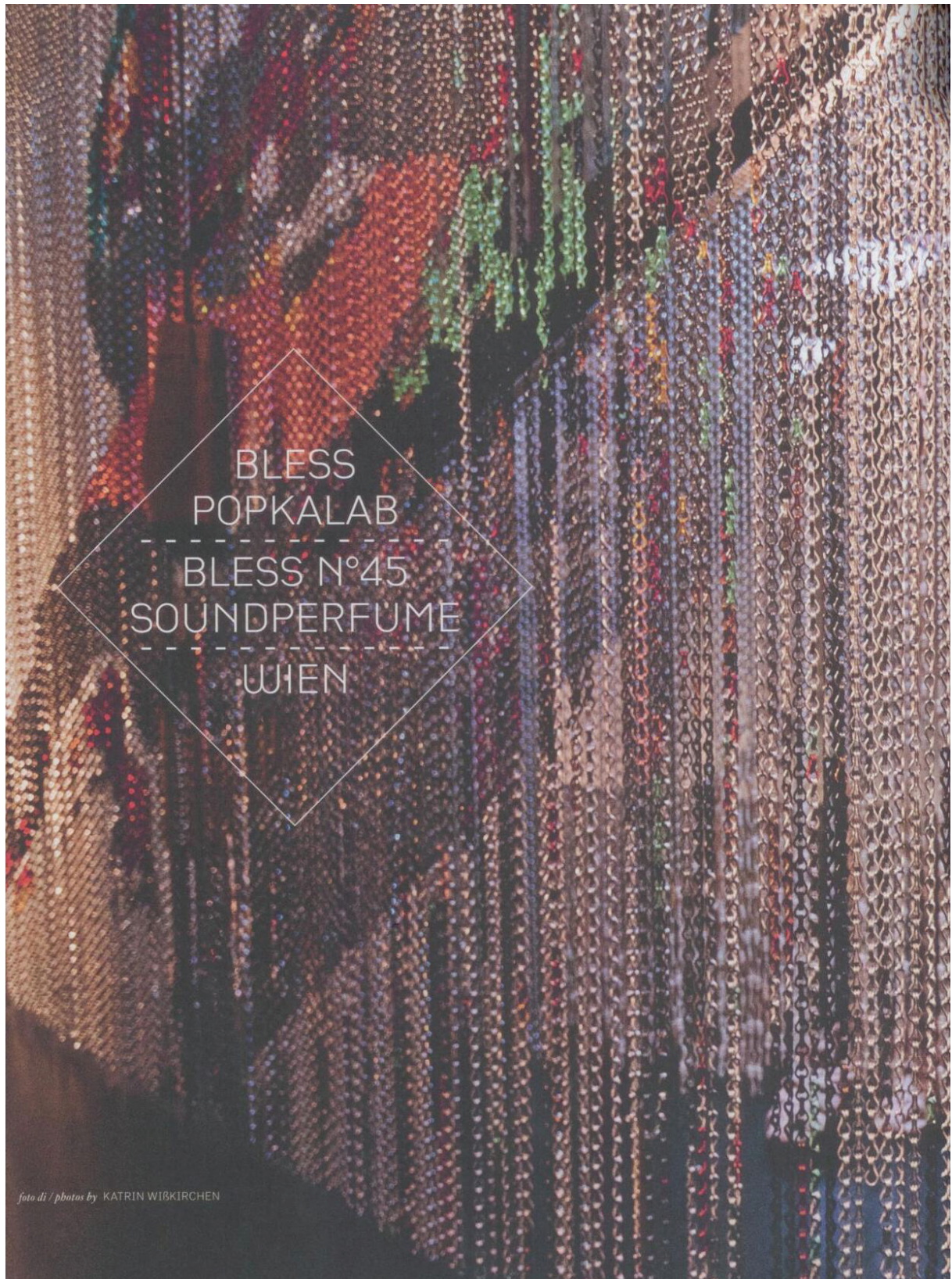




CASA ABITARE JULY 8, 2013







CASA ABITARE JULY 8, 2013







#### Recording Shoes

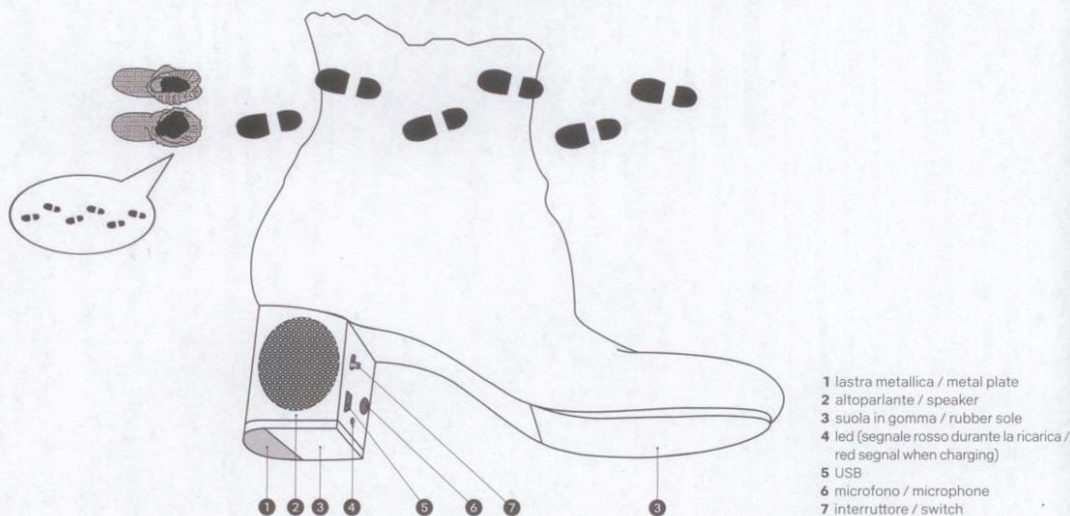
Il sistema di registrazione è installato in una delle scarpe. Quando chi le indossa inizia camminare le scarpe rilevano acusticamente la "camminata", dopo circa 3 passi. Trascorso questo tempo di taratura, il suono dei passi viene registrato fino a un massimo di 80 secondi. Quando

la camminata si interrompe il suono registrato è trasmesso, dopo un secondo, attraverso un altoparlante incorporato nel tacco. Se si continua a camminare, dopo 80 secondi il suono registrato viene trasmesso sovrapponendosi a quello della camminata, e prosegue fino al termine della registrazione e Recording Shoes possono essere ricaricate tramite un cavo USB.

#### Recording Shoes

The recording mode system is installed in just one of the shoes. When you start walking, the shoes take about 3 steps to detect "the fact that you are walking". After this calibration time the sound of the steps is recorded for a maximum time of 80 seconds.

When you stop walking the recorded sound is played after one second via a speaker embedded at the inside heel. If you keep walking, after 80 seconds, the recorded sound is played while you walk and will keep playing until the file ends (after 80 seconds). The Recording Shoes can be recharged via an USB cable.



## Sabine Seymour / Valentina Ciuffi MA TU, CHE SUONO FAI?

Portarsi addosso un suono non è una novità. Ma dagli anni '70 – anni in cui ingombranti apparecchi stereo (i cosiddetti *ghetto blasters*) si portavano in spalla lasciando che la musica, dai tondi neri dei loro grossi altoparlanti, inondasse la strada – le cose sono cambiate, gradualmente ma notevolmente. Sabine Seymour, autrice, fra l'altro, del libro *Fashionable Technology. The Intersection of Design, Fashion, Science and Technology* (2008), ha recentemente curato, presso il MAK di Vienna, *Sonic Fabric*, una mostra/progetto in cui il collettivo di fashion designer Bless e lo studio di design interattivo Popkalab collaborano intersecando moda e suono.

**Valentina Ciuffi Perché "cucirsi" addosso un suono? Portarselo appresso non basta più?**  
**Sabine Seymour** Il desiderio di circondarsi di un paesaggio sonoro personalizzato è stato

via via facilitato dall'evolvere della tecnologia: dalle grandi *boom boxes* che si portavano in spalla, attraverso i primi walkman (lanciati nel 1979), fino ai molteplici, sempre più maneggevoli e versatili, "dispensatori" di musica in formato MP3. L'idea di rendere gli abiti capaci di emettere suono nasce, tra l'altro, dalla volontà di trasformare questi oggetti – che comunque porteremmo con noi indossandoli – in "oggetti intelligenti".

#### In che senso "oggetti intelligenti"?

Il discorso è ampio e può estendersi a molte altre applicazioni, oltre a quella che riguarda il suono. Le faccio un esempio banale: spesso mi trovo ad attraversare New York con i mezzi pubblici nelle sue calde estati, il mio corpo soffre sbalzi termici assurdi, dalla calura della superficie ai freddi condizionati della metropolitana. Ecco, gli abiti potrebbero diventare sensibili a queste variazioni di temperatura, compensarle, e con l'aiuto di micro-tecnologie

integrate nelle loro pieghe risolvere un piccolo problema quotidiano.

#### Tornando al suono, quali le possibili "funzioni" della sua integrazione negli indumenti?

Per esempio, la possibilità di portare con sé dei segnali di avvertimento che si attivano quando viene rilevata una sostanza cui siamo allergici, una fuoriuscita di gas, le prime avvisaglie di un incendio ancora non percepibile dall'olfatto umano o lo scatenarsi di "fenomeni" anomali e potenzialmente pericolosi all'interno del nostro corpo, battiti accelerati, sbalzi di pressione. Ma per quanto riguarda l'intersezione tra suono e fashion design, credo che il termine "funzione" dovrebbe essere inteso in senso più ampio: credo che le dimensioni sonore generate artificialmente attorno al nostro corpo, sempre più vicine a esso, possano avere innanzitutto effetti benefici a livello psicologico, reagendo, nel modo più sottile





possibile, ai nostri stati d'animo. La vera sfida sono "abiti sonori" davvero interattivi, capaci di rispondere ai nostri stimoli, più o meno consci.

**Può farmi qualche esempio?**

Tra i progetti che ho scelto di mostrare al MAK – assieme a quelli creati da Bless e Ricardo O'Nascimento appositamente per *Sonic Fabric* – c'è *mico*, lanciato da *neurowear* nel 2012: si tratta di un set di cuffie collegato a un dispositivo capace di leggere i mutamenti (anche inconsci) dell'"umore" di chi lo indossa e rispondere diffondendo una musica capace di accoglierli, compensarli o intonarsi a essi. So che è piuttosto aleatorio per il momento, ma è una strada tutta da esplorare. D'altro canto, l'interazione può essere attiva e consapevole, come nel caso della sciarpa/mantella (*Orchestra Scarf*), all'interno della quale le Bless hanno cucito le tecnologie messe a punto da Popkalab: l'interazione è cosciente, attiva, e l'utente, giocando con i bottoni, può far suonare il suo vestito come meglio crede, attivando solo una, tre, quattro o tutte le cinque le tracce che compongono la melodia d'insieme. In questo senso, il suono attorno a se stessi è regolabile, personalizzabile, come un profumo che può essere usato con diversa intensità e reagire diversamente alla pelle (in questo caso ai gesti) del suo utilizzatore.

È proprio questa possibilità di "sfumare" e customizzare in modo puntuale che suggerisce utilizzi legati alla psiche.

**Il filosofo Michel de Certeau sosteneva l'importanza di scardinare gli automatismi della routine per ri-attivare, ad esempio, una percezione più personale e consapevole dello spazio nei nostri attraversamenti più soliti. Progetti che mirano a vestirvi di suono possono avere anche questa funzione?**

Le scarpe *Recording Shoes* (Bless/Popkalab) lavorano esattamente in questo modo, riproducono il calpestio dei nostri passi anche nel momento in cui ci fermiamo, circondandoci di un rumore inaspettato e fuori tempo. Colui che le indossa è relativamente passivo, ma vede messi in discussione alcuni degli automatismi più basilari del suo agire quotidiano, dell'atto comunissimo di camminare. Si ritrova spiazzato, confuso e di riflesso, con tutta probabilità, portato a uno sguardo nuovo su quello che gli sta intorno.

**L'idea di produrre abiti intelligenti e polifunzionali, oggetti per così dire "riassuntivi", porta alla collaborazione tra diverse discipline, ma anche (in uno scenario futuro di produzione di massa) alla sparizione di alcuni tipi di aziende o alla**

**fusione con altre. L'industria della moda potrebbe inglobarne altre?**

Certamente sì. Ma la vedo come un'evoluzione positiva, nulla sparirà, nulla andrà perso. Tutti coloro che producono "oggetti" legati al corpo umano – abiti ma anche accessori, interfacce di ogni tipo – difficilmente potranno evitare di evolvere, trasformando le proprie aziende in modo da rispondere a nuovi bisogni tecnologici – del resto dimentichiamo troppo spesso che ingegneria tessile o chimica sono "tecnologie" già interne all'industria della moda e in continua evoluzione. Oggi andiamo incontro a nuove specializzazioni e nuovi possibili modelli di business. D'altro canto, come naturale, rimarranno le nicchie di ostinati dell'analogico, sacche di resistenza, con un loro, diverso, valore.

**Lo stereo portato in spalla invitava alla partecipazione degli astanti, era un modo estroverso di circondarsi di suono, forse esibizionista. Gli auricolari contribuiscono alla costruzione di un piccolo mondo parallelo, separato. In che direzione lavora la sua, sperimentale, "moda" sonora?**

Indagare questi aspetti "sociologici" è tra le cose più intriganti del mio lavoro. Del resto, introdurre nel mondo nuovi tipi di oggetti significa introdurre





CASA ABITARE JULY 8, 2013







**Orchestra Scarf**

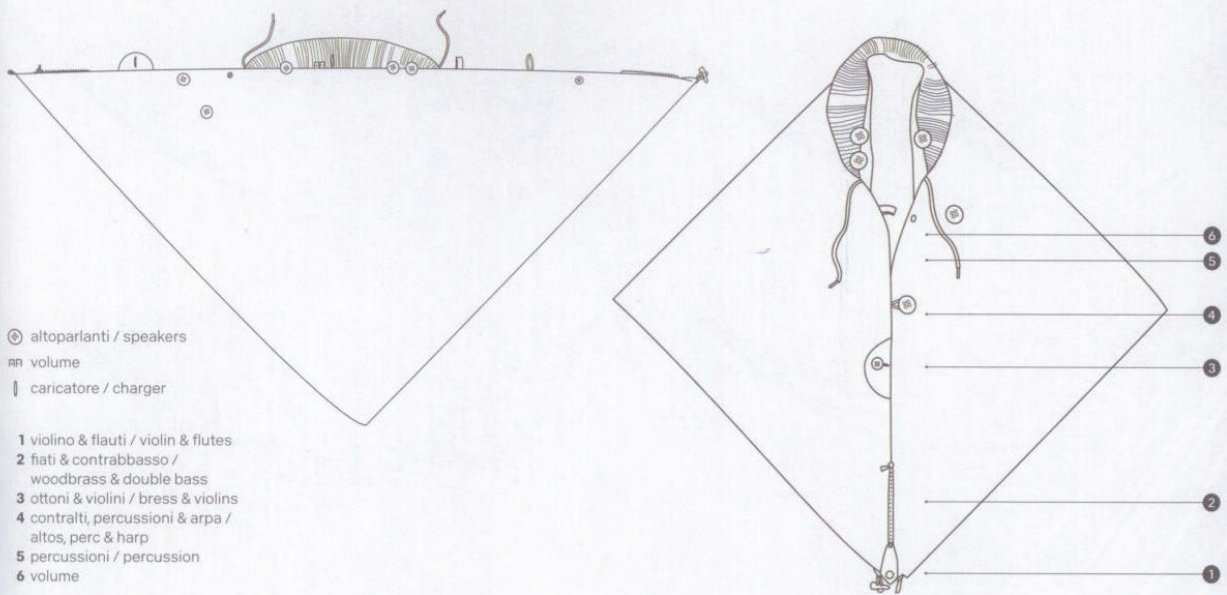
La sciarpa/mantella, di forma triangolare, offre la possibilità scomporre un pezzo musicale in cinque differenti tracce sonore. Chi la indossa può decidere quale traccia

debba essere "suonata" e comporre così una melodia. I bottoni funzionano come altoparlanti. Il volume può essere regolato tramite i pulsanti + e - vicino al colletto.

**Orchestra Scarf**

This triangular shaped scarf offers the possibility to divide a piece of music into five different sound tracks. The wearer can decide which tracks should be switched on in order

to compose and listen a piece of music. Different kinds of closures function as controllers. Five button shaped speakers allow each track to become clearly audible. The volume can be manipulated by the + and - buttons near the collar.



nuove possibili prospettive di sguardo su di esso. Il momento in cui la gente inizierà davvero ad andare in giro con sciarpe sonore sarà il momento in cui provare a registrare le reazioni più diverse, condizionate da macro aspetti sociologici – ci troviamo nel Brasile danzante o nell'algida ed elegante Svezia? – ma anche da personalissime idiosincrasie. Il fashion design che andiamo prefigurando, sottoforma di protipi, andrà testato in questo modo: metterlo alla prova ci aiuterà a perfezionarlo, ma anche a scoprire qualcosa di più sul terreno che stiamo calpestando.

**HOW DO YOU WANT TO SOUND?**

There is nothing new about wearing sound. But since the Seventies – the years in which cumbersome stereo systems (or ghetto blasters) were carried over the shoulder, allowing music to flood the street from the black circles of their large speakers – things have changed, gradually but notably. Sabine Seymour, author, among other things, of the book *Fashionable Technology. The Intersection of Design, Fashion, Science and Technology* (2008), has recently curated *Sonic Fabric* at the MAK in Vienna, an exhibition/project on which

the collective of fashion designers Bless and the interactive design studio Popkalab collaborated, interweaving fashion and sound.

**Valentina Ciuffi** Why "stitch" on sound? Carrying it around with you is no longer enough?

**Sabine Seymour** It has gradually been made easier to fulfil our desire to surround ourselves with a personalized sound landscape thanks to the evolution of technology: from big boom boxes that were slung over the shoulder, through the first Walkmans (launched in 1979), to the many different, and ever more handy and versatile, "dispensers" of music in the MP3 format. The idea of making clothes capable of emitting sounds was born, among other factors, out of the desire to turn these things – which we carry around with us anyway, wearing them – into "intelligent objects".

**In what sense are they "intelligent objects"?**

It's a broad question and can be extended to many other applications in addition to that of sound. I'll give you a banal example: I often find myself moving around New York by public transport during its very hot summers, and my body is subjected to absurd changes in temperature, from the heat of the surface to the air-conditioned chills of the subway. This is an area where clothing, for example, could become sensitive to these

variations in temperature and compensate for them, and with the aid of micro-technologies integrated into their pleats solve a small everyday problem.

**Going back to sound, what are the possible "functions" of its integration into clothing?**

For example, the possibility of carrying around warning signals that are activated when sensors detect the presence of a substance to which we are allergic, a gas leak, the first signs of a fire that are not perceptible to the human nose or the appearance of anomalous and potentially dangerous "phenomena" within our bodies, like an accelerated heartbeat or a sudden change in blood pressure. But as far as the intersection between sound and fashion design is concerned, I think that the term "function" should be understood in a broader sense: I believe that sound "dimensions" generated artificially around the body, and ever closer to it, can in the first place have beneficial effects at a psychological level, by reacting, in the subtlest way possible, to our moods. The real challenge is to create truly interactive "sound garments", capable of responding to our more or less conscious stimuli.

**Can you give me some examples?**

One of the projects that I've chosen to put on display – at the MAK – along with those created





**Melodized Pillow Hammock**

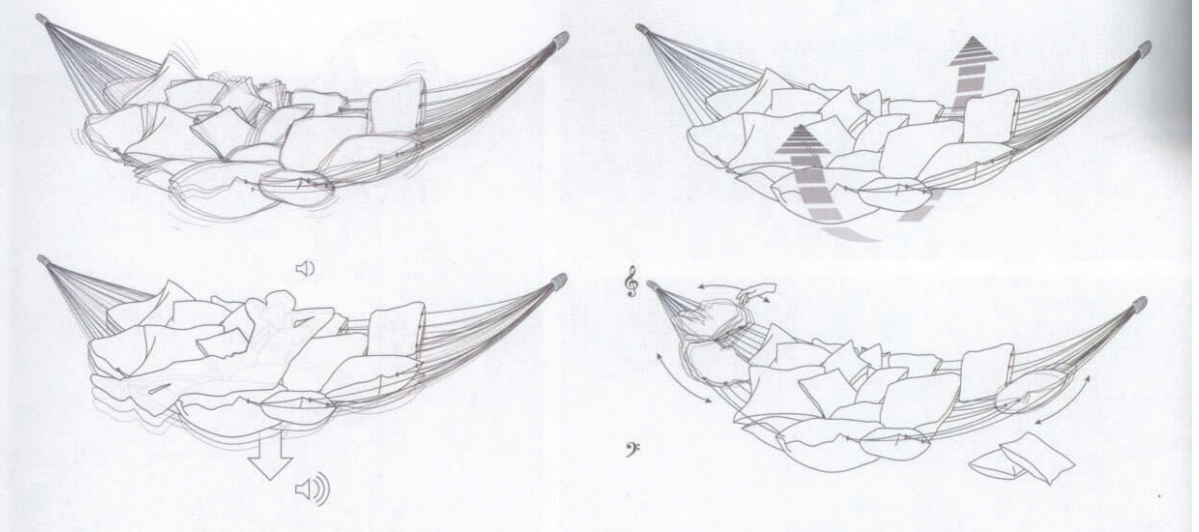
L'amaca ha il suo centro di gravità e la sua base sonora al centro. Quando è inutilizzata e non c'è movimento, si avverte una specie di "om", come suono permanente. Ogni cuscino emette un suono diverso, quando ci si siede su di esso. Rimanere

seduti sui cuscini contribuisce alla complessità del ritmo. Il ritmo diventa più complesso, se viene utilizzato un numero maggiore di cuscini. Quanto più l'amaca oscilla, tanto più il suono permanente diventa difficile da percepire, affievolendosi. Quando il ritmo di oscillazione rallenta il suono permanente torna dominante.

**Melodized Pillow Hammock**

This hammock has its centre of gravity and playbase in the middle of the object. When the hammock is empty and there is no movement you hear a kind of an "om" as permanent sound. When your first sit down on cushions, each cushion plays a tone.

Permanent sitting on cushions contributes to the complexity of the beat. The beat becomes more complex depending on how many cushions are involved. The more it rocks, the more the permanent sound fades and the beat gets more complex and louder. When all this slows down the permanent sound becomes more dominant



by Bless and Ricardo O'Nascimento specially for *Sonic Fabric* – is *mico*, launched by neurowear in 2012. This is a set of headphones connected to a device which is able to detect changes (including unconscious ones) in the "mood" of their wearer and to respond by playing music that fits with it or compensates for it. I'm aware that all this is fairly random at the moment, but it's a direction that still has to be explored. On the other hand, the interaction can be active and aware, as in the case of the scarf (*Orchestra Scarf*) into which Bless has stitched the technologies developed by Popkalab. In this case, the interaction is conscious, active: the user, by playing around with the buttons, can make the garment produce the sounds that he or she prefers, by activating just one, three, four or all five of the tracks that make up the overall melody. In this sense, the sound around us can be adjusted, personalized, like a perfume that can be used at different intensities and reacts differently to the skin (in this case the gestures) of its wearer. It is definitely this possibility of "nuancing" and customizing precisely that suggests uses linked to the psyche.

**The philosopher Michel de Certeau argued that it was important to disrupt the automatisms of routine in order to re-activate, for example, a more personal and conscious perception of space in our most**

**habitual movements. Can designs that aim to dress us in sound have this function too?**

The *Recording Shoes* (Bless/Popkalab) work exactly this way. They play back the sound of our footsteps even when we come to a stop, surrounding us with an unexpected noise whose timing is off.

The wearer is relatively passive, but in this way one of the most basic and automatic of our daily actions, the very common one of walking, is brought into question. Caught off guard, confused and as a consequence, we will probably be inclined to take a new look at what is around.

**The idea of producing intelligent and multifunctional garments, leads naturally to collaboration between different disciplines, but also (in a future scenario of mass production) to the disappearance of some types of company or their merger with others. Could the fashion industry absorb others?**

Of course. But I see this as a positive development. Nothing will disappear, nothing will be lost.

It will be hard for all those who produce "articles" connected with the human body – clothing but also accessories, interfaces of every kind – to avoid evolving and transforming their companies in order to respond to new technological needs. Besides, we too often forget that textile and chemical engineering are "technologies" that are already part of the fashion industry

and are continually evolving. Today we are heading towards new specializations and possible new business models. On the other hand, as is only natural, the niches of those who stubbornly cling to the analogue will remain, as pockets of resistance with their own, different, but great value.

**The stereo system carried over the shoulder invited bystanders to take part. It was an extrovert way of surrounding yourself with sound, and sometimes an exhibitionist one. Earphones contribute to the construction of a small, parallel, separate world. In what direction is your experimental sound "fashion" going?**

Research into these "sociological" aspects is one of the most intriguing parts of my work. In any case bringing new types of object into the world signifies introducing possible new ways of looking at it.

The time when people really begin to go around with sound scarfs will be the moment at which to try to pick up and record the different reactions, which are influenced by macro sociological aspect – are we talking about dancing Brazil or icy and elegant Sweden? – as well as by highly personal idiosyncrasies. The fashion design that we are foreshadowing, in the form of prototypes, will be tested in this way. Putting it to the test will help us to perfect it, but also to discover something more about the ground on which we are treading.





CASA ABITARE JULY 8, 2013

