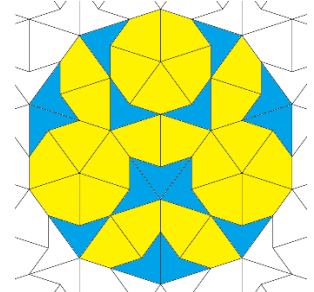
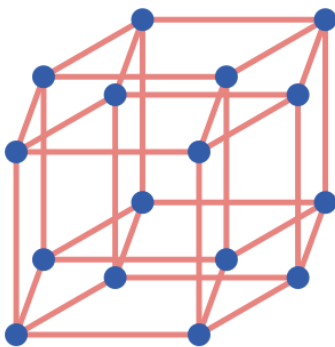


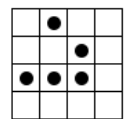
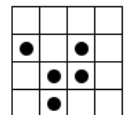
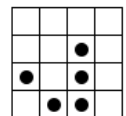
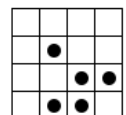
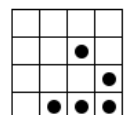
Veel van mijn klasgenoten herinneren zich vast mijn spreekbeurten nog wel (voor het vak Nederlands). Ze gingen over typische beta-onderwerpen en duurden meestal veel te lang. Maar ja, de leraar had ook geen tijdslimiet gegeven en ik vond het zelf allemaal reuze-interessant. Na afloop van de spreekbeurt over kernenergie (in 1972?) kreeg ik een boel opmerkingen. Toen voelde dat als kritiek; achteraf was het ontzettend nuttige feedback. Er paar punten weet ik nog steeds!

Een andere spreekbeurt ging over het werk van M.C. Escher. We hadden nog geen projector (laat staan een beamer), dus ik gaf het boek met afbeeldingen door. Escher overleed in 1972. In 1974 vond Roger Penrose een manier om met twee figuurtjes het hele vlak te betegelen (zonder gaten) in een nooit-repeterend patroon (Penrose tiles; zie afbeelding). Escher had daar vast prachtige platen van kunnen maken. Ik hoorde pas jaren later van Penrose tiles. Ik speel er nog steeds mee.



Dan was er een spreekbeurt over de 4e dimensie. Ik had 2-dimensionale figuren van papier en 3-dimensionale figuren van houten blokken meegenomen om het verband tussen 2 en 3 dimensies te illustreren. Bij het verband tussen 3 en 4 dimensies had ik een “3-dimensionale projectie van een 4-dimensionale kubus” gemaakt van luciferhoutjes en lijm – of was het plakband? Deze heeft nog een hele tijd in de vitrine gestaan van het wiskundelokaal van juffrouw Rooze (lokaal 311 of 312, naast tekenlokaal 301). Bijgevoegd plaatje toont een 2-dimensionale projectie van een 4-dimensionale kubus.

De laatste spreekbeurt ging over Life (voluit Conway’s Game of Life, maar dat wist ik toen nog niet). Daarvoor had ik een ruitjesbord nodig, dus voor de gelegenheid hadden we lokaal 307 in plaats van 207. Mijn vader had over Life gelezen en het mij uitgelegd. Ik was meteen geboeid en het heeft me nooit meer losgelaten. Het plaatje hiernaast laat de ontwikkeling zien van een wandelend patroon. Via Life kwam ik bij het algemene concept van Cellular Automata, en verder op Agent Based Modelling, het onderwerp waar ik de laatste 15 jaar van mijn werk mee bezig ben geweest.



In de vierde en vijfde klas hadden we een facultatief vak Computerkunde. Met een groepje van vijf fanatiekelingen mochten we in het lokaal ernaast zelf aan de slag. Als de leraar iets niet snapte kwam hij het aan ons vragen. (De programma’s werden op schrapkaarten naar Utrecht gestuurd en een paar dagen later kreeg je de uitkomsten terug – of foutmeldingen als je het verkeerd had gedaan.)

Toen ik aan mijn studie Wiskunde begon, had ik het bijvak Informatica kunnen kiezen maar “ik kon al programmeren”. In de tweede fase van mijn studie ben ik alsnog Informatica gaan doen, eerst als klein bijvak, toen als groot bijvak, en uiteindelijk als afstudeerrichting. Het jaar na mijn afstuderen begon de studierichting Informatica. Ik heb mijn hele werkzame leven in de Informatica gewerkt, de laatste 36 jaar als universitair docent in Wageningen.

Colleges geven vond ik nog steeds leuk, en de tijdslimiet is dan gewoon keihard... Toen ik begon als docent waren hoorcolleges de belangrijkste vorm van onderwijs. Inmiddels zijn er veel meer werkvormen en eigenlijk zijn die veel leuker dan “spreekbeurten”.

Mark R. Kramer