

Längtgående kuddar, lysande gardiner

Kan informationsteknologi (IT) användas som material i designarbetet? Vad händer om man blandar IT med tyg, trä, plast eller annat? Dessa två frågor står i fokus på Play i Göteborg.

Yearning pillows and glowing curtains. Text in English, see page 47.

TEXT KERSTIN GUSTAFSON

PARTY ÄR EN BORDSDUK som interagerar med fester. Den kan registrera ljud, antal personer m m. Vad är då meningen med en sådan produkt? Enligt de anställda på forskningsstudion Play kanske det inte finns en uppenbar avsikt. Play experimenterar och arbetar utifrån frågor som "Hur kan man relatera till IT i vår vardag?" och "Vilka känslor får vi för föremålen i vår omgivning?"

Forskarna på Play, som har olika bakgrund, arbetar utifrån ett slags bakvänt perspektiv. Istället för att ha som mål att skapa nya produkter utgår man från redan befintliga material och ser vad som händer när man blandar dem med ny teknik. Målet blir därmed att hitta alternativa sätt att se på materialegenskaper och form. Projektledaren Johan Redström säger att form ofta förknippas med yta, t ex en mobiltelefons skal, fastän det finns andra perspektiv och ingångar. Å andra sidan kan nya tänkesätt uppstå inom områden som teknologi och kommunikation om man arbetar mer med estetiska utgångspunkter.

En produkt med ett konkret använd-

ningsområde är de lysande kuddarna, Interactive Pillows. Om en person kramar en av två kuddar blir den andra kudden varm och lyser, samt bildar mönster. Kuddarna skulle kunna användas av personer som skiljs åt, t ex föräldrar och barn vid sjukhusvistelse. Kuddarna möjliggör ett nytt sätt att kommunicera närhet och längtan utan ord. När de aktiveras uppstår ett vackert ruttmönster. Den ena ser något blekt ut då den är inaktiv men blir turkos då den lyser. Den andra kudden har ett mer plastigt utseende. Utseendet är en blandning av gammaldags vävmönster och mera moderna uttryck.

Liknande kombinationer finns i de nyare projekten. Som ytor av ruttmönstrat tyg i möbelparet Tic Tac. Genom värmen från din kaffekopp skapas x- och o-tecken. På så sätt kan du spela luffarschack med en annan kaffedrickande person. Ett annat exempel är prototyperna i serien Reach, som består av sjal, väska och mössa med liknande egenskaper. De kan avge ljus eller värme och visa mönster.

Gemensamt för de kombinerade IT- och textilprodukterna är förmågan att för-

medla information genom mönster som inte består av t ex applikationer (som i gamla väggbonader) utan är föränderliga. Mönstren innehåller något mer, ett budskap, och gör att textilens egenskaper utökas.

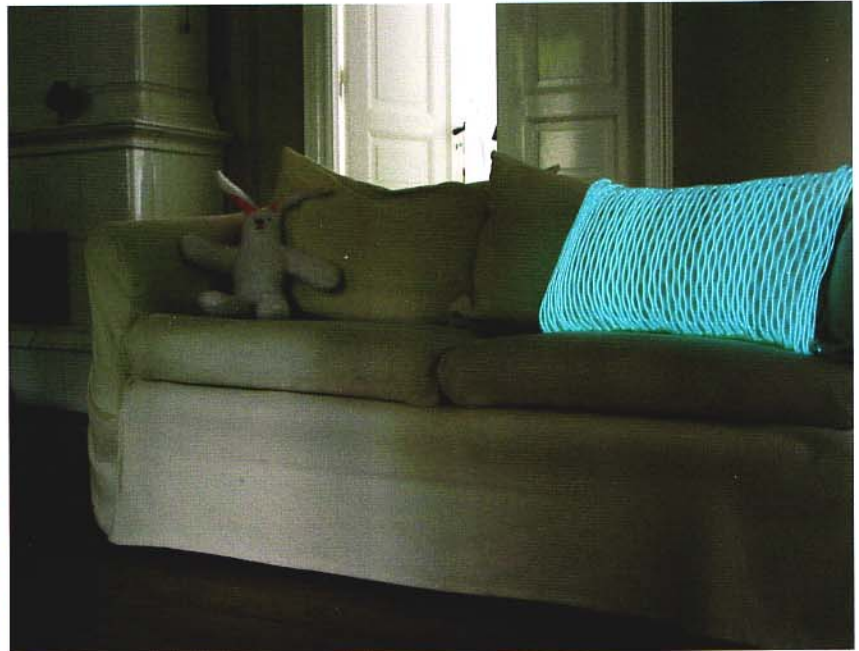
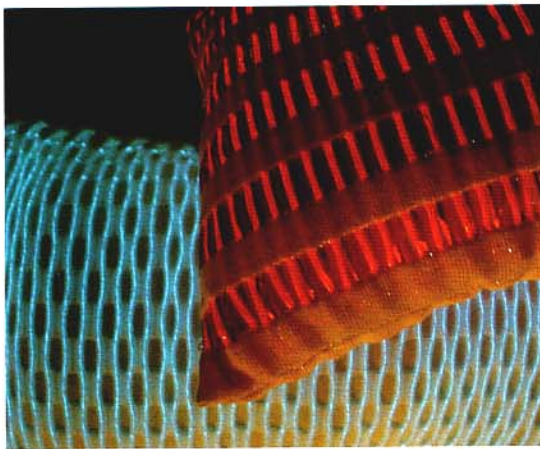
Ytterligare ett exempel på ett projekt där teknik och textil interagerar är leksakerna Spookies. De är utvecklade av det lilla företaget ToyLabs i nära samarbete med forskarna på Play. Spookies är färgglada, kuddliknande figurer, som ska stimulera rörelse och kreativitet hos barnen. De kan byggas ihop och bli som ett slags kedjor av händelser. Leksakernas tyg stimulerar sinnen genom att vibrera och ge ifrån sig ljud. Därför passar de även för synskadade barn.

Play experimenterar också med olika prototyper i offentlig miljö. Projektet Tejp består av lådor som skickar ut meddelanden. Lådorna placeras i staden och testar gränsen mellan vad som är personligt och allmänt. Experimentet går också ut på att se om nya sociala beteenden kan skapas.

I mitten av juni anordnade Play konferensen Outside In som handlade om



”Jag hoppas att den här prototyp-framtagningen går fort eftersom jag är mörkrädd och det snart är vinter”



Kommunicerande kuddar. Krama den ena, så lyser den andra.
Communicating pillows. Hug one and the other will glow.

”design av vår offentliga miljö”. En mängd olika personer – arkitekter, graffitimålare, skateboardåkare, stadsplanerare m fl – hade bjudits in till diskussioner, föreläsningar och workshops. Man talade bl a om hur teknologin (övervakningssystem och mobiltelefoner t ex) har förändrat den offentliga miljön och därigenom vårt beteende och sätt att kommunicera. Samt om vilket utrymme det finns för människor att vara delaktiga i utformningen av den offentliga miljön. Iain Borden, professor i arkitektur och urban kultur vid Bartlett School of Architecture, UCL, i London, beskrev den ”polite public space” (artiga offentliga miljön) som är utformad efter medelklassen. Han gav ett exempel från Manhattan en vanlig söndag då människor i Benetton-tröjor sitter vid uteserveringar i parker, dricker ”mocca frappochinos” och läser Sunday Times – en bild som präglar hela den offentliga miljön. Enligt Iain Borden bör en offentlig miljö vara mer varierad, med platser som är formgivna för olika behov.

Play har nyligen inlett ett arbete som ska handla om energi, där tanken är att ny

design ska medvetandegöra konsumtionen. Idag konsumerar vi alldeles för mycket energi, ofta utan att tänka på det. Forskarna på Play ser elektricitet som ett material bland andra och arbetssättet följer samma tema som i de tidigare projekten – att använda det som redan finns men på ett nytt sätt. Frågan i fokus är om det är möjligt att designa produkter så att de blir självförsörjande på ström. Ett exempel på en framtida produkt skulle kunna vara en sk energigardin. Gardinen är tänkt att fungera med solceller som laddar upp batterier dagtid.

– Vi planerar att väva in optiska fibrer och eventuellt lysdioder i gardintyget, så att gardinen på kvällen, och natten för mörkrädda, kan ge ifrån sig ett lysande sken med hjälp av batterierna som laddats upp under dagen. I bästa fall, såsom vi tänker oss, kommer väven att skimra vackert. Jag hoppas att den här prototypframtagningen går fort eftersom jag är mörkrädd och det snart är vinter, säger Plays Sara Backlund.

Plays produkter blir mer konkreta och kommer mer till sin rätt om man får se

och känna på dem. Den möjligheten finns nu på Textilmuseet i Borås. De lysande kuddarna, Tic Tac och andra föremål visas i utställningen Textile Evolution t o m 28 november. ●

Can information technology (IT) be used as a material in design work? What happens when one combines IT with fabric, wood, plastic or other things? These two questions are the focus of attention at the Play research studio in Gothenburg.

Party is the name of a tablecloth which interacts with parties. It can register sounds, the number of people present, and so on. What is the point of such a product? Employees at the Play research studio say there may not be an obvious purpose. Play does experiments based on questions such as “How can we relate to IT in our everyday lives?” and “What emotions do we have about the objects in our surroundings?”

The researchers at Play, who have different backgrounds, work from a kind of reverse perspective. Instead of having the aim of



1.



2.



3.

1. Väskprototyp ur serien Reach.
 2. Halsduk ur serien Reach.
 3. Lysande väskprototyp ur serien Reach.

1. Prototype bag from the Reach series.
 2. Scarf from the Reach series.
 3. A glowing prototype bag from the Reach series.

creating new products they start with existing materials and see what happens when these are combined with new technology. Their goal is to find alternative ways of looking at design and the properties of materials. Project manager Johan Redström says that design is often associated with surface appearance, such as the casing of a mobile phone, but there are other perspectives and ways to approach design. New ways of thought can arise in fields like technology and communication if one works more with aesthetic starting points.

ONE PRODUCT WITH a more concrete application is the glowing pillows called Interactive Pillows. If a person hugs one of two pillows, the other pillow becomes warm and glows, and creates patterns. The pillows could be used by people who are temporarily separated, such as parents with a child in hospital. The pillows become a new way to

express closeness and longing without words. When the pillows are activated a beautiful chequered pattern emerges. One of the pillows looks a bit pale when it is inactive but when it glows it turns turquoise. The other pillow has a more plastic appearance. Their appearance is a combination of old-fashioned woven patterns and a more modern style.

Similar combinations are found in newer projects. One example is the chequered fabric on the Tic Tac furniture pair. The heat from a hot cup of coffee creates X's and o's so that you can play noughts and crosses with someone else who is drinking coffee. Another example is the prototypes in the Reach series, which consists of a scarf, bag and cap with similar properties. They can give off light or warmth and display patterns.

These combined IT and textile products all share the ability to convey information by means of patterns which are not fixed to the

