



## NOTICIA / SQUID

RESONATORCOOP / GRAZ, AUSTRIA / 2003 / TRAJE NEUMÁTICO INTERACTIVO

*Squid*, calamar, fue un proyecto que se presentó al concurso Selfware, politics of identity, (vestirse, políticas de identidad en los medios y la sociedad de consumo). El concurso Selfware, se realizó en el 2003. Formaba parte de un programa sobre las identidades y el estilo en el marco de la arquitectura, los medios, la forma de vida, los videojuegos ... Buscaba ideas provocativas moviéndose por los límites de la normalidad.

*Squid* es un traje neumático- interactivo (para la casa y las personas) que además de cumplir sus funciones básicas como tejido (cobijo frente al frío, la lluvia, el calor) permite al usuario expresar sus sensaciones, el 'aura'.

### Rewind

La idea y nombre del proyecto, *Squid*,

parte del hecho de que las criaturas siempre se han comunicado utilizando medios sencillos. *Squid* se convierte en un modo de vestir futurista para simplificar la vida potenciado la comunicación: me siento solitario, agresivo, soy feliz, abierto, ¿quiero estar en contacto? El color y el grado de transparencia indican nuestras emociones y sensaciones.

### Lumiaid

Es parte de *Squid*. Es un sistema subjetivo para regular una escala objetiva de condiciones personales. Se puede regular la piel: el color, la transparencia.

### Fast forward

*Squid* son trajes neumáticos interactivos, que reaccionan gracias al lumiaid. Los sensores se comunican con el ambiente enviando señales. Los tejidos para el hogar

reaccionan de manera inteligente atendiendo a las preferencias de temperatura y humedad. El espesor de los cojines es proporcional a las condiciones de aislamiento (térmico y social).

### Play

Los usuarios se sienten libres con los trajes *Squid* – puede ser un verdadero exhibicionista o una persona introvertida, demostrar que está caliente cuando sale o gris cuando está en un supermercado. Va dando señales para invitar o aleja a la gente de alrededor.

traducción: Sara Márquez Martín