

Title:

Interaktive tekstiler

Date:

Oktober 2007

Place:

København

1/10

D I F F U S

Interaktive tekstiler

- potentialer i sammenblandingen mellem tekstil, teknologi, æstetik og bæredygtighed



Title:

Interaktive tekstiler

Date:

oktober 2007

Place:

København

2/10

D I F F U S

○ Vision

- at skabe større integration mellem **det moderne nomadiske menneske** og de former for teknologi vi i vores hverdag omgiver os med.

○ Mission

- at skabe viden og produkter indenfor interaktive tekstiler. Gennem et **forskningsprojekt i interaktive tekstiler**, ønsker vi at etablere et samarbejde med dansk tekstilindustri for at opnå kompetence til at integrere computerteknologi i nye bæredygtige designløsninger, der har tekstil som omdrejningspunkt.

Title:

Interaktive tekstiler

Date:

oktober 2007

Place:

København

3/10

D I F F U S

○ Projektbeskrivelse

Projektet *Interaktive tekstiler* undersøger, gennem 2 ph.d.-projekter med forskningsassistance, de implikationer og udfordringer, der findes i relation til at integrere teknologi i hverdagsbeklædning og dagligdagens opholdsrum. Det overordnede omdrejningspunkt for projektet er interaktive tekstiler og det moderne nomadiske menneske. Dette undersøges gennem en firbenet struktur, der vokser i kompleksitet (derfor S, M, L og XL), og således på en række niveauer, der ikke hidtil har været sat i spil. Projektet behandler hverdagslige aspekter af interaktive tekstiler for at forankre projektet i en vestlig samtid og fremtid, hvor teknologi er et grundvilkår for det moderne menneske.

S Tekstil og belysning: Normalt bliver tekstiler belyst eller diffuserer lys, men når tekstiler kan blive lyskilden, hvad betyder det så f.eks. for boligtekstiler eller lampen som objekt? **Nøgleord: dynamiske mønstre**

M Tekstil og varme: Indeklima i boligen, i bilen eller i overtøjet. Hvis tekstiler kan varme ved hjælp af egne fibre, hvad vil vi gerne opvarme og hvordan skal opvarmingskilden opføre sig? **Nøgleord: integration**

L Tekstil og kommunikation: Tekstiler er allerede blevet koblet med f.eks. kommunikationsenheder og nano-teknologi, hvilket bl.a. resulterede i vandafvisende *lederhosen* med indbygget *ipod-controller*, men hvordan er det muligt at bevæge sig ud over at fremstille gadgets? **Nøgleord: telepresence**

XL Tekstil og social bevidsthed: Alle niveauerne i det samlede projekt omhandler på forskellig vis social bevidsthed, men alligevel vil vi gerne rette særlig opmærksomhed på dette felt. Her tænkes ikke kun på social bevidsthed i relation til 3. verdens lande eller bæredygtighed i asiatiske vækstområder, men i høj grad til, hvad omgangen med teknologi betyder for det moderne menneske og hvad der sker når computeren er noget man iklæder sig frem for, at det er noget man sætter sig foran. **Nøgleord: bæredygtighed**

Title:

Interaktive tekstiler

Date:

oktober 2007

Place:

København

4/10

D I F F U S

○ Deltagere - hvem er vi?

Diffus: er en 4 år gammel interdisciplinær organisation. Formålet med DIFFUS er at arbejde med en kombineret praktisk og teoretisk tilgang til IT, kunst, design, arkitektur og *New Media*.

Michel Guglielmi: Arkitekt og underviser i interaktionsdesign på Danmarks Designskole. Michel bidrager med sin omfattende erfaring med interaktive systemer, især på et overordnet plan og formår dermed at arbejde med projektet ud fra et designmæssigt helhedsperspektiv.

Helene Iversen: Tekstildesigner med mangeårig interesse for materialevidenskab og bæredygtighed og med stor kontaktflade til industrien. Helene bidrager til helheden ved at afsøge de konkrete grænser og muligheder, der er forbundet med interaktive tekstiler. Eksperimenterne er beregnet på at kunne udføres industrielt.

Hanne-Louise Johannesen: Kunsthistoriker og underviser i Visuel Kultur på Københavns Universitet. Med en humanistisk baggrund bidrager Hanne-Louise med et kulturelt, æstetisk, etisk såvel som sociologisk blik på interaktive tekstiler.

Ekstra assistance: undervejs i forskningsprojektets løbetid vil vi få brug for at samarbejde med DTU for at dække kompetencer i sensortechnologi og telekommunikation.

Title:

Interaktive tekstiler

Date:

oktober 2007

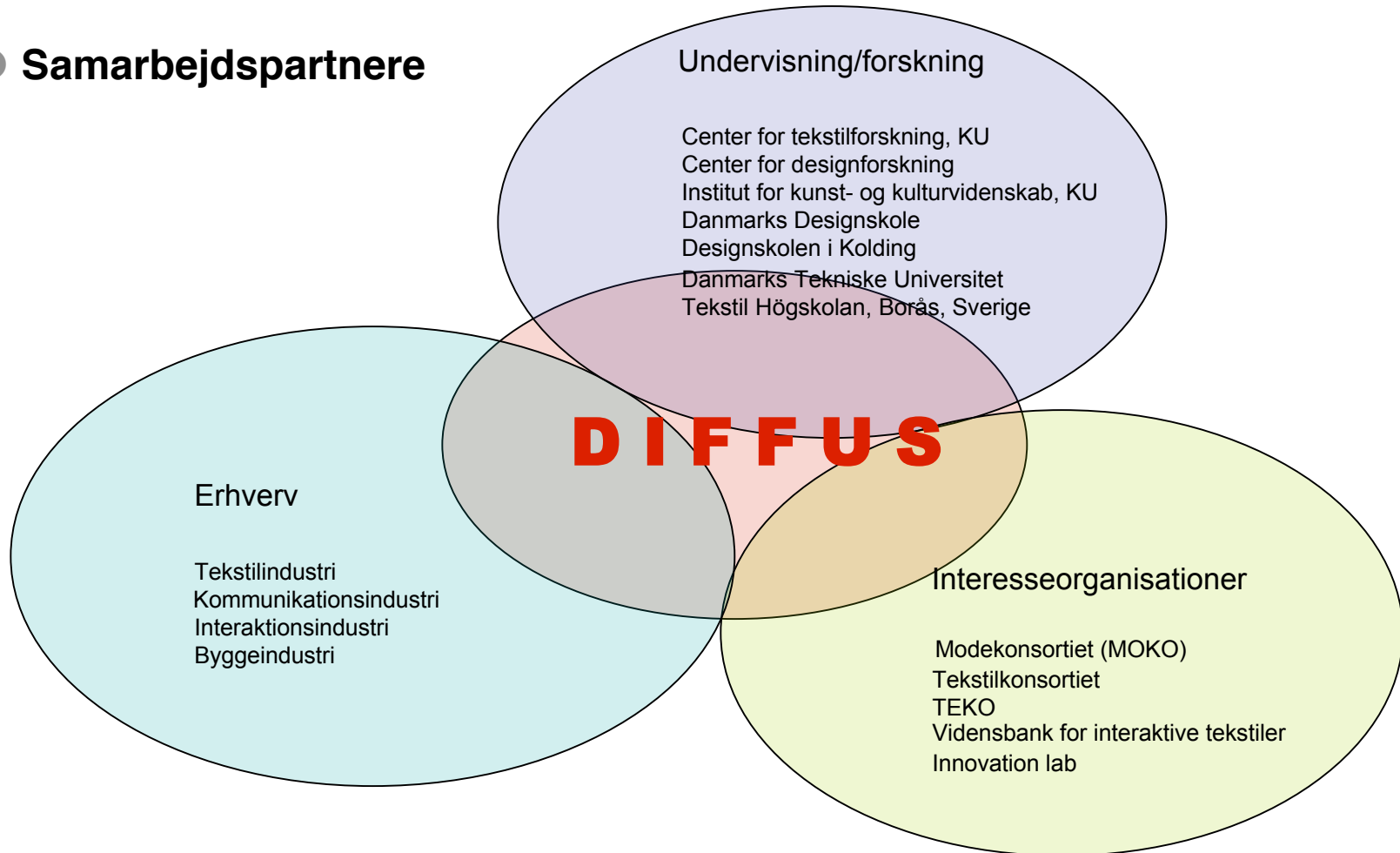
Place:

København

5/10

D I F F U S

● **Samarbejdspartnere**



Title:

Interaktive tekstiler

Date:

oktober 2007

Place:

København

6/10

D I F F U S

○ Udbytte

Projektet vil primært bidrage med **viden** indenfor interaktive tekstilers potentialer og aftagerinteresser.

Derudover vil projektet **afdække** primært det danske, men også dele af det internationale område for interaktive tekstiler og nært beslægtede emner.

Dette åbner op for udbyggelse af **netværk** på området.

Projektet vil **danne bro** mellem humanistisk og naturvidenskabelig forskning indenfor interaktive tekstiler og den industri der relaterer sig til området.

Og projektet vil sætte **fokus** på Danmark som en af de førende på området, forskningsmæssigt såvel som industrielt.

Title:

Interaktive tekstiler

Date:

oktober 2007

Place:

København

7/10

D I F F U S

● Projekt: Costume Choreography (**CC**), København 2007



CC er en performance, hvor kostumernes koreografi har en fremtrædende rolle. Kostumerne agerer protagonister frem for 'blot' at understøtte andre ledende sceneelementer. Ved at bruge elektrisk ledende materiale, lys, varme og sensorbaserede kredsløb af information er det muligt at gøre kostumer og scenografi til medaktører i scenerummet. Projektet **CC** var en udforskning af forholdet mellem en af vores ældste teknologier; tekstil og en af de nyeste; sensorteknologi

Title:

Interaktive tekstiler

Date:

oktober 2007

Place:

København

8/10

D I F F U S

○ Projekt: Angel, København 2004

To engleviger placeres på et diskret podium på en bro i det offentlige rum. Forbipasserende drages af den traditionelt immaterielle englefigurs materielle tilstedeværelse og den kejtethed vingernes tilstedeværelse udgør. Nogle dristiges til at træde op på podiet og placeret mellem de to vinger får man straks overført englens egenskaber og bliver i stand til at høre andres tanker. Når andre mennesker passerer forbi englen hentes tilfældige tanker fra en database af nøje opbyggede små fortællinger. Volumenen på tankerne, der viskes (via indbyggede højttalere) i øret på den midlertidige engel, øges, når de forbipasserende nærmer sig og forsvinder langsomt når folk er passeret forbi. Denne realtidseffekt opnås via et computerstyret distance-evalueringssystem. Med projektet opnår en poetisk illusion af tanke-læsning som Wim Wenders engel i *“Himlen over Berlin”*



Title:

Interaktive tekstiler

Date:

oktober 2007

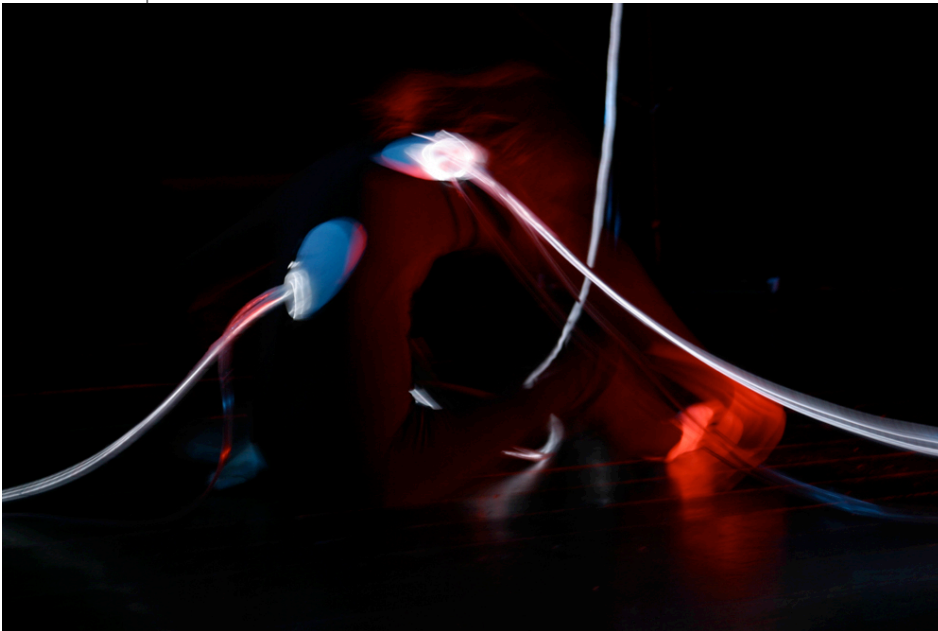
Place:

København

9/10

D I F F U S

● **Projekt: Cypherdusa, okt. 2007**



En danser i et interaktivt kostume undersøger relationerne mellem bevægelse, kostume, lys, lyd og rum. Cypherdusa er en sammentrækning af Cypher, der blandt andet refererer til en algoritme for kryptering, d.v.s. kompleks kodning - dog manipulerbar, og den mytologiske figur Medusa, der kan forstene med sit blik. Sammenblandingen dans, kostume og rum bliver en tematisering af relationen mellem menneske og maskine og kostumet fremstår som en slags membran der gives selvstændig betydning.

Title:

Interaktive tekstiler

Date:

oktober 2007

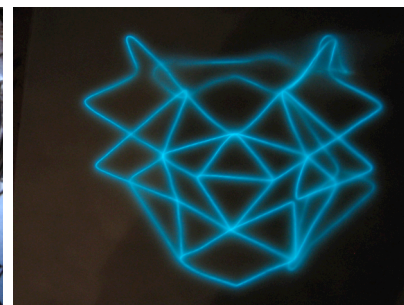
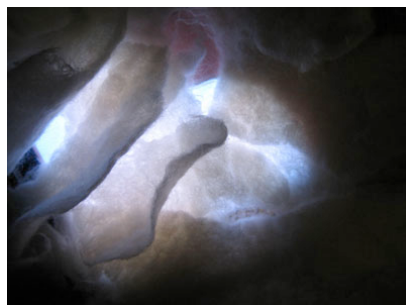
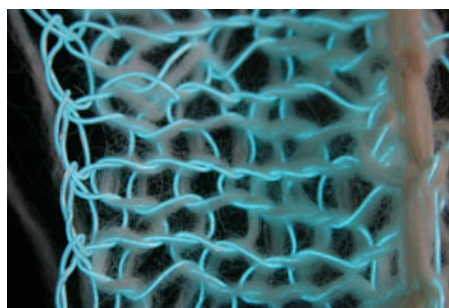
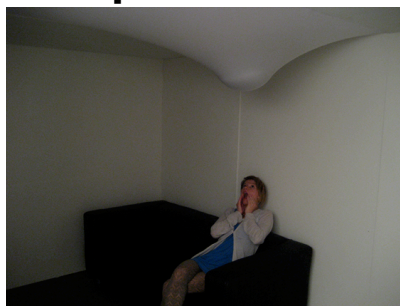
Place:

København

10/10

D I F F U S

● Work-in-progress og workshopbilleder:



1) *Interactive Tablecloth*: Dug med termokromisk blæk der reagerer på spildt væske 2) *The Blob*: Latex-loft og vandpumpe der pumper vand i latex-loftet når man sidder i sofaen 3) *Power wallpaper*: når kontakten tændes vokser blomster frem på tapetet 4+5) *Interactive textiles workshop*: Test med electroluminiscent wires 6-9) *Costume Choreography*: stof og lys-test