

# ENJEUX / POSITIONNEMENTS du vêtement interactif

# 1. Le vêtement / prêt à porter

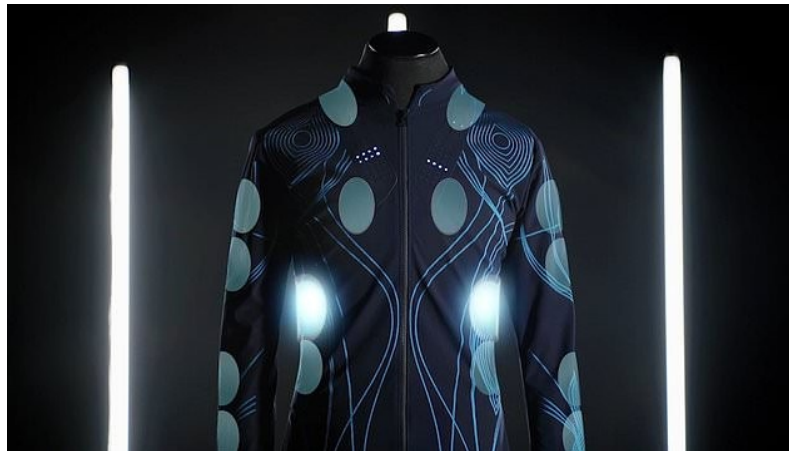


## CUTE CIRCUIT

Fondée en 2004, CuteCircuit est la première marque de mode technologique portable au monde. Pionnier dans ce domaine, CuteCircuit associe un design de mode de pointe avec des technologies émergentes et des tissus intelligents pour créer un design de mode qui non seulement est beau, mais présente également des capacités interactives magiques. Les cofondateurs de CuteCircuit, Francesca Rosella et Ryan Genz, sont respectivement issus d'un héritage de couture dans le design de mode (Valentino), et d'Interaction Design et d'Anthropologie.

Après une décennie et demie d'innovation, la marque détient un certain nombre de brevets dans le domaine des technologies portables, tels que l'audio spatial 3D, l'haptique pour la réalité augmentée, les vêtements lumineux interactifs, les appareils de télécommunication portables multimédia et les constructions de tissus améliorés par capteurs.

Les collections de mode présentées comme prévu lors de la Fashion Week de New York ont introduit des vêtements et des accessoires de prêt-à-porter de luxe qui peuvent être contrôlés via une application pour smartphone pour permettre à l'utilisateur de changer la couleur et la fonctionnalité de ses vêtements en appuyant simplement sur un bouton. CuteCircuit a également récemment collaboré avec Chanel et Converse.





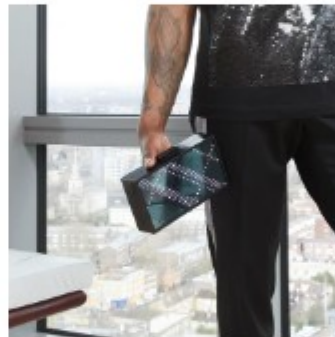
PRE ORDER HugShirt (unisex)  
£550.00



PRE ORDER SoundShirt PRO (unisex)  
£1,500.00



GOLDEN LOGO HOODIE  
£45.00



Minor Handbag  
From £1,500.00 - £3,000.00



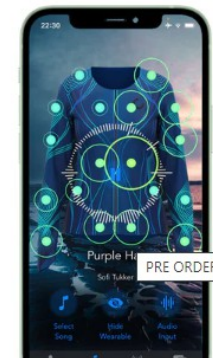
Black T-shirt (unisex)  
£125.00



White T-shirt (unisex)  
£125.00



PRE ORDER HugShirt (unisex)  
£550.00



PRE ORDER SoundShirt PRO (unisex)

Quick View

PRE ORDER SoundShirt PRO (unisex)  
£1,500.00



Enjeux fonctionnels,  
économiques.  
Définir à quel besoin répond le  
vêtement et un scénario  
d'usage.

## 2. Le vêtement / pièce image





## Anouk Wipprecht

« Smoke Dress » crée automatiquement un voile de fumée chaque fois que quelqu'un entre dans l'espace personnel de celui qui le porte, se camouflant ainsi dans sa propre matérialité. Un « écran de fumée » couture basé sur un microcontrôleur et un capteur de proximité, doté de la capacité de s'effacer soudainement visuellement grâce à l'excrétion d'un nuage de fumée déclenché par un système de fumée portable intégré de 530 grammes avec des capteurs de proximité intégrés (mesure jusqu'à 24 mètres). ) et microcontrôleur.

L'impression 3d au service de la création  
L'exposition « Impression 3D, l'usine du futur » est l'occasion de découvrir un joli projet autour de la mode alliant design d'avant-garde, technologie et création artistique. Les visiteurs de l'exposition peuvent découvrir une des quatre robes issues de la collaboration entre Anouk Wipprecht et Audi, un travail qui apporte une réflexion inédite sur notre rapport à la technologie et à la question de l'innovation dans la mode.

Véritables bijoux technologiques, les robes imaginées par Anouk Wipprecht issues de la nouvelle collection intitulée « Fashion tech », intègrent les technologies intelligentes embarquées de l'Audi A4, lui permettant d'appréhender leur environnement grâce à des capteurs à ultrasons ou des éclairages LED. Imprimées en 3D, « ces vêtements intelligents » sont directement modélisés à partir des données corporelles des mannequins. Représentatives d'un design innovant, les robes intègrent les éléments caractéristiques de la nouvelle Audi A4 tels que la forme de diamant, inspirée de la calandre des véhicules.

Enjeu fictionnel,  
construire une  
narration, générer des  
images fortes qui vont  
assurer la diffusion du  
projet et la  
médiatisation du  
créateur/ des  
partenaires.



# 3. Le vêtement / expérience client



Enjeux fonctionnel, et fictionnel. Le vêtement devient une interface permettant de faire vivre une expérience client marquante.



## Clementine, DN2 22/23

Vêtement interactif utilisé dans un concept store, proposant sa collection et des soins du corps et de l'esprit. La clientèle peut vivre une expérience chamanique au travers du vêtement interactif, qui produit du son et des vibrations. Le vêtement fait partie de l'expérience client en boutique.