



De jurken van de Britse ontwerpster Jenny Tillotson kunnen naar kokos, wc-verfrisser, goedkope deodorant en sigarettenrook ruiken. De geuren worden verspreid via de gekleurde slangetjes en een gekoppelde computer. Tillotson ziet onder meer toepassingen op geneeskundig gebied.

leren en spelen

'Pak je mobieltje, leer voor je rijexamen en verbeter meteen je spelling- en rekenvaardigheid.' Het Europese project *M-learning* probeert jongeren die geen zin meer hebben in school, te motiveren om weer te gaan leren. De onderzoekers maken gebruik van vernieuwende computerspellen en lesmateriaal voor draagbare apparatuur zoals mobiele telefoons en pda's (personal digital assistants). Zo proberen de Britse, Zweedse en Italiaanse onderzoekers aan te sluiten bij de beleveniswereld van jongeren. Het project is volgens de beursorganisatie een prima voorbeeld van een frisse manier om te leren met digitale media.

Donderdag en vrijdag waren meer projecten te zien waarbij de gebruikersinterface in niets lijkt op een doorsnee Windows-programma. Neem *Kijkradio*. Met deze internettoepassing kunnen kinderen van acht tot twaalf jaar een eigen radiozender opzetten en met een simpel bedieningspaneel uitzendingen samenstellen. Maakster Marjolijn Ruys won met dit project de Kids & Tools Prijs-

vraag van Cinekid. Ze heeft inmiddels al duizenden jonge radiomakers op haar website gehad.

Het project *Amicitia* van V2, en het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid geeft mensen de mogelijkheid om zelf digitale filmpjes te maken met nieuwsfragmenten van een aantal Europese omroepen. V2 ontwierp een intuïtieve gebruikersinterface om handig de videofragmenten achter elkaar te plaatsen.

Het Nederlandse bureau Butterfly Works in Amsterdam ontwierp in opdracht van de World Population Foundation een online lesprogramma voor jongeren en hun docenten in Oeganda waarin computerkennis, seksuele voorlichting en sociale vaardigheden centraal staan. De virtuele vrienden Rose en David helpen de docenten bij het overbrengen van gevoelige informatie als aids-preventie en seksueel geweld. Butterfly Works hoopt het project uit te breiden naar andere ontwikkelingslanden, maar daarbij zijn de beschikbaarheid van internet, computers en elektriciteit beperkende factoren.

Slimme onderbroeken

Draagbare technologie kan niet alleen nuttig zijn, maar ook modieus. Tijdens de E-culture fair vond een modeshow plaats van met digitale snufjes uitgeruste kleding. Tientallen ontwerpers toonden in Paradiso hun 'slimme' kleren die reageren op signalen van het lichaam en uit de directe omgeving.

De Thaise ontwerpster Sompit Moi Fusakul liet bijvoorbeeld sieraaden zien die de emotionele staat van de drager weergeven. Als het hart sneller klopt, veranderen de sieraden van kleur en vorm. De kleding van Jenny Tillotson prikkelt vooral de neus. De Britse werkt aan een jurk die kan controleren of iemand zweet en zonodig wat deodorant kan opspuiten.

Het project *Inside/Outside* van

de Amerikaanse ontwerpster Katherine Moriwaki maakt handtassen met sensoren om luchtvervuiling te meten. Draggers van deze tassen vormen samen een netwerk dat milieufactoren registreert. Moriwaki: „In een gewone handtas verzamel je fysieke objecten. In de mijne digitale gegevens.”

Best functioneel allemaal, concludeerde een bezoeker, maar vooral *fun*. Toch kan kleding met chips ook levensreddend zijn. Elektronica-bedrijf Philips, niet aanwezig op de beurs, presenteerde deze maand slim ondergoed voor hartpatiënten. Als de drager een hartaanval krijgt, belt het ondergoed via een mobieltje meteen een ambulance.