(non) adversarial living companions

A design research project examining algorithmic impacts on material culture
Een ontwerponderzoeksproject dat de algoritmische impact op de materiële cultuur onderzoekt

Hosted by: Elliot Han

Project Information (EN)

Embedding AI into Everyday Objects

As generative AI starts to gain form and animacy, how will our relationships with the algorithmic world shift from typical, mediated interactions to something more lived, embodied, and mutual — blurring the boundaries between tool and companion, object and subject, or adversary and an ally.

The work speculates on a near-future in which AI's physicalization doesn't follow conventional technoutopian typologies — like humanoid robots or sleek devices — but instead emerges through familiar, overlooked forms, such as a chair.

The .iO Chair is embedded with a grid of pressure sensors in its seat and can analyze how someone sits — perhaps they're leaning back, shifting, or perched on the edge — physical cues that often reveal underlying emotional states. This data is interpreted by a large language model housed within the chair, and generates a short dialogue with the sitter, printed in real time on a receipt printer. The result is a playful, affective interaction in which the chair actively responds to the sitter's presence and emotion, proposing a more intimate and nuanced relationship between human and object.

Projectinformatie (NL)

AI inbouwen in alledaagse voorwerpen

Naarmate generatieve AI vorm en levendigheid begint te krijgen, hoe zullen onze relaties met de algoritmische wereld dan verschuiven van typische, gemedieerde interacties naar iets meer geleefd, belichaamd en wederzijds – waardoor de grenzen tussen gereedschap en metgezel, object en subject, of tegenstander en bondgenoot vervagen?

Het werk speculeert op een nabije toekomst waarin de fysieke verschijningsvorm van AI niet de conventionele technoutopische typologieën volgt – zoals humanoïde robots of gestroomlijnde apparaten – maar in plaats daarvan ontstaat via bekende, over het hoofd geziene vormen, zoals een stoel.

De .iO-stoel is uitgerust met een raster van druksensoren in de zitting en kan analyseren hoe iemand zit – misschien leunt hij of zij achterover, verschuift hij of zij of zit hij of zij op de rand – fysieke signalen die vaak onderliggende emotionele toestanden onthullen. Deze gegevens worden geïnterpreteerd door een groot taalmodel in de stoel en genereren een korte dialoog met de gebruiker, die in realtime wordt afgedrukt op een bonnenprinter. Het resultaat is een speelse, affectieve interactie waarbij de stoel actief reageert op de aanwezigheid en emotie van de zitte

Image List

Filename	Caption	Credit
hero1_1757099930.jpg	.io Chair	Elliot Han
2-views_1756676228.jpg		

The images above are included in the ZIP under `/images`.