oder Brotkrümel: Lässt man kleine Gegenstände wie Bonbons oder Brotkrümel auf den Tisch fallen, erscheint ein Hund, läuft zum jeweiligen Gegenstand und frisst ihn auf. *Diorama Table* soll unterhalten und zur Kommunikation und Entspannung im öffentlichen Raum – in Cafés, Warteräumen etc. – anregen.

Aus dem Englischen von Susanne Steinacher