

# Embodied Interaction: Individual Research

Post your links and projects here with an additional annotation.

<https://www.google.com/patents/US20110295156>

Patent aus dem Jahr 2011, das ein Keuschheits-Sensor für Männer beschreibt. Wie gehen wir mit verurteilten Sexualstraftätern um in unserer Gesellschaft? Artikel dazu (nicht im Zusammenhang mit dem erwähnten Patent):

<http://www.aargauerzeitung.ch/panorama/vermishtes/insel-der-verstossenen-in-florida-leben-sexualtaeter-in-eigener-siedlung-127741806>

Marco's Research:

<https://paper.dropbox.com/doc/Towards-a-Transparent-Self-IMVCSLIH7hBaFu3j9Cg3g>

“War Against Cocks”

Ein gescheiterter Versuch den scheinbar unwiderstehliche Drang der Menschen, öffentliche Zeichenflächen mit Penissen zu verzieren, zu ergründen und ihm entgegenzuwirken.

<http://zenbullets.com/blog/?p=1868>

## **The Machine To Be Another**

Experimente zur Körperwahrnehmung mit VR-Brillen

Was wäre wenn ich du wäre? Kann meine virtuelle Selbstwahrnehmung einen Einfluss haben auf das was ich wirklich bin?

<https://vimeo.com/89556173>

Wenn Objekte „intelligent“ werden, ändert sich damit auch ihr „Charakter“. Damit Gegenstände Persönlichkeit und Befinden ausdrücken zu können, hat Disney Research Lab sehr ausdrucksstarke und flexibel einsetzbare Augen entwickelt.

<http://www.disneyresearch.com/project/papillon/>

Was wenn sie unterschiedliche Persönlichkeiten hätten und auch untereinander Emotionen austauschen?

<http://www.disneyresearch.com/project/effects-of-a-sidekick/>

## **Forschungs-Projekt Closer**

[https://www.youtube.com/watch?v=1X2\\_RyhC-jY](https://www.youtube.com/watch?v=1X2_RyhC-jY)

Forschungs-Projekt *Closer*, erforscht neue Formen von Interaktionen durch Berührung (Skin-Interfaces). Z.B. Smart-Stones sind „Steine“, die auf der Haut liegen und das körperliche Bewusstsein in einer Therapie verstärken sollen. Der Herzschlag wird gemessen und auf vibrierende Steine übertragen.

(University of the Arts Berlin, Design Research Lab)

## **FITGuard**

<https://www.fitguard.me>

FITGuard soll Kopfverletzungen von Sportlern (z.B. Fussball, Rugby) verringern. Ein Mundschutz zeichnet harte Zusammenstöße auf und benachrichtigt den Trainer. Dieser kann während dem Spiel eingreifen und so schwerwiegende Folgen verhindern.

## **Heartbeat Orchestra**

<http://ida-lcc.com/filter/Physical-Computing/Heartbeat-Orchestra>

This project is an interactive musical installation that measures the pulse rates of five participants and generates orchestral music from this data. Participants gather around a podium, and can enjoy generative visuals that accompany the sounds.

Die Verortung eigener Körperwahrnehmung ändert sich, dadurch dass die Körperfunktion anders wahrgenommen werden kann. Zudem finde ich die soziale Interaktion spannend.

## **The 2 Euro T-Shirt - A Social Experiment**

[https://www.youtube.com/watch?v=KfANs2y\\_frk](https://www.youtube.com/watch?v=KfANs2y_frk)

Kontextveränderung ändert Wahrnehmung/Zugang zu einem Thema. In Bezug auf ‚Transparent Self‘ könnten Daten ebenfalls je nach Kontext anders wahrgenommen werden. Der Faktor Zeit spielt hier auch eine Rolle, so kann sich die Wahrnehmung eigener Daten verändern. Durch das Speichern und eine Kontext-Entfremdung, gibt es einen neuen Zugang. Da sich Kontexte dauern verändern, verändert sich auch der Zugang zu den eigenen Daten über die Zeit (Neuroplastizität, Erinnerungen/Körperfunktionen ändern sich).

## **Synaesthetische Erfahrungen**

smell colors

<http://www.instructables.com/id/Synesthesia-Mask/>

The Backwards Brain Bicycle - Smarter Every Day 133

<https://www.youtube.com/watch?v=MFzDaBzBIL0>

Die Welt wird ‚neu gelernt‘ durch ein Device, wir gewöhnen uns an äussere Umstände, bis ins Extreme, dass wir wieder neu lernen müssen, die Welt ohne ein solches Device zu verstehen. Im Kontext mit Daten finde ich spannend, wie wir uns auch ans Daten aufnehmen gewöhnen können. Sprich, dass wir unsere Körperwahrnehmung an ein Device auslagern und externalisieren. So gebe ich auch das Vertrauen an meine eigene Körperwahrnehmung ab.

## **Google Glass physical**

<https://www.youtube.com/watch?v=rWf4xS-28nU>

The SixthSense technology contain a pocket projector, a mirror and a camera contained in a pendant-like, wearable device. Both the projector the camera and sensors are

connected to a mobile computing device in the user's pocket. The projector projects visual information enabling surfaces, walls and physical

Ich finde das Projekt spannend, da das Device ähnliche Funktionen beinhaltet wie Google Glass, jedoch eine physischere Interaktion zulässt, durch die Projektion. Mich würde interessieren, wie das Umfeld auf ein solches Device reagiert, das besser externalisiert/sichtbar gemacht werden kann.

## **NEW ORGANS OF PERCEPTION**

Erweiterung der eigenen Sinne, intensivierung der Wahrnehmung und Veränderung von menschlicher Interaktion, ich rieche dich besser, ich spüre mehr, biologische Partnersuche und sexuelle Erfahrungen auf neuer Ebene

<http://www.susanasoares.com/index.php?id=73>

## **Body modification for love**

Wie können wir Erinnerungen speichern. Was ist Körperschmuck und welche Bedeutung ist darin enthalten. Körperliche Erweiterung, Veränderungen, Körperteile von anderen als Erinnerung und persönliche Verbindung.

[http://www.michikonitta.co.uk/5\\_bodymodificationforlove.html](http://www.michikonitta.co.uk/5_bodymodificationforlove.html)

## **The Interstitial Space Helmet**

Diskrepanz zwischen der Kommunikation und sozialen Begegnungen online und offline. Wie Verhalten wir uns in den zwei Welten? Verwirklichung von digitaler Persönlichkeit in der "realen" Welt.

<http://www.auger-loizeau.com/index.php?id=8>

## **Smell+**

<http://www.auger-loizeau.com/index.php?id=12>

## **Girlband ADAM**

<https://www.youtube.com/watch?v=3h37xswCoY0>

## **Hysterical Literature**

<http://hystericalliterature.com/alicia/>

## **Beautiful Agony**

<https://vimeo.com/132897311>

welche Daten geben wir preis. Was für Daten sind präsent? Ist die absolute Transparenz eine Chance zur sozialen Toleranz in gesellschaftlich gemiedenen und intoleranten Themen.

## **Bodyscapes**

Tanzbewegungen sammeln und Daten zum komponieren von elektronischer Musik verwenden. Natürlich Bewegungen und Gefühle/Emotionen im Tanz in Musik verwandeln.

<https://vimeo.com/4949316>

### **Intimacy 2.0 Interactive fashion by Studio Roosegaarde – Sexual Arousal Turns Dress See-Through**

According to Metro UK, the edgy garment, named 'Intimacy 2.0' becomes transparent when the wearer is aroused. Its designer, Daan Roosegaarde constructed it using leather as well as smart e-foils that are opaque but become see-through as the heart rate of the person wearing the dress increases.

<https://vimeo.com/29952304>

<https://www.youtube.com/watch?v=BNLJnkPfyxM>

### **Affective Sensory Extensions, 2006**

[http://bjornfranke.com/objects/2006\\_affective\\_sensory\\_extensions.htm](http://bjornfranke.com/objects/2006_affective_sensory_extensions.htm)

A collection of three wearable interfaces that monitor health-related information concerning the user's body.

Unter anderem misst ein Gerät Stress und beginnt unangenehm zu kratzen, um den Benutzer dazu zuzwingen, zu entspannen.

### **Heartbeat Soundscapes**

<http://www.wearmovement.org/public-art-public-space-heartbeat-soundscape-san-francisco/>

In April of 2014 we miked four people with amplified stethoscopes & situated them along the sidewalk at Mechanics Monument in downtown San Francisco, making their live heartbeats audible to the public. By introducing a uniquely intimate human sound—the heartbeat—into the usual mix of sounds heard at a downtown intersection, the public space was dramatically altered. People walking by experienced an unexpected sensory shift. The area of the Soundscape was described as having become “soft,” “calming,” “soothing,” “enchanted,” “slowed-down” & “engaged.”

### **Alt: electroStatic Architecture**

<http://www.aec.at/nextidea/electrostatic-architecture/>

<https://vimeo.com/52057147>

### **Emergency Appeal**

Emergency Apparel is a follow-up to the [Knit Alarm](#) functional model that we constructed as a feasibility study for a textile that could be used to trigger an alarm in case of medical emergencies. While the first version of the emergency wearable was knit, the new version is a tailored blazer where the electric connections are integrated into the lining. The two pocket flaps on the front have a conductive cover, and there are narrow stripes from conductive fabric on top of the flaps. Pressing both flaps firmly up and onto the blazer front activates the alarm. This is to avoid that the alarm can accidentally triggered. The electronics are hosted in the left pocket of the jacket and contain a micro controller, power supply, and a bluetooth model for connection to a mobile phone. The blazer has an inner pocket to host the mobile device. The battery can be easily removed, as it uses an inductive coil for power transfer. So far the Emergency Apparel works with a custom Android application that allows the user to pick a favorite contact from their address book on the phone and to manage the bluetooth connection.

<http://www.design-research-lab.org/projects/emergency-apparel/>

### **The CTS Gauntlet**

This gauntlet is a sensitive wearable device for persons suffering from carpal tunnel syndrome (CTS). It has two knitted sensors - one on the bottom of the wrist, and the other on the back of the hand. The gauntlet measures the strain on the sensors. If there is too much strain on the wrist, it will notify the wearer. The wearable can also be connected to a smartphone or computer, to visualize the data or to allow continuous measurements over longer periods of time.

<https://vimeo.com/113698849>

### **Skintimacy**

[Skintimacy](#) is an interface that allows for the manipulation of electronic-based processes through touch. Depending on whom you touch, the way your bodies make contact influences the control of both analog instruments and digital setups. We developed Skintimacy by implementing an Arduino microcontroller to transfer data to software platforms in order to provide diverse opportunities for a playful control of audio and video. This kit is intended to facilitate the symbiotic relationship between physical computing and the sense of touch. The straightforward design of the device allows for experimentation in many different contexts. Taking into account the dynamic nature of skin conductivity, which varies individually, one has the possibility to create highly responsive installations.

[http://www.arte.tv/arte\\_vp/index.php?json\\_url=http%3A%2F%2Fcreative.arte.tv%2Fde%2Fplayer%2F119506%3Flanguage%3Dde&lang=de\\_DE&config=arte\\_creative&rendering\\_pla ce=http%3A%2F%2Fcreative.arte.tv%2Fde%2Fmagazin%2Fskintimacyringel-beats-mit-anf assen%3Flanguage%3Dde&share=1](http://www.arte.tv/arte_vp/index.php?json_url=http%3A%2F%2Fcreative.arte.tv%2Fde%2Fplayer%2F119506%3Flanguage%3Dde&lang=de_DE&config=arte_creative&rendering_pla ce=http%3A%2F%2Fcreative.arte.tv%2Fde%2Fmagazin%2Fskintimacyringel-beats-mit-anf assen%3Flanguage%3Dde&share=1)

**PAVLOK**

«REDUCE CRAVINGS, BREAK BAD HABITS»

Pavlok uses vibration, beep and electric stimulation to help you change your habits. Some habits are "self jolt", e.g., smoking, nail biting and going to the gym.

<http://buy.pavlok.com/>

**Bodyscapes**

Tanzbewegungen sammeln und Daten zum komponieren von elektronischer Musik verwenden. Natürlich Bewegungen und Gefühle/Emotionen im Tanz in Musik verwandeln.

<https://vimeo.com/4949316>