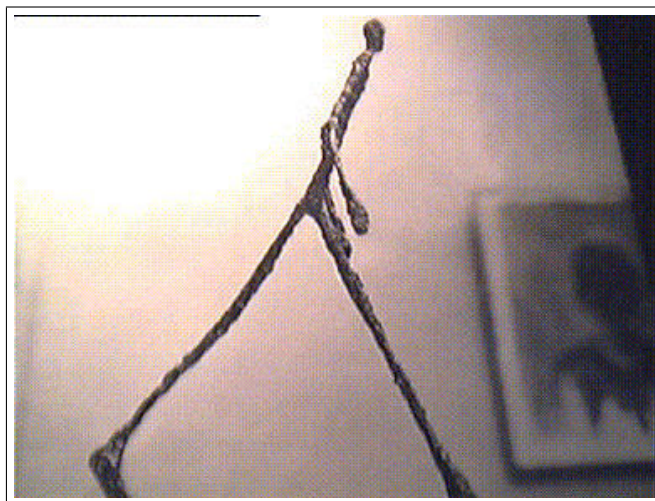


Æliens



in gesprek – de achtergronden van een conflict

<http://www.cs.vu.nl/~eliens/multimedia>

voorwoord

Begin augustus kwam een zich al jaren lang voortslepend conflict met mijn leidinggevende, Hans van Vliet, aan de oppervlakte. In een kort tijdsbestek kreeg ik een groot aantal emails waarin ik gevraagd werd om over van alles en nog wat uitleg te geven. Toen ik deze druk als te persoonlijk ging ervaren ben ik naar het managementsteam gestapt, en daarna ook naar personeel en organisatie, om me te helpen de discussie uit de persoonlijk sfeer te halen, en meer zakelijk af te wegen hoe mijn activiteiten passen in respectievelijk de sectie en de afdeling informatica, waartoe de sectie behoort. Het conflict was al jaren hetzelfde, volgens van Vliet past mijn onderzoek niet in de sectie. Er van uitgaand dat onderwijs en onderzoek in een academische omgeving bij elkaar horen, heb ik dat al die tijd in tegenspraak gevonden met de opdracht het onderwijs in de multimedia te verzorgen.

Hoe ik mijn taakopvatting zie zal in dit manuscript uitgebreid aan de orde komen. Hier wil ik opmerken dat dit manuscript een inhoudelijk complement vindt in Eliens (2006), de syllabus *topical media*¹ die ik voor het college *inleiding multimedia* geschreven heb en die ook voor de andere multimedia vakken die ik verzorg de belangrijkste uitgangspunten beschrijft. In *topical media* valt te lezen hoe het persoonlijke professioneel wordt, dat wil zeggen hoe mijn persoonlijke interesses hun plaats vonden in mijn professionele activiteiten. Dit manuscript gaat over de tegenkant, hoe mijn professionele interesses en activiteiten aanleiding vormen tot een persoonlijk conflict, met als inzet: erkenning voor mijn inspanningen.

Op het moment dat ik begin dit manuscript op te stellen is nog steeds niet expliciet weersproken dat het op 'de persoon' gespeeld wordt en leek mijn donkerste vermoeden, hardhandig tot de orde geroepen te worden, bewaarheid te worden.

Toen ik op een vrijdagmiddag in augustus op een tweedehands boekenmarkt Alberti's beschouwingen over de beeldhouwkunst en de schilderkunst kocht, de historische beschouwingen waarin hij *het perspectief* uitvindt, werd het me duidelijk dat ik een keus moest maken, of, veeleer, dat ik moest afdwingen dat er een keuze gemaakt zou worden, een keuze die duidelijk maakt of ik wel of niet de erkenning krijg voor mijn activiteiten ten behoeve van multimedia.

De keuze moet gemaakt worden door het managementsteam, in overleg met alle betrokkenen.

¹www.cs.vu.nl/~eliens/media

Het is een keuze tussen twee scenarios:

scenario(s)

1. terug in het 'hok' van software engineering, en afbouw van de multimedia activiteiten
2. erkenning voor activiteiten, en stabilisering of zelfs mogelijk versterking/ondersteuning van de inspanningen voor multimedia

Dit manuscript geeft een beschrijving van de achtergronden van het conflict en het proces dat voorafging aan het maken van die keuze, een keuze die voor mij allesbepalend lijkt.

Dit manuscript is gebaseerd op een werkelijk bestaande situatie. De personen, noch de gebeurtenissen zijn gefingeerd. Derhalve wordt de lezer van dit manuscript gevraagd uiterste terughoudendheid te betrachten in het bespreken van de inhoud van dit manuscript met derden, dat wil zeggen anderen dan de direct betrokkenen. Voor de onvermijdelijk persoonlijke kleuring bij de weergave van de episodes en voorvallen moet ik me verontschuldigen, waarbij ik echter de betrokken lezers ook uitnodig, eventueel ter correctie of aanvulling, commentaar te leveren, bijvoorkeur per email aan eliens@cs.vu.nl

Dit commentaar zal in een latere versie aan het manuscript toegevoegd worden, en wel in appendix E.

dankbetuiging(en) Ik dank, in het vooruitzicht van het gesprek, alle betrokkenen, en met name ook Hans van Vliet die me de ruimte heeft geboden voor mijn interesses.

in gesprek – de achtergronden van een conflict

voorwoord	i
part i. een overzicht	1
1. inleiding	3
2. in vogelvlucht	5
part ii. episode(s)	9
3. de begintijd	11
4. alle neuzen een kant op	13
part iii. ontwikkeling(en)	15
5. onderwijs	17
6. onderzoek	19
7. alleen op je kamer	21
part iv. het conflict	25
8. onderwijs en onderzoek	27
9. multimedia in context	31

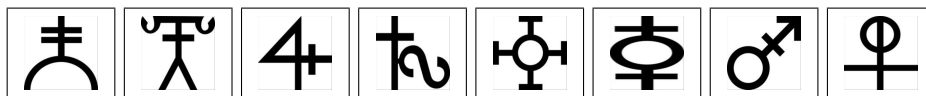
10. een hete zomer	35
part v. de eindstrijd	39
11. het net sluit zich	41
12. ontknoping	45
nawoord	46
appendix	47
A. episode(s)	51
B. anecdote(s)	53
C. document(s)	57
D. email(s)	83
E. response(s)	111
references	111
index	116

part i. een overzicht

more than the art of turning base metals into gold, alchemy is a system of cosmic symbolism
perfect solutions

chapter(s):

1. inleiding
2. in vogelvlucht



2

reading directive(s) In dit eerste deel wordt een algemene schets gegeven van de achtergrond van het conflict, en ook wordt het doel van dit manuscript uitgelegd. In hoofdstuk 2, wordt een beknopte beschrijving gegeven, vanuit een meer historisch perspectief, van de periode waarin het conflict begon te spelen.

perspective(s) De belangrijkste perspectieven die in dit manuscript een rol spelen zijn:

perspective(s) – een overzicht

- het opleidings-perspectief – in het bijzonder de opleiding multimedia
- het sectie-perspectief – in dit geval de sectie IMSE, voormalig software engineering
- het persoonlijke perspectief – van alle betrokkenen.

Dit manuscript betoogt dat, onafhankelijk van het persoonlijk perspectief, het opleidings-perspectief, bepaald door de eisen die de opleiding stelt, haaks staat op het sectie-perspectief, dat vooral bepaald lijkt te worden door de wens alle onderzoeksinspanningen te coördineren langs de lijn van software engineering. Dat maakt dat, in de projectie vanuit het sectie-perspectief, de inspanningen ten behoeve van multimedia, noodzakelijkerwijs gereduceerd worden, zoniet vervormd overkomen, en derhalve niet de waardering of erkenning krijgen die ze verdienen.

artwork

1. alchemy – an illustration from a book about alchemy, from which also the quote is taken, the quote is explained in the afterthoughts of *topical media*.
2. signs – ancient chemical symbols, van Rooijen (2003), p. 171, 172.

1. inleiding

life is becoming digital

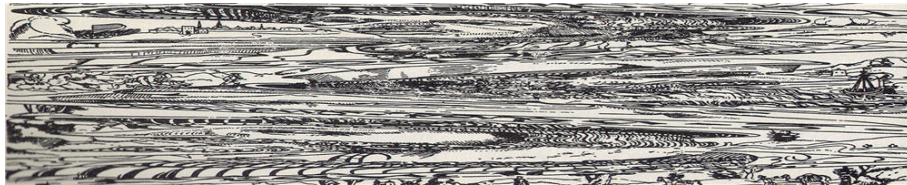
objective(s) *Dit hoofdstuk beoogt een inleiding te geven tot de belangrijkste issues die een rol spelen in het conflict, en de belangrijkste perspectieven aan te geven van waaruit naar het conflict gekeken kan worden.*

Het *perspectief* is (mede) door Alberti in de 15e eeuw geïntroduceerd, Alberti (1972), en is sindsdien onlosmakelijk verbonden met de manier waarop wij zowel naar de werkelijkheid als naar afbeeldingen van de werkelijkheid kijken. Perspectief is een interessant begrip, daar het zowel

perspectief

- de organisatie van een beeld bepaalt, alsook
- het (optimale) gezichtspunt van de toeschouwer.

Deze relatie tussen beeld en kijker, afhankelijk van het perspectief, maakt dat wanneer er vanuit het 'verkeerde' gezichtspunt naar gekeken wordt, het beeld vervormd overkomt. Het normaal-perspectief, zoals we dat kennen, is het zogeheten centrale perspectief. Echter, er zijn varianten van perspectief die de kijker tot een afwijkend gezichtspunt dwingen, zoals bijvoorbeeld bij anamorfosen, Elffers en Schuyt (1975).



1

Zo zijn er in het bovenstaande beeld, van Eduard Schön uit 1535, drie gezichten te ontdekken. De eerste, bovenaan, door het gezichtspunt rechts van het papier te brengen, onder een hoek van 20 graden. De andere gezichten zijn, hoewel wat lastiger, op eenzelfde manier te onderkennen door afwisselend links en rechts een geschikt gezichtspunt te kiezen.

In een meer-dimensionale ruimte is een verandering van kijkrichting soms nodig voor het corrigeren van een reducerende of vervormende projectie. Zo

wordt bijvoorbeeld op een orthogonaal vlak, een vlak tot lijn gereduceerd, en een lijn tot punt. Vanwege de innige relatie tussen beeld en kijker, wordt de notie *perspectief* ook in minder formele zin gebruikt, om de invloed van het ingenomen gezichtspunt te karakteriseren.

Zoals in de inleiding tot dit deel al aangegeven is, zijn afgezien van het persoonlijk perspectief, de twee belangrijkste perspectieven van waaruit tegen het conflict aangekeken kan worden, respectievelijk:

perspective(s)

- het opleidings-perspectief – vanuit de opleiding multimedia
- het sectie-perspectief – vanuit het belang van het onderzoek software engineering

Hoewel, zoals later in dit manuscript ook zal blijken, het persoonlijke perspectief moeilijk buiten beschouwing kan blijven, is het zaak helder voor ogen te houden dat het hier om een boven de personen uitstijgende tegenstelling van belangen gaat. Enerzijds het belang, vanuit de sectie gezien, alle onderzoeksinspanningen te coördineren langs de lijn van software engineering. En anderzijds, het belang gezien vanuit de opleiding multimedia, een gezichtsbepalend en samenhangend vakkenpakket aan te bieden, en coördinatie- en promotie-activiteiten te ondersteunen.

Het persoonlijke perspectief komt hier om de hoek omdat er, helaas, sprake is van 'limited resources'. Dat wil zeggen, gegeven de beperkingen in tijd en energie, is niet tegelijkertijd aan alle eisen en wensen te voldoen. Hoewel, in de projectie vanuit het sectie-perspectief, de inspanningen ten behoeve van multimedia irrelevant lijken, zijn diezelfde inspanningen vanuit het opleidingsperspectief essentieel. Het gaat daarbij niet eens zozeer om de onderwijslast die voortvloeit uit het geven van vakken, maar vooral om de inspanningen die nodig zijn om een volwaardige opleiding aan te bieden, en als gezicht en inspirator van die opleiding op te treden. Weer vanuit een persoonlijk perspectief is het spijtig dat die inspanningen niet de waardering of erkenning krijgen die ze verdienen.

Dit manuscript beoogt de achtergronden van het conflict te schetsen, en daardoor de duidelijkheid te verschaffen die nodig is voor de oplossing van het conflict.



2

question(s)

inleiding

1. Wat is de inzet van dit manuscript?

artwork

1. anamorfose – portraits by Eduard Schön, taken from Elffers en Schuyt (1975).
2. signs – people, van Rooijen (2003), p. 254, 256.

2. in vogelvlucht

everything must be intertwined

objective(s) *In dit hoofdstuk wordt, met weglating van allerlei details, in kort bestek een overzicht gegeven van de werkzaamheden en activiteiten, beginnend bij mijn aanstelling in 1991, tot nu, augustus 2006.*

Ergens halverwege 1991 deed mijn toenmalige promotor, Jaco de Bakker (CWI), me de suggestie aan de hand te solliciteren naar een UD-positie bij de sectie software engineering aan de VU, waar hij zelf ook part-time hoogleraar was. Hans van Vliet, de hoogleraar onder wie de positie viel, kende ik van het college software engineering aan de UvA, en ook van het CWI, waar hij werkzaam was toen ik daar mijn doctoraal afstudeerproject deed. Hoewel ik niet onmiddellijk een carrière aan de universiteit voor ogen had, ging ik toch op de suggestie in, en nadat ook mijn tweede promotor Paul Klint (UvA/CWI) geraadpleegd was, werd ik aangenomen, ondanks het feit dat ik, zoals door de sollicitatie commissie werd opgemerkt, behalve mijn proefschrift, weinig publicaties had. Leden van de sollicitatie commissie waren, behalve Hans van Vliet, Andy Tanenbaum, Henri Bal, en als studentlid Arie van Deursen, die recentelijk hoogleraar geworden is aan de TU Delft.

Het jaar daarna werd mijn proefschrift als boek uitgegeven, en in overleg met Hans van Vliet besloot ik me te richten op object-oriëntatie. Heel expliciet gaf Hans van Vliet me bij mijn aanstelling te kennen dat ik me niet met theoretische informatica mocht bezighouden, en zeker niet met computer music.

Mijn eerste taak was het begeleiden van het practicum software engineering, waarin ik na een jaar Modula te hebben aangezien C++ invoerde, en later *hush*, een window-library op basis van Tcl/Tk die ik destijds ontwikkeld heb. Datzelfde jaar heb ik ook de, nog steeds bestaande, SE-Trofee ingevoerd, om zoals een slimme student opmerkte, de pijn van de steile leercurve van C++ en *hush* te verzachten.

Mijn eerste bestuurlijke taak was de redactie op me te nemen van het instellingsrapport voor de studierichting AI, samen met Jan Treur en Kobus Oosterhof. Oosterhof zou me later in 2000, op grond van die samenwerking, benaderen voor het opstellen van de visitatie zelfstudie 2001, voor de opleidingen CS, AI en BI.

Ongeveer twee jaar na mijn aanstelling begon ik met mijn eerste eigen vak, het college en practicum object-georiënteerd programmeren (OOP), waarvan de

college-aantekeningen in 1995 als boek werden uitgegeven. In 2000 verscheen er een 2e editie van het boek, Eliens (2000), alsook vertalingen in het Russisch en Chinees.

In die begin-periode werd ik lid van de stuurgroep BWI, en besprak samen met Gerke Nieuwland, op diverse plekken in den lande, de relatie tussen bedrijfskunde, wiskunde en informatica. Ten behoeve van BWI is destijds, onder mijn leiding, de simulatie bibliotheek *sim/C++* ontwikkeld, die een aantal jaren is ingezet voor diverse projecten, alsook de *bedrijfs casus*.

Om de toeloop van afstudeerders op het gebied van de object-technologie te coördineren, startte ik het DejaVU project, waarin ik eerst Jacco van Ossenbruggen (nu CWI), en later Bastiaan Schönhage, via het SINS project, als AIO kon aanstellen, op respectievelijk het gebied van time-based hypermedia en informatie visualisatie. Later heb ik, via afstudeerprojecten binnen DejaVU, Martijn van Welie als AIO bij Gerrit van der Veer geworven, en Frank Niessink als AIO voor Hans van Vliet.

In die periode was Hans van Vliet een tijd lang decaan, waardoor het leeuwendeel van de afstudeerders software engineering bij mij kwam. Ook werd ik in die tijd gevraagd het voorzitterschap van de facultaire onderwijscommissie op me te nemen. Opdracht was toen te kijken hoe de verschillende opleidingen onderling samenhangen, en hoe eindtermen en doelstellingen op uniforme wijze geformuleerd kunnen worden. Dit perspectief heb ik jaren later, vanzelfsprekend, ook bij de zelfstudie Informatica 2001 gehanteerd. Een andere taakstelling van de commissie was een onderwijsbelastings-model op te stellen, om tot een evenredige verdeling van de onderwijstaken te komen.

Voor een periode van twee jaar kreeg ik toen ook het college Formele Methoden toebedeeld. Hoewel ogenschijnlijk buiten de belangstellingssfeer, heeft dat college er toe bijgedragen dat we een formeel model voor hypermedia konden ontwikkelen.

In 1998-99 lanceerde Gerrit van der Veer het plan om een nieuwe opleiding te starten. Leden van die werkgroep waren, buiten mijzelf en Gerrit van der Veer, ondermeer Hans van Vliet en Frank van Harmelen. Op mijn suggestie kreeg die opleiding de naam *Multimedia en Cultuur*. Aan mij werd gevraagd een plan te maken voor de onderdelen multimedia, met name een inleidend vak, een tweetal multimedia authoring vakken, en een toegepast vak, wat later de *multimedia casus* werd, geïnspireerd door de bedrijfs-casus bij BWI. Het plan voor die vakken heb ik toen samen met de multimedia groep van het CWI opgesteld, waaronder Lynda Hardman, Lloyd Rutledge en mijn voormalige AIO Jacco van Ossenbruggen.

De *multimedia authoring* vakken zou ik zelf verzorgen. De benodigde expertise daarvoor deed ik op gedurende een twee-jarig gast/uitwisselings-programma bij het CWI. Ik had echter grote bedenkingen tegen het geven van een eerste-jaars college *inleiding multimedia*, en was zeker niet van plan zelf de *multimedia casus* te verzorgen. Uiteindelijk heb ik, na enige overreding, het college/practicum *inleiding multimedia* op me genomen, en, na een weigering van mijn kant, opdracht gekregen de *multimedia casus* te verzorgen. Ter compensatie mocht ik afstand doen van het vak *object-oriented programming*, wat ik met lichte pijn in het hart gedaan heb, na advies ingewonnen te hebben bij Chris Verhoef.

Enige tijd daarvoor had ik ook, na een algemeen verzoek van Hans van Vliet aan de leden van de sectie voorstellen voor mogelijke specialisaties in te dienen, op suggestie van hem een voorstel voor een specialisatie *multimedia* geschreven. Uit dat voorstel is de huidige master CS/Multimedia gegroeid, waarin een aantal vakken, oorspronkelijk ontwikkeld voor Multimedia en Cultuur, als mastervakken werden opgenomen. De *multimedia casus* hoorde daar echter niet bij.

De eerlijkheid gebied te zeggen dat ik de *multimedia casus* met veel plezier gegeven heb, en dankzij de inbreng van Tatja Scholte (ICN) zijn de resultaten van het vak, met name de *digital dossiers*, onder de aandacht gekomen van diverse cultuurstellingen, en is er zelfs een bescheiden aantal papers gepubliceerd.

Ter bezinning op onze activiteiten voor Multimedia en Cultuur heb ik samen met Martijn van Welie en Johan Hoorn een voorstel voor een vernieuwde opzet van de opleiding MMC opgesteld, mede als antwoord op de commissie-MMC, waarin ondermeer Jaap Gordujn, Roel de Vrijer en Guus Schreiber zitting hadden. Deze commissie was door het managementsteam, onder voorzitterschap van Gusztai Eiben, ingesteld. Eerder had ik het managementsteam, toen nog onder voorzitterschap van Jan-Willem Klop, benaderd voor een deeltijd vaste aanstelling voor Zhisheng Huang, een aanstelling die echter door Hans van Vliet geblokkeerd werd.

In onze notitie-MMC, waarin de onderlinge verbondenheid tussen exploratief design, multimedia technologie en wetenschappelijke benadering benadrukt werd, was ook de suggestie opgenomen voor het instellen van een nieuw vak: *visual design*. Daar alles er op wees dat ik dat het beste kon geven vroeg Gerrit van der Veer mij dat vak op me te nemen, en na enige aarzeling heb ik dat gedaan.

De aarzeling *visual design* op me te nemen had mede zijn grond in mijn bezorgdheid hoe de multimedia activiteiten te plaatsen in mijn academische carrière. Bij het opgeven van het vakgebied *object-orientatie* had ik al het gevoel wetenschappelijke grond onder mijn voeten te verliezen, met een buiten-academisch vak als *visual design* zou dat alleen maar verergeren. Die twijfels lagen ook aan de basis van een voordracht voor de IMSE sectie in januari 2005, die als titel had:

what led me to multimedia, and where does multimedia lead me?

In die voordracht benadrukte ik de sterke relatie en functionele verbondenheid tussen mijn onderwijs en onderzoek. Het doel van die sectiebijeenkomst was de overeenkomsten en verschillen tussen het onderzoek van de verschillende leden van de sectie te bespreken. Maar, na een voordracht van Steven Klusener en een korte bespreking van Patricia Lago, werd slechts opgemerkt dat een en ander niet zoveel met elkaar te maken had. Einde discussie, zoals dat meestal gaat, en een begrijpelijk gevolg van het feit dat de sectie, met naast Hans van Vliet groepen onder Gerrit van der Veer en Chris Verhoef, een op zijn zachtst gezegd tamelijk heterogeen geheel vormt.

Wat is mijn plaats daarin? Zowel voor een aantal leden van de sectie, als naar de afdeling Informatica toe, leek ik de laatste tijd onder Gerrit van der Veer te ressorteren, ondanks onze totaal uiteenlopende expertise en achtergrond.

Tezelfdertijd werd me door Hans van Vliet duidelijk gemaakt, met name in het UFO gesprek 2004, waarin ik op grond van mijn verantwoordelijkheden een UHD positie bepleitte, dat mijn onderzoek niet past in het onderzoek van de sectie. Op mijn verweer dat het onderzoek een nauwe relatie heeft met het onderwijs was zijn reactie: *dat had je ook anders kunnen doen*. We zijn het de laatste jaren over dit punt niet eens geworden, en ook in andere opzichten alleen maar verder uit elkaar gegroeid. In de zomer 2006 mondt deze onenigheid uit in een conflict, waarvan dit manuscript de achtergronden schetst.



1

question(s)

1. (*) Wat is er aan de conflict-situatie vooraf gegaan?

artwork

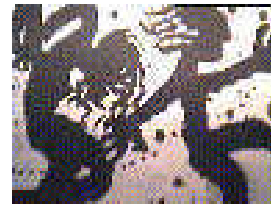
1. signs – people, van Rooijen (2003), p. 244, 245.

part ii. episode(s)

if you linger for a long time in one place you'd almost think there must be something there
wittgenstein

chapter(s):

3. de begintijd
4. alle neuzen een kant op



2

reading directive(s) In dit deel wordt een meer systematisch overzicht gegeven van het onderwijs, het onderzoek en de bestuurs- en beheerstaken. Hoofdstuk 3 beschrijft de beginperiode. Hoofdstuk 4 bespreekt de periode na de instelling van de opleiding *multimedia en cultuur*.

perspective(s) Voor een beoordeling van de huidige situatie kunnen we vanuit verschillende gezichtspunten kijken naar hetgeen aan de situatie vooraf ging:

perspective(s) – episode(s)

- historisch – het ontstaan van een situatie
- anecdotisch – de voorvallen door de tijd heen

Vanuit een meer systematisch gezichtspunt kunnen we beschrijven wat de taken en werkzaamheden op het gebied van respectievelijk onderwijs, onderzoek, en bestuur/beheer inhielden. Echter naast dit meer objectieve historische perspectief

zijn er de voorvallen en anecdotes die mede een persoonlijke kleur aan de situatie geven, en behalve ter illustratie van de geschil-punten ook aangewend kunnen worden structureel helderheid over de conflict-situatie te verschaffen.

In dit deel wordt een meer algemene beschrijving van de verschillende episodes gegeven, en richten we ons op de inhodelijke samenhang. Nadere details over de verschillende episodes en anecdotes worden in respectievelijk appendix A en B gegeven.

artwork

1. logo – a drawing by Soutine, it is (almost) my personal logo, and also decorates the cover of *Eliens* (2000).
2. signs – property marks, van Rooijen (2003), p. 76, 77.

3. de begintijd

without compression delivery is virtually impossible

objective(s) *In dit hoofdstuk wordt op meer systematische wijze een overzicht gegeven van de taakstelling en werkzaamheden ten aanzien van onderwijs, onderzoek en bestuur/beheer in de beginperiode. Kenmerkend voor deze periode is enerzijds de (door omstandigheden vereiste) zelfstandigheid, en anderzijds de gerichtheid, met name in bestuur- en beheerstaken, op facultaire aangelegenheden.*

Ik kwam voor het eerst in aanraking met computers toen ik, na in Parijs een computer compositie van Xenakis gehoord te hebben, in het laatste jaar van de kunstacademie, aan het Instituut voor Sonologie de opleiding computer music ging volgen. De programmeerbare computer beviel me zodanig dat ik alles aan de kant zette en me enkele jaren later inschreef voor de studie Informatica aan de UvA, een interesse opvatte voor de theoretische informatica, en ongeveer tien jaar na mijn eerste aanraking met de computer op het punt stond te promoveren, toen mijn promotor me suggereerde op een UD-positie software engineering aan de VU te solliciteren.

Bij mijn aanstelling werd me, zoals ik eerder al opmerkte, nadrukkelijk opgedragen me niet met theoretische informatica, noch met computermuziek bezig te houden.

onderwijs Het onderwijs in de begin periode was overwegend praktisch, en had, in overleg met Hans van Vliet, als centraal thema *object-orientatie*. Het onderwijs omvatte de volgende vakken:

object-orientatie

- practicum software engineering – C++/hush
- college/practicum object-orientatie – patterns. distributed objects
- college formele methoden – modelleren in Z
- caput hypermedia – colloquium
- afstudeerprojecten – object-orientatie, web-applications

Er was een groot aantal afstudeerders dat interesse toonde in projecten gerelateerd aan object-technologie. Later kwamen daar ook projecten met als onderwerp *web-applicaties* bij.

onderzoek Het onderzoek in die periode bouwde voort op onderwijs, en later vooral op afstudeer-projecten:

DejaVU²

- hush – a toolkit based on Tck/Tk – Eliens (1995)
- bringing music to the web – Ossenbruggen and Eliens (1995)
- animating the web – Eliens *et al.* (1998)
- jamming (on) the web – Eliens *et al.* (1997)
- chatting on the web – Welie & Eliens (1996)
- support for BPR – simulation hypermedia and the web – Eliens *et al.* (1996)
- gadgets for business process visualisation – Schönhage *et al.* (2000)
- principles of object-oriented software development – Eliens (2000)

De *hush*-toolkit was oorspronkelijk ontwikkeld om te voorzien in een kennelijke behoefte bij het practicum software engineering. Later werd deze toolkit uitgebreid met een eigen web-browser, en, nog voor de introductie van Java, met applets voor ondermeer mpeg video.

bestuur/beheer Na de redactie van het instellings-rapport AI was ik lange tijd lid van de stuurgroep BWI. Daarna was ik, gedurende het decanaat van Hans van Vliet, voor een periode voorzitter van de facultaire onderwijscommissie. Samengevat:

facultair

- instelling rapport AI
- stuurgroep BWI
- voorzitter facultaire onderwijs commissie

De betrokkenheid met BWI kwam ondermeer tot uiting in het relatief grote aantal BWI-afstudeerders dat ik begeleidde.

samenvattend Mede door het decanaat van Hans van Vliet, en later door een lange periode van afwezigheid door ziekte, was het vanzelfsprekend dat ik alle werkzaamheden zelfstandig verrichtte. Kenmerkend voor deze periode is ook de gerichtheid op sectie-overstijgende aangelegenheden, zoals ondermeer tot uitdrukking kwam in werkzaamheden voor de stuurgroep BWI, en in de opdracht uniforme doelstellingen en eindtermen op te stellen voor de verschillende studierichtingen.



1

question(s)

1. (*) Wat is de relatie van het conflict tot eerdere periodes?

artwork

1. signs – people, van Rooijen (2003), p. 246, 247.

²www.cs.vu.nl/~eliens/online/projects/dv/contents.html

4. alle neuzen een kant op

with DirectX 9 digital convergence becomes a reality

objective(s) *In dit hoofdstuk wordt op meer systematische wijze een overzicht gegeven van de taakstelling en werkzaamheden ten aanzien van onderwijs, onderzoek en bestuur/beheer in de periode na de instelling van de opleiding multimedia en cultuur. Kenmerkend voor deze periode is de tegenspraak tussen enerzijds de gewenste samenhang van onderwijs en onderzoek multimedia, en anderzijds de weigering het onderzoek technische multimedia als een van de zwaartepunten van het onderzoek binnen de sectie te erkennen.*

De sectie *software engineering* was rond 1997/98 een tamelijk heterogeen geheel, met ruwweg drie stromen: software engineering, human-computer interactie, en object-technologie. Na een klacht/verzuchting van Martijn van Welie dat iedereen maar wat voor zich zelf werkte, en dat er geen centrale lijn in het onderzoek zat, en dat er (dus) te weinig ondersteuning was, introduceerde Hans van Vliet de slogan *alle neuzen een kant op*.

Desondanks werd kort daarna de opleiding *multimedia en cultuur* geïnitieerd. En helaas bleek dat de zojuist ingevoerde slogan in mijn nadeel ging werken. Hoewel het onderwijs en onderzoek *multimedia* een duidelijke samenhang vertoonde, was de mening van zowel Hans van Vliet als Gerrit van der Veer, dat het onderzoek *technische multimedia* geen zwaartepunt mocht vormen van het onderzoek binnen de sectie, en op die grond werd mijn onderzoek dan ook marginaal in het onderzoeks-visitatie rapport gepresenteerd.

onderwijs Na het initiatief tot invoering van de opleiding *multimedia en cultuur* moest in korte tijd een veelheid van nieuw onderwijs ontwikkeld worden, ondermeer:

- inleiding multimedia – *topical media*, Eliens (2006)
- multimedia authoring 1 – Web3D/VRML
- multimedia authoring 2 – virtual environments
- multimedia casus – digital dossier(s)
- student projects – multimedia en cultuur

Als geheel zijn de multimedia vakken zodanig opgezet dat er een duidelijke samenhang en lijn in zit. Opmerkelijk is dat de inspanning voor het vak *inleiding multimedia*, dat naar studiepunten gerekend het kleinste vak is, door de inhoudelijke breedte relatief het zwaarst te noemen is. Dat vindt echter mede een oorzaak in het feit dat in de syllabus voor *inleiding multimedia* de inhoudelijke achtergrond voor alle multimedia vakken beschreven is.

onderzoek Voortbouwend op het WASP en RIF project (NWO), met Zhisheng Huang als onmisbaar steunpunt, stond het onderzoek in de begin periode van *multimedia en cultuur* in het teken van *intelligent multimedia*:

intelligent multimedia

- a taxonomy of web agents – Huang *et al.* (2000)
- a platform for embodied agents – Eliens *et al.* (2002)
- STEP – a scripting language for embodied agents – Huang *et al.* (2003)
- the conductor – gestures for embodied agents in logic – Ruttkay *et al.* (2004)
- evaluation of agents in digital dossiers – Hoorn *et al.* (2004)

In dit onderzoek hebben we, met Cees Visser als wetenschappelijk programmeur, op basis van de programmeertaal DLP, Eliens (1992), die ik gedurende mijn promotie periode ontwikkeld heb, een technisch platform voor intelligente 'embodied' agents in 3D virtuele omgevingen gerealiseerd. De ervaring die we met dit platform hebben opgedaan is, vanzelfsprekend, ingezet voor het onderwijs *multimedia*.

bestuur/beheer De meest omvangrijke bestuurlijke taak in deze periode was het schrijven van de visitatie zelfstudie. Een op dat moment qua omvang marginale taak was de coordinatie voor de (CS) master specialisatie *multimedia*.

- visitatie zelfstudie en coordinatie – CS, AI en BI
- coordinator specialisatie – multimedia/CS

Als tegensprestatie voor mijn werkzaamheden voor de visitatie kon Zhisheng Huang voor de periode van een jaar aangesteld worden ten behoeve van het onderwijs multimedia.

De visitatie zelfstudie gaf, voortbouwend op mijn inspanningen voor de facultaire onderwijscommissie, een overzicht van de opleidingen CS, AI en BI, in hun onderlinge samenhang. Achteraf, toen duidelijk werd dat er gescheiden visitatiecommissies waren, bleek deze *bespreking in samenhang* niet de meest optimale keuze, althans niet in de ogen van de commissie(s).

samenvattend Het initiatief tot instellen van de opleiding *multimedia en cultuur* lijkt niet geheel over een te stemmen met de wens, destijds, de activiteiten van de sectie onder een noemer te brengen. Al met al lijkt het avontuur *multimedia en cultuur* in die tijd tamelijk ondoordacht te zijn aangegaan, dat wil zeggen zonder dat er rekening gehouden is met de onderwijsbelasting, maar belangrijker nog met de consequenties voor het onderzoek, uitgaand van de gewenste samenhang tussen onderwijs en onderzoek.



1

question(s)

1. Wat zijn de ontwikkelingen die tot het conflict hebben geleid?

artwork

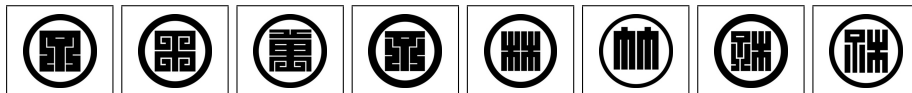
1. signs – people, van Rooijen (2003), p. 248, 249.

part iii. ontwikkeling(en)

.. my history might well be your future ...
ted nelson

chapter(s):

5. onderwijs
6. onderzoek
7. alleen op je kamer



2

reading directive(s) In dit deel wordt vanuit een meer inhoudelijk perspectief gekeken naar de ontwikkeling(en) in onderwijs en onderzoek, in een poging te achterhalen wat de verschillen van inzicht behelzen, en hoe deze leiden tot het uiteindelijke conflict.

perspective(s) Bij deze meer inhoudelijke bespreking onderscheiden we twee gezichtspunten:

perspective(s) – ontwikkelingen

- academisch – de relatie onderwijs en onderzoek
- analytisch – het ontstaan van het conflict

Vanuit een academisch perspectief gaan we na hoe, respectievelijk, de onderlinge samenhang is van het verzorgde onderwijs en het verrichtte onderzoek. Daarbij echter pogen we ook, meer analytisch, te achterhalen hoe dit onderwijs en onderzoek zich verhoudt tot het vakgebied van de software engineering. Deze verhouding, of wellicht wan-verhouding, leidt tenslotte tot het conflict.

artwork

1. kata – japanese martial arts picture.
2. signs – japanese coats of arms, van Rooijen (2003), p. 140, 141.

5. onderwijs

information retrieval is usually an afterthought

objective(s) *In dit hoofdstuk wordt een schets gegeven van de onderlinge samenhang van de verschillende delen in het onderwijs, de ontwikkeling(en) daarin, alsook een toekomstperspectief. Centraal staat daarin de vraag hoe het multimedia onderwijs zich verhoudt tot het vakgebied van de software engineering.*

Bij onze (vele) discussies over het onderwijs en onderzoek *multimedia* merkte Hans van Vliet met grote regelmaat op: *dat had je ook anders kunnen doen*. En hij doelde hier met name dan op het multimedia onderwijs, hoewel uit de context van de gesprekken en het conflict dat daaruit voortvloeide duidelijk is op te maken dat hij vooral bezwaar had tegen het onderzoek waarop het multimedia onderwijs steunde.

samenhang Zoals in hoofdstuk 3 aangegeven bestond het onderwijs in de eerste periode vooral uit object-technologie in de context van software engineering. Als toepassing van object-technologie kwam ook hypermedia aan de orde, en dan vooral gezien vanuit het in opkomst zijnde web. Weer later kwamen web-applicaties aan de orde, vooral als (afstudeer) project voor studenten.

topic(s)

- object-technology – in software engineering
- hypermedia – in web-applications
- web-applications – in student projects

Het is duidelijk dat dit onderwijs, hoewel uitwaaierend naar andere toepassingsgebieden, naadloos past in het vakgebied software engineering.

ontwikkeling(en) Zo'n relatie is ook aan te geven voor de latere multimedia vakken en projecten:

trend(s)

- multimedia authoring – for interactive applications
- game development – focus on game (engine) architecture

Ook hier ligt het accent op de programmeerbaarheid en architectuur van multimedia applicaties en games. In het curriculum *multimedia en cultuur* en het latere CS/Multimedia vertegenwoordigen deze aandachtspunten de technische kant van multimedia en games, onontbeerlijk voor zowel een studie Informatiekunde als Informatica, en bovendien ook zeer in trek bij studenten AI en zelfs studenten BWI.

toekomst-perspectief Het is echter duidelijk dat zowel bij multimedia applicatie ontwikkeling en game development een aesthetisch aspect te onderkennen is. Dit besef ligt ook ten grondslag aan de invoering van het vak

- visual design – for aesthetic awareness

Voor de toekomst van de opleiding CS/Multimedia ligt het eerder voor de hand dit aspect te versterken dan te verzwakken. Hoewel bij de aanbevolen uitbreiding van de specialisatie tot *multimedia & game development* zeker ook aandacht moet zijn voor zaken zoals technisch programmeren en software architectuur is een dergelijk creatief element onontbeerlijk!

thema(s) en variatie(s) Een versterking van *game development* in het onderwijs, voortbouwend op de succesvolle masterclass game development @ VU³, zal vrijwel zeker de afstand tot het onderwijs en onderzoek software engineering vergroten. Daarentegen blijkt *game development* als onderdeel van bestaande vakken zonder meer een smaakmakend element, en lijkt het ook in toenemende mate studenten te trekken.



1

question(s)

1. (*) Hoe speelt het conflict in het onderwijs?

artwork

1. signs – people, van Rooijen (2003), p. 252, 253.

³www.cs.vu.nl/~eliens/masterclass/

6. onderzoek

video annotation requires a logical approach to story telling

objective(s) *In dit hoofdstuk wordt een schets gegeven van de onderlinge samenhang van de verschillende onderdelen in het onderzoek, de ontwikkeling(en) daarin, alsook een toekomst-perspectief. Centraal staat daarin de vraag hoe het multimedia onderzoek zich verhoudt tot het vakgebied van de software engineering.*

Bij nadere inspectie lijkt het dat de onenigheid met betrekking tot het onderzoek niet eens zozeer ligt aan het onderzoek zelf, maar veeleer aan de gekozen publicatiekanalen, te weten multimedia-gerelateerde workshops en conferenties. Inhoudelijk is een duidelijke relatie met de software engineering en architectuur van complexe multimedia systemen te beargumenteren, en is in ieder geval een duidelijke relatie en continuïteit met het eerdere onderzoek aan te wijzen.

samenhang In de beginperiode betrof het onderzoek vooral web-applicaties met bijvoorbeeld media componenten, waarbij gebruik werd gemaakt van object-technologie en embedded scripting om de functionaliteit te realiseren. Voor alle duidelijkheid, multimedia-technologie werd slechts toegepast als component in een meer omvattende software architectuur.

topic(s)

- web-applications – with media components
- embedded scripting or logic – in software architecture
- multimedia technology – as component(s) or object(s)

In deze eerste periode werd weinig aandacht besteed aan de esthetiek van de applicaties en waren de publicaties vooral in de doorsnede van software engineering en informatie systemen.

ontwikkeling(en) Met de ontwikkeling van het *intelligent multimedia platform* gingen we ons meer richten op zaken als de presentatie van (multimedia) informatie en de animatie van humanoid agents in virtuele werelden.

trend(s)

- intelligent multimedia platform – with embedded (distributed) logic
- game technology – for serious applications

Recentelijk hebben we dit onderzoek echter, gebruikmakend van meer geavanceerde multimedia technologie, zoals DirectX en de Halflife 2 SDK, ondergebracht bij het thema

game technology for serious applications, inspelend op de behoefte vanuit educatie en communicatie aan meer 'compelling' en 'immersive' applicaties. Voor de toekomst is het zaak onze eigen *intelligent multimedia technology* ook in te zetten voor deze nieuwe toepassingen van geavanceerde multimedia technologie.

toekomst-perspectief Afhankelijk van de uitkomst van het conflict zijn er verschillende scenarios voor de toekomst denkbaar. Hoe dan ook, twee aandachtspunten zijn van belang:

- de software architectuur van game/multimedia platforms
- de exploratieve ontwikkeling van 'serieuze' applicaties

Weglaten van een van deze aandachtspunten zou ongetwijfeld een verarming betekenen voor zowel onderzoek als onderwijs.

thema(s) en variatie(s) In het onderzoek dat onder mijn directe verantwoordelijkheid heeft plaatsgevonden, en waarin ik zelf vaak ook een belangrijk (technisch) aandeel heb gehad, heeft *exploratieve ontwikkeling* altijd een belangrijke plaats ingenomen. Bij de toepassing van game technologie voor serieuze applicaties zal echter, meer dan in het verleden, samengewerkt moeten worden met culturele instellingen zoals ICN of Montevideo/Institute of Time-based Arts.



1

question(s)

1. (*) Hoe speelt het conflict in het onderzoek?

artwork

1. signs – sports, van Rooijen (2003), p. 272, 273.

7. alleen op je kamer

effective retrieval requires visual interfaces

objective(s) *In dit hoofdstuk wordt beschreven hoe het conflict culmineert in een gesprek over de universitaire functie ordening. Voor het merendeel wordt het gesprek verbatim weergegeven, gebaseerd op het exemplaar dat mij door de leidinggevende per email is gestuurd.*

In 2003/04 werden de universiteiten en hogescholen aangezet tot een herbepaling van functie profielen, en voor iedere werknemer betekende dit een, in overleg met de leidinggevende, nieuwe blik op taken en verantwoordelijkheden.

Uit het gesprek wat ik met Hans van Vliet over zijn voorstel met betrekking tot de UFO had, stamt de zinsnede die hij me jaren lang, tot mijn grote ergernis, deed toekomen: *alleen op je kamer, geïsoleerd, op een eiland*. Niet alleen ergernis maar ook verontwaardiging, ondermeer omdat voorbij gegaan werd aan mijn ondersteuning van onderzoek elders binnen de sectie, mijn samenwerking met leden van andere secties, het onderhouden van contacten met culturele instellingen (zoals ICN ten behoeve van de *multimedia casus*), en meer in het algemeen mijn inspanningen als gezicht van de multimedia opleiding(en) aan de VU naar buiten te treden, zoals bij de ANMA en de Kamer van Koophandel.

Voor de volledigheid, en om de lezer in staat te stellen zelf een oordeel te vormen, geef ik vrijwel verbatim onze gedachten-uitwisseling weer, mijn bedenking(en) als medewerker en de gemotiveerde reactie daarop van de leidinggevende. Het zal weinig verwondering wekken dat ik het mij voorgelegde functie-profiel niet ondertekend heb. Verbazend, en naar mijn idee bestuurlijk onzorgvuldig, is dat er op geen enkele manier een reactie of vervolg op dit gesprek is geweest, anders dan dan een uitleg via email dat een ... vastgestelde afspraak tussen werknemers en VSNU is, dat staand beleid bij universiteiten niet door UFO omvergeworpen of gepasseerd zou worden”, en ook als meer algemene regel geldt dat het staand beleid van FEW blijft gelden”, van Saskia Bongaarts.

Als het goed is, is een kopie van het gesprek, behalve in mijn mailbox, in ieder geval nog ergens in een bestuurs-archief te vinden.

UFO gesprek – 8/3/04 het gesprek, of in ieder geval de ondertekening van de deels per email gevoerde gedachten-uitwisseling, vond plaats op 8 maart 2004.

functieprofiel Tegen de mij toebedeelde taken heb ik geen bedenkingen aangetekend, wel tegen het gekozen functie-profiel.

bedenking medewerker UD-1

is gerechtvaardigd, maar minimaal. Er wordt volledig voldaan aan profiel UHD-2, en er zijn ruimschoots argumenten voor het profiel UHD-1.

Een overzicht van de eisen voor de functie profielen UHD(1) en UHD(2) is te vinden in appendix D, onder UFO gesprek.

reactie leidinggevende

Zie antwoord onder (overige bedenkingen).

niveau bepaling Hoewel we deze discussie deels mondeling al gevoerd hadden, heb ik destijds mijn bedenkingen op schrift gezet, of eigenlijk online beschikbaar gemaakt. Op verzoek heb ik dat later middels een password beveiligd.

bedenking medewerker

Er is een systematisch te lage inschatting van de verrichte werkzaamheden en verantwoordelijkheden. In het eerste gesprek is reeds de inschatting op UD-2 niveau van organisatie gecorrigeerd tot UD-1. Dit zou echter, zoals onder aangegeven ingeschat moeten worden op UHD-2. Over de criteria UD-1 is verder geen discussie nodig. Wat betreft de criteria UHD-2:

onderwijs:

- (a) Eliëns heeft zelfstandig het vak Object-Orientatie opgezet, daarover een standaard (engels-talig) tekst boek geschreven, waarvan vertalingen in het russisch en chinees zijn verschenen.
- (b) Hij is alleen verantwoordelijk voor alle technische multimedia vakken van de specialisatie Multimedia en Cultuur bij de studierichting Informatiekunde en is coordinator van de specialisatie Multimedia bij Informatica. Daartoe heeft hij een viertal vakken ontwikkeld die, in nauwe relatie met zijn onderzoek, het multimedia gezicht van de genoemde opleidingen bepalen.
- (c) Hij is lid van de opleidingscommissie Informatica, voorzitter geweest van de facultaire Onderwijscommissie, en opsteller van de zelfstudie voor de visitaties in 2001 van Informatica, Kunstmatige intelligentie en Informatica. Voor de visitatie Informatica was hij bovendien coordinator.
- (d) Eliëns heeft een buiten-proportioneel deel van de afstudeerders begeleid.

onderzoek: Eliëns heeft twee NWO projecten gehonoreerd gekregen, waarin binnen het thema Intelligent Multimedia, het onderzoek is verricht waarvan de eerder genoemde opleidingen het profijt trekken. Eliëns heeft twee promovendi zelfstandig begeleid, en was daarvan ook co-promotor, alsook een bijdrage geleverd aan de begeleiding van een promovendus, en is daarvan ook opgetreden als co-promotor. Het onderzoek van deze promovendi vond plaats in het (officiële) DeJaVU project dat Object-Oriented Hypermedia Systems als thema had.

organisatie: Zoals opgemerkt onder onderwijs (c) heeft Eliëns een duidelijke bijdrage geleverd aan organisatie en beleid, ook buiten de sectie.

Wat mij met name in de opstelling van de leidinggevende stoorde was zijn houding alsof ik niets voor de sectie betekende, en dat terwijl ik de gehele eerste lichting promovendi geworven, en voor een gedeelte ook begeleidt heb. Evenals mijn facultaire bestuurszaken leek de leidinggevende dit vergeten te zijn.

reactie leidinggevende

Mijn UFO-indeling voor wat betreft organisatie was ingegeven door de feitelijke situatie medio april 2003. Hierbij heb ik onvoldoende rekening gehouden met eerdere taken die Eliëns vervuld heeft op dit terrein, zoals het opstellen van de zelfstudie voor de onderwijsvisitatie in 2001, en zijn rol als coordinator bij de visitatie. Een indeling op het niveau UD(1) is daarom gerechtvaardigd. Voor het onderwijs zie ik geen duidelijk verschil in de beschrijving bij UD(1) en UHD(2), en heb ik geen reden de rol van Eliëns op UHD niveau te plaatsen. Qua organisatie voldoet zijn rol ook niet structureel aan de criteria voor UHD(2). Incidenteel wordt aan vele medewerkers wel eens een bijdrage gevraagd die boven een taak binnen de sectie uitgaat. Essentieel echter is dat Eliëns' rol op het gebied van onderzoek niet op het niveau van UHD(2) is. Zijn onderzoek maakt geen belangrijk deel uit van het onderzoeksprogramma van de sectie (zie ook punt 5 hieronder). Kwalitatief is het redelijk, maar zeker niet uitzonderlijk.

overige bedenkingen Het gesprek gaf mij de indruk, en de latere discussies hebben deze indruk alleen maar versterkt, dat het behalve een verschil van inzicht meer en meer een persoonlijke kwestie betrof.

bedenking medewerker

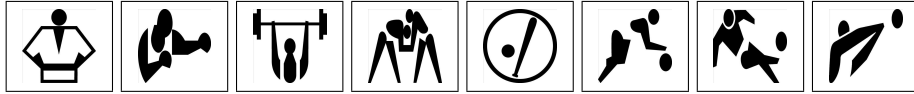
De systematisch te lage inschatting vindt wellicht zijn oorzaak in een reeds langer lopend conflict over het onderzoek van Eliëns en de relatie van dat onderzoek tot het overige onderzoek binnen de sectie IM&SE. Ondanks het feit dat het onderzoek mede heeft bijgedragen aan het tot stand komen van de multimedia onderdelen voor de eerder genoemde specialisaties, heeft van Vliet besloten dat het thema Multimedia geen plaats mag hebben als aandachtsgebied van de sectie, en is derhalve het onderzoek van Eliëns niet als zodanig genoemd in de recente onderzoeksvisitatie (2003). Deze situatie heeft geleid tot een slechte verhouding tussen Eliëns en van Vliet onderling, en Eliëns kan zich niet aan de indruk onttrekken dat dit mede een rol heeft gespeeld bij van Vliets beoordeling in de UFO procedure.

Zoals eerder al opgemerkt, stamt uit dit gesprek de *eiland metafoor* en de frase *alleen op je kamer* die Hans van Vliet tot vervelens toe hanteerde.

reactie leidinggevende

Ik heb inderdaad al vele jaren een conflict over Eliëns' onderzoek. Ik vind het belangrijk een zekere samenhang in het onderzoek binnen de sectie te bewerkstelligen. Ik heb vele pogingen gedaan Eliëns in zijn onderzoek te laten aansluiten bij de andere onderzoekthema's binnen de sectie. Eliëns echter weigert dit, en blijft volharden in zijn eigen invulling van zijn eigen onderzoek, en heeft daarmee qua onderzoek een eiland voor zichzelf gecreeerd. Dit komt de sectie als geheel niet ten goede.

Ook bij een nadere analyse van deze tekst is naar mijn idee de term *volharden* niet op zijn plaats. Mijn pogingen om het de relatie tussen onderwijs en onderzoek multimedia aan de orde te stellen vonden echter geen gehoor, niet bij de leidinggevende die die discussie stelselmatig uit de weg ging, niet bij het managements-team dat niet *over de sectie grenzen* wilde, en ook niet bij de latere commissie MMC, die eveneens niet de moed had een fundamentele discussie, met het risico van een conflict, over dit issue aan te gaan.

**question(s)**

1. (*) Heeft het onderwijs/onderzoek zich in isolement afgespeeld?

artwork

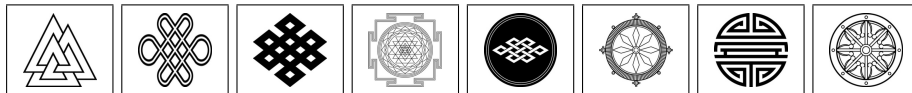
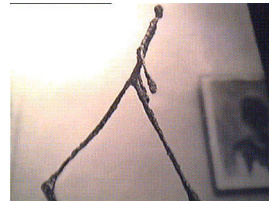
1. signs – sports, van Rooijen (2003), p. 274, 275.

part iv. het conflict

a journey of a thousand miles begins with the first step
chinese/japanese proverb

chapter(s):

- 8. onderwijs en onderzoek
- 9. multimedia in context
- 10. een hete zomer



2

reading directive(s) In dit deel worden, in kort bestek, de issues besproken die bijdragen tot het wederzijdse begrip. In hoofdstuk 8 wordt de relatie onderwijs/onderzoek (wederom) besproken, alsook de noodzaak van de inrichting van een *multimedia zaal*. In hoofdstuk 9 wordt de academische alsook de buiten-academische context van *multimedia* geschetst, en in hoofdstuk 10 worden de gebeurtenissen die aanleiding gaven het conflict naar buiten te brengen verhaald.

perspective(s) Bij lezing van dit deel, en natuurlijk ook het gehele manuscript, dienen twee gezichtspunten van elkaar gescheiden te blijven:

perspective(s) – het conflict

- het thematische – de geschilpunten
- het persoonlijke – de onderlinge wrijvingen

Hoewel vanuit een persoonlijk perspectief de onderlinge wrijvingen, en vooral ook het gebrek aan erkenning en zelfs waardering, zwaar wegen, is dat ten opzichte van het thematische gezichtspunt van ondergeschikt belang, en wil ik er op wijzen dat zowel Hans van Vliet als ikzelf beiden ons best hebben gedaan om een werkbare onderlinge verhouding in stand te houden.

De inzet van dit manuscript is dan ook niet zozeer het behalen van een persoonlijk gelijk als wel een redelijke oplossing van het conflict.

the artwork

1. walking figure – sculpture by Alberto Giacometti, Giacometti.
2. signs – meteorological symbols, van Rooijen (2003), p. 214, 215.

8. onderwijs en onderzoek

augmented virtuality acts as an intelligent looking glass

objective(s) *In dit hoofdstuk wordt de relatie onderwijs/onderzoek besproken, en wordt aangegeven hoe de dynamiek van het onderwijs en onderzoek leidt tot ontwikkelingen die vooraf moeilijk te voorzien zijn.*

Na het UFO gesprek in maart 2004 stonden de ontwikkelingen niet stil. Het *multimedia* onderwijs kreeg langzamerhand gestalte, en de resultaten uit de practica werden met trots op de *open dagen* getoond.

Het onderzoek *intelligent multimedia* kreeg internationaal de aandacht die het verdiende, met als gevolg uitnodigingen voor het Dagstuhl seminar over de evaluatie van *Embodied Conversational Agents*, en een volledig betaald bezoek aan het *Institute for Creative Technologies*, voor een bijdrage aan de *Virtual Humans* workshop. Ook in de sectie leek er leven te komen, door de herinvoering van het SE-seminar, en de wens een discussie aan te gaan over het onderzoek.

relatie onderwijs/onderzoek Toen ik in 1998 aan mijn twee jaar durende uitwisseling met het CWI begon, waarin ik voor een dag per week als gast aan het CWI verbleef, hield ik, ter introductie van mijzelf, een voordracht met de titel: *If Research is the Question*, om aan te geven wat mijn aandachtsgebieden waren, toen object-orientatie en web-applicaties.

correspondence(s)

- CWI 1998 – if research is the question⁴
- IMSE 2005 – what led me to multimedia⁵

Na een oproep van Patricia Lago om in het SE-seminar een discussie aan te gaan over het onderzoek binnen de sectie, om te zien wat de overeenkomsten, verschillen en mogelijkheden tot samenwerking waren, meldde ik me onmiddellijk aan, en bereidde een voordracht voor waarin ik een voorbeeld gaf van digital dossier(s) in ViP technologie, alsook een overzicht van de relaties tussen mijn onderwijs en het onderzoek, aan de hand van zowel publicaties als onderzoeks-themas.

Bij deze voordracht, die ik in januari 2005 hield, was ook Hans van Vliet aanwezig. Na een tweetal andere voordrachten, van Steven Klusener en Patricia Lago, werd de discussie, zoals ik al eerder heb aangegeven, afgeblazen met een schouder-ophalend “dat heeft niet zoveel met elkaar te maken”.

Over reeds bestaande samenwerkingen binnen de sectie werd niet gesproken. En de rol die het *intelligent multimedia* onderzoek heeft gespeeld in het project van Johan

⁴www.cs.vu.nl/~eliens/online/talks/cwi98

⁵www.cs.vu.nl/~eliens/research/correspondences.html

Hoorn, waar ten tijde van de voordracht ook al een publicatie uit was gerold, Hoorn *et al.* (2004), is door Hans van Vliet, teleurstellenderwijs, nooit erkend.

update multimedia onderwijs Iedereen weet dat studenten nooit tevreden zijn. En soms is dat ook terecht! Na een aantal jaren multimedia onderwijs, zonder een speciaal budget daarvoor noodzakelijkerwijs met eenvoudige middelen, dat wil zeggen gratis software, kwam vanuit de studenten de vraag naar betere tools en meer up-to-date technologieën, zoals blijkt uit de notitie *update multimedia onderwijs*⁶

achtergrond

Vanuit de zijde van de studenten is er behoefte geuit aan enerzijds meer aandacht voor krachtiger multimedia (zoals gebruikt bij games) en anderzijds aan het gebruik van meer geavanceerde tools. Tot nu toe wordt er in de multimedia authoring vakken en de multimedia casus vooral gebruikt gemaakt van VRML. De VRML technologie kan langzaamaan als een verouderde technologie gezien worden, die niet op kan tegen de nieuwe ontwikkelingen in software en grafische hardware.

Het feitelijke voorstel betrof niet alleen tools, maar ook de invoering van een nieuw vak: *Advanced Multimedia Technologies*.

voorstel

Het voorstel is, derhalve, enerzijds het onderwijs multimedia authoring te ondersteunen met een geavanceerd tool, in het bijzonder Maya, een 3D animatie authoring tool, en, anderzijds, een nieuw vak te introduceren waarin aandacht besteed wordt aan de nieuwe multimedia technologieën.

Ondanks de interesse van de opleidingscommissie Informatica voor deze nieuwe aanpak, heeft het vak het nooit gehaald, daar dit als verantwoordelijkheid van de sectie werd gezien. De aanschaf van nieuwe tools en technologieën werd echter toegejuigd, hetgeen leidde tot de inrichting van de multimedia zaal.

multimedia zaal Mijn ervaringen met het computer-lab waren in het verleden zeer gemengd, en in veel gevallen, wanneer het noodzakelijk was nieuwe software te installeren voor de practica software engineering en object-orientatie, deed ik dat zelf. Onder Unix kan dat. Onder Windows, zoals iedereen weet, kan dat niet.

Bij het aantreden van het nieuwe, destijds interim, hoofd van het computer-lab, Henk Schut, waaide er kennelijk een frisse wind. Zowel Henk Schut, alsook Mikhail Zouskov en Emil Petkof toonden interesse voor mijn initiatief, en deden daar zelfs een schepje boven op, door bijvoorbeeld behalve betere grafische kaarten, ook nog een beamer voor te stellen. Een en ander leidde tot de inrichting van S353 als *multimedia zaal*, met ondermeer software voor:

multimedia zaal

- modelling – Maya, 3DStudio Max
- rendering – VRML browser, Virtools
- programming – DirectX 9 SDK
- game development – Half Life 2 SDK

⁶www.cs.vu.nl/~eliens/multimedia/proposal-amt.html

Het budget, iets in de orde van, als ik me niet vergis, 40.000 euro, werd zeer genereus ter beschikking gesteld, met instemming van Hans van Vliet, door het managements-team, waaruit, ten overvloede, hoe dan ook instemming met mijn initiatief valt te lezen. Zoals Henk Schut later opmerkte: “bij mijn weten heb je het niet zelf betaald”.

game technologie in onderzoek Deze toevloed van nieuwe tools en technologieën bleef niet zonder gevolgen voor student-projecten, en daaraan gerelateerd onderzoek:

- digital dossier(s) – from multimedia casus⁷ – Eliens *et al.* (2006)
- game @ VU – from masterclass⁸ – Eliens and Bhikharie (2006)
- ViP – from technical exploration⁹ – Eliens (2006b)

Daarbij valt op te merken dat het hier om een leerproces gaat, waarvan we nu nog slechts aan het begin staan. Het installeren van tools en technologieën is een ding. Het leren er mee om te gaan, en het uitzoeken hoe deze in te zetten voor onderwijs en onderzoek is weer een heel ander ding. Zoals uit hoofdstuk 10. paragraaf *time flies like an arrow*, blijkt heb ik me, om niet alleen kritiek op anderen te uiten, ook verkeken op de tijdsinspanning die dit leerproces vergt.



1

question(s)

1. (*) Hoe beïnvloeden onderwijs en onderzoek elkaar?

artwork

1. signs – sports, van Rooijen (2003), p. 276, 277.

⁷www.cs.vu.nl/~eliens/casus/

⁸www.cs.vu.nl/~eliens/masterclass/

⁹www.cs.vu.nl/~eliens/vip

9. multimedia in context

post-modern design allows for sampling

objective(s) *In dit hoofdstuk wordt aangegeven hoe multimedia een rol speelt in de promotie activiteiten van de faculteit, en wordt in kort bestek de respectievelijk wetenschappelijke, maatschappelijke, technologische en creatieve context van multimedia geschetst.*

Voor de leek is multimedia een over het algemeen vrolijk fenomeen, iets met plaatjes, muziek en spelletjes. Dat het om een serieuze aangelegenheid gaat blijkt uit een AIO-cursus, die ik in 1998 ik samen met Lynda Hardman van het CWI, op verzoek van de SIKS onderzoekschool, organiseerde, onder de naam *multimedia in context*¹⁰. In deze cursus kwamen onderwerpen aan de orde zoals distributed multimedia systems, information retrieval op het web, hypermedia, video conferencing, awareness, toepassing in human motion analysis en trends in publishing, aan de hand van voordrachten door internationale sprekers uit zowel universiteiten als bedrijven. Een veelzijdig en door een aantal AIO's als zwaar en moeilijk ervaren cursus. Tezeldertijd illustreert het programma van deze cursus de vele raakvlakken van multimedia met andere disciplines en toepassingsgebieden.

multimedia in promotie-activiteiten In de loop van de tijd zijn, behalve voor open dagen, multimedia-gerelateerde onderwerpen ingezet voor een aantal promotie-activiteiten, zoals ondermeer:

promotie activiteiten

- 1997/98 – practicum entertainment¹¹ – puzzels, games, virtuele omgevingen
- 2006 – masterclass game development¹²
- 2006 – snuffel stage¹³ – uitwerking van simulatie in 3D

Qua tijd en voorbereiding de meest veeleisende promotie activiteit is zonder enige twijfel de *masterclass game development*, waarin ik na herhaaldelijk aandringen door Femke van Raamsdonk en Roel de Vrijer heb toegestemd. Al met al heeft de voorbereiding een half jaar geduurd, en bestond uit, behalve het vertrouwd raken met de technologie, het begeleiden van een groep enthousiaste studenten, die ook, als assistent, mede de masterclass begeleidden.

¹⁰www.cs.vu.nl/~eliens/online/courses/siks98

¹¹www.cs.vu.nl/~eliens/multimedia/entertain.html

¹²www.cs.vu.nl/~eliens/masterclass

¹³www.cs.vu.nl/~eliens/web3d/bounce.html

de wetenschappelijke context Als gebied van onderwijs en onderzoek heeft multimedia een raakvlak met vele wetenschapsgebieden:

wetenschappelijke context

- mathematics – matrix algebra, transforms
- physics – game physic, particle systems
- computer science – technological infra-structure
- information theory – compression and delivery
- media theory – history of communication
- semiotics – theory of meaning

Met name ook de gebieden die buiten computer science vallen, zoals de onderliggende wiskunde en game physics, aan de ene kant, maar ook media theorie en semiotiek, aan de andere kant, zijn, in mijn ogen, van belang voor zowel onderwijs als onderzoek.¹⁴

de maatschappelijke context Er is een veelheid van toepassingen van multimedia technologie. In het onderwijs en onderzoek streven we er naar te ontsnappen aan de dominantie van het platte web, en nieuwe oplossingen te bieden voor:

maatschappelijke context

- cultural heritage – digitale ontsluiting van kunst
- education & communication – presentatie van ideeën en voorbeelden

Om deze reden staat, ter ondersteuning van een dergelijke innovatieve aanpak, in het onderwijs en onderzoek het gebruik van interactieve 3D technologie centraal.

de technologische context Voor de ontwikkeling van multimedia applicaties is niet alleen kennis vereist van multimedia technologie, maar belangrijker nog een groot scala van vaardigheden op ondermeer gebieden als:

technologische context

- modelling – objects, characters
- interaction – game programming
- architecture – game engine design
- rendering – programming the graphics hardware

Voor een wat groter project, zoals VULife 2, het spel dat voor de masterclass is ontwikkeld, is het gebruikelijk dat de verschillende taken over de leden van een team verdeeld worden. Ook bij de studenten is duidelijk een individueel verschil in affiniteit met en aanleg voor meer specifieke vaardigheden te onderkennen.

de creatieve context In het onderwijs houd ik de studenten voor dat het belangrijk is applicaties te maken die niet slechts bedoeld zijn voor de *trashcan* van de docent. Ook in een meer technische opleidings-context is het creatieve element voor multimedia applicaties onmisbaar.

creatieve context

- visual design – style, models and attributes

¹⁴ Mijn persoonlijke expertise omvat de wetenschapsgebieden filosofie, psychologie en informatica. Daarnaast geeft een opleiding aan de kunstacademie me de achtergrond die van belang is voor de creatieve context.

- story telling – narrative structure

Voor het vak *visual design* is bovendien een budget beschikbaar, dit jaar expliciet bij het managements-team aangevraagd, om kunstenaars en ontwerpers uit de praktijk hun inzicht en ervaringen te laten delen met studenten.

multimedia & game development Bij de studenten is er (al lang) grote belangstelling voor het ontwikkelen van games. Ook bijvoorbeeld in het practicum *object-georiënteerd programmeren* kozen veel studenten ervoor een game te maken. Bij de invoering van de multimedia vakken is dat, vanzelfsprekend, alleen maar toegenomen.

Ook maatschappelijk is er grote belangstelling voor games, en wordt nijver onderzocht hoe, bijvoorbeeld via het SmartMix¹⁵ programma, gelden vrijgemaakt kunnen worden voor (multi-disciplinair) onderzoek op dit gebied.

Vooruitlopend op een constructieve afronding van het conflict, is het interessant na te gaan wat de gevolgen zouden zijn voor de Faculteit Exacte Wetenschappen over te gaan tot het uitbreiden van de huidige specialisatie *multimedia* tot de specialisatie *multimedia & game development*.

multimedia & game development

- game modelling and design
- game programming
- game engine architecture

Behalve de hierboven aangeduide gebieden, die in voldoende mate door mijn persoonlijke expertise afgedekt worden, zijn er ook volop mogelijkheden om andere afdelingen bij een dergelijk initiatief te betrekken, zoals bijvoorbeeld Natuurkunde, voor een onderdeel *game physics*, en Wetenschapscommunicatie, voor nieuwe toepassingen op het gebied van educatie en communicatie.



1

question(s)

1. (*) Wat is de relatie van multimedia tot andere disciplines en toepassings-gebieden?

artwork

1. signs – health and safety, van Rooijen (2003), p. 258, 259

¹⁵www.cs.vu.nl/~eliens/research/game.html

10. een hete zomer

learn the craft, break through the magic of engineering

objective(s) *In dit hoofdstuk wordt het jaargesprek, april 2006, weergegeven, waarin duidelijk werd dat het sectie-perspectief niet te verenigen lijkt met het opleidings-perspectief. Na dit jaargesprek is de onderlinge spanning alleen maar toegenomen.*

Ontevredenheid is diep geworteld in de menselijke natuur. Ik zelf vorm daarop geen uitzondering. Ontevredenheid kan ontegenzeggelijk een aanzet zijn tot verandering. Maar alleen dan en slechts dan als de ontevredenheid niet slechts voorkomt uit een vooringenomenheid en negatieve verwachting, maar in een evenwichtige verhouding staat tot de erkenning en waardering voor de aspecten die een positieve beoordeling verdienen.

Om redenen die uit het jaargesprek zelf, zoals onder weergegeven, naar voren komen, nodigde Hans van Vliet, als leidinggevende, mij op maandag 20 maart 2006 uit voor een *jaargesprek* op woensdag 23 maart. Het gesprek zou een *beoordelend karakter* hebben. Omdat ik nattigheid voelde heb ik, na overleg met Caroline van Hattem, geweigerd me op zo'n korte termijn te onderwerpen aan een beoordelings-gesprek, maar wel ingestemd met een gesprek op die datum, onder voorwaarde dat Guus Schreiber daarbij als informant aanwezig zou zijn, om te voorkomen dat we, zoals in het verleden al zo vaak was gebeurd, langs elkaar heen praatten.

Ter voorbereiding stelde ik, de dag voor het gesprek, een overzicht van mijn activiteiten op schrift, dat ik dinsdag-middag per email aan de beide andere deelnemers van het gesprek stuurde.

time flies like an arrow De eerste zin van de notitie, waarin ik een overzicht van mijn multimedia-gerelateerde activiteiten gaf, luidde:

time flies like an arrow¹⁶

Time flies like an arrow. The meaning of such a statement is felt when observing that my publication list of 2005 is empty. Where did all that time go? Let me explain.

Behalve een overzicht van activiteiten, gaf de notitie ook een rechtvaardiging van de besteedde tijd, een beschrijving van lopend onderzoek, en een lijst van publicaties waaraan werd gewerkt.

het jaargesprek – 5-4-2006 Ondanks mijn uitdrukkelijk verzoek niet alleen onderzoek tot onderwerp van gesprek te nemen, maar met name ook onderwijs en onderwijs-gerelateerde activiteiten, ging het gesprek vooral over het uitblijven van de gewenste

¹⁶www.cs.vu.nl/~eliens/research/note-work-06.html

onderzoeks-resultaten (lees publicaties), en werd de onderwijs-kant afgedaan met: “je onderwijslast moet omlaag”.

Ter toelichting, de pas onlangs ingevoerde jaargesprekken hebben betrekking op resultaat-gebieden, zoals omschreven in het functie-profiel, ingevoerd met de *universitaire functie ordening*, waarvan eerder een weergave is geweest in hoofdstuk 7.

resultaat gebied – acquisitie contract onderzoek: C

toelichting: In het verleden 2 NWO projecten goedgekeurd gekregen. Laatste 2 projecten zijn afgewezen. In de toekomst verwacht ik meer extern gefinancierd onderzoek in samenwerking met andere, sterke partijen (bv. CWI)

Het geval was dat ik het afgelopen jaar geen publicaties had.

resultaat gebied – onderzoekspublicaties: B

toelichting: Laatste 1.5 jaar geen gerefereerde publicatie. Het is gewenst weer te gaan publiceren, ook in tijdschriften.

De conclusie, die overigens ruim een week na het feitelijk gesprek (5 april) opgeschreven is, waar Guus Schreiber niet bij aanwezig was, luidde:

opmerkingen, samenvattend oordeel Onderzoeksresultaten zijn achtergebleven bij mijn verwachtingen. Onderwijsdruk is te hoog, en moet teruggebracht worden om onderzoekruimte te realiseren

Mijn verweer in deze, dat overigens ook slaat op de *afspraken*, hieronder weergegeven:

verweer

reactie van betrokkene

- verwachting resultaat-gebied publicaties onrealistisch
- in 2005 en 2006 is het verlofstuwmeer weggewerkt, gezien de onderwijslast laat dit weinig ruimte voor publicaties.
- de positionering binnen de sectie (4) behoeft een structurele verbetering.

Vervolgens is het deel *afspraken* ingevuld, waarbij ik moet opmerken dat niet 'wij' dit hebben afgesproken, maar dat deze afspraak mij eenvoudigweg is opgelegd.

afspraken

2. Afspraken tav de resultaat-gebieden binnen het betreffende functieprofiel resultaat-gebied – onderzoekspublicatie

doelstelling

- 2006 – 1 artikel geaccepteerd

- 2007 – 3 artikelen, waaronder 1 tijdschrift geaccepteerd

In september vervolgesprek, m.n. over verhouding onderwijs-onderzoek/last.

Helaas is een deel van het gesprek, waarin het over de meer inhoudelijke kant van het onderzoek gaat, niet in het verslag opgenomen. Op twee gebieden had ik op dat moment een of meerdere papers in voorbereiding, of althans het plan daartoe:

- digital dossier(s) – het *abramovic* dossier
- game technology – exploraties in DirectX

Guus Schreiber toonde zich positief over het onderzoek *digital dossier(s)*, zoals we dat voortbouwend op de *multimedia casus* verrichtten, en zag daar ook wel mogelijkheden tot publicatie. Zowel Hans van Vliet als Guus Schreiber waren zeer sceptisch over mijn kans op het gebied van *game technology* te scoren. “Denk je dat je hier een vuist kunt maken”, vroeg Hans van Vliet. “In ieder geval een virtuele vuist”, probeerde ik zo luchtig mogelijk te antwoorden. Maar ik wist ook wel dat de competitie op dit gebied beduidend is. Het was me zwaar te moede. De verwachting om op zo’n korte termijn te publiceren leek mij volstrekt onrealistisch. Na de blokkering van het *intelligent multimedia* onderzoek, door de weigering Zhisheng Huang aan te stellen, moest er een nieuwe lijn van onderzoek ontwikkeld worden. Bovendien ervaarde ik vanuit de sectie, dat wil zeggen de leidinggevende, niets dan tegenwerking:

positionering multimedia

4. ondersteuning door en samenwerking met de leidinggevende

positionering multimedia onderzoek binnen sectie IMSE is volgens medewerker buitengewoon ongelukkig – past inhoudelijk niet. Hierdoor is een constructieve samenwerking volgens medewerker bijna onmogelijk.

Gelukkig heb ik me in mijn negatieve verwachting iets verkeken, en zijn er in de loop van enkele maanden toch een aantal publicaties gerealiseerd.

het is ook nooit goed Na een aantal mislukte pogingen, en lang samen met de betreffende studenten gezwoegd te hebben, zijn we er uiteindelijk toch in geslaagd te publiceren:

publicatie(s)

- 4 publicaties *digital dossier(s)*
- 2 publicaties *game technology*

Na een eerste “gefeliciteerd” toen de eerste drie bevestigingen van acceptatie binnen waren bij InSciT2006¹⁷, een expliciet als internationaal en interdisciplinair aangekondigde conferentie in Spanje, zette Hans van Vliet een domper op onze vreugde door in een email op te merken dat hij dit niet als wetenschappelijke publicaties zag, maar als een “spaanse aangelegenheid”. Toegegeven, in eerste instantie op grond van abstracts beoordeeld door een overwegend spaanse commissie, waarvan er uiteindelijk twee als volledige presentatie zijn geaccepteerd. Maar, nog steeds ben ik het daar niet mee eens, en ik maak me sterk dat bij een dergelijke scrutineuze houding vele “internationale” conferenties door de mand zouden vallen. Hoe dan ook, behalve de drie genoemde publicaties over de digitale dossiers, was er ook nog een vierde, op een conferentie over

¹⁷www.instac.es/inscit2006

concept maps, maar belangrijker nog twee publicaties, tegen alle verwachting in, op de (amerikaanse) GAME-ON NA 2006¹⁸ conferentie in Monterey, California.

Maar de ontevredenheid bleef.



1

question(s)

1. (*) Wat vormde de directe aanleiding tot het conflict?

artwork

1. signs – sports, van Rooijen (2003), p. 278, 279.

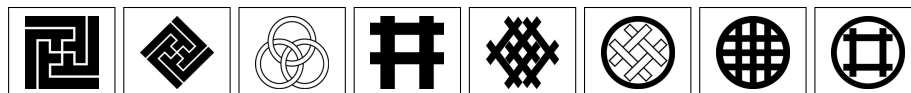
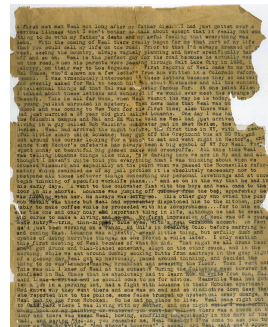
¹⁸www.eurosis.org/conf/gameon-na/gameon-na2006

part v. de eindstrijd

man is a playful animal
johan huizinga

chapter(s):

- 11. het net sluit zich
- 12. ontknoping



2

reading directive(s) In dit deel worden de ontwikkelingen geschetst die tot een escalatie van het conflict leidden. Hoofdstuk 11 bevat een weergave van de gebeurtenissen aan de hand van een email-uitwisseling, en in hoofdstuk 12 wordt niet een oplossing gegeven, maar worden de belangrijkste geschilpunten nog eens op een rijtje gezet, en wordt een tweetal alternatieve scenario's geschetst.

perspective(s) In het conflict is het van belang oog te houden voor zowel
perspective(s) – de eindstrijd

- de situatie – de huidige toestand
- het process – verwachtingen voor de toekomst

Hoewel het voor het begrip van de situatie en het vinden van een oplossing belangrijk is na te gaan wat de loop van de gebeurtenissen was en wat er, ook op het persoonlijke vlak, speelt, is het voor een constructieve oplossing noodzakelijk dat de structurele belangen

in kaart gebracht worden en er een duidelijk beeld van de mogelijke toekomst-scenario's wordt geschetst.

artwork

1. manuscript – used as a desktop by my favorite student.
2. signs – abstract symbols, van Rooijen (2003), p. 214, 215.

11. het net sluit zich

immersion does not require illusion but involvement

objective(s) *In dit hoofdstuk wordt verslag gedaan van de verdere ontwikkeling van het conflict, waarbij de situatie zodanig uit de hand dreigt te lopen dat hulp bij derden wordt gezocht.*

Na een hete zomer hebben we een lange periode van regen gehad. Wat begon als een inhoudelijk conflict, nam in deze periode steeds meer een persoonlijk karakter aan, met een steeds toenemende grimmigheid. In dit hoofdstuk wordt deze episode verhaald aan de hand van een reeks emails, waarvan de laatste uiteindelijk niet verstuurd is. Gelukkig zijn wij, Hans van Vliet en ik, er in geslaagd een verdere escalatie te voorkomen, en hebben we de zaak voorgelegd aan het managements-team en de afdeling *personeel & organisatie*. Ook zijn, ter geruststelling, de persoonlijke verhoudingen in voldoende mate hersteld.

confrontatie(s) Begin augustus, enige maanden na het gesprek, en na enkele andere kleine aanvaringen, zoals de negatieve reactie op de eerste drie publicaties, waren er twee confrontaties:

confrontatie(s)

- gast-aanvraag – Zeljko Obrenovic (CWI)
- onderzoeksvoorstel – I-GUARD¹⁹

Beide confrontaties leken mij in tegenspraak met, respectievelijk, de wens contacten te leggen met anderen en samenwerking aan te gaan, en de wens acquisitie voor extern gefinancierd onderzoek te ondernemen.

ik ben de baas Kennelijk werden mijn bedoelingen verkeerd uitgelegd, toen ik opmerkte dat het aanvragen van gastvrijheid en het terugbrengen van de onderwijslast twee verschillende, van elkaar onafhankelijke zaken betrof.

uit: email aan Saskia – 15/8/06

Anton,

dat zijn geen onafhankelijke zaken, in de zin dat jij al geruime tijd het pakket aan multimediamakkers op peil houdt met tijdelijk personeel. Op dit moment Huang (die dat wellicht niet gaat doen), en Gerrit (die volgend jaar weg is). En wellicht nu met Obrenovic. En zelf teveel onderwijs geeft, waardoor je onderzoek onder druk staat. Daar dient een oplossing voor te

¹⁹www.cs.vu.nl/~eliens/research/i-guard.html

komen, en die verwacht ik van jou. Ik heb je dit lang geleden gevraagd, maar zie niet dat er iets gebeurd is.

Je moet je niet achter anderen verschuilen (“in breder verband bespreken”, “aan visitatiecommissie voorleggen”, enz). Dat bredere verband en de visitatie zijn niet verantwoordelijk voor het reilen en zeilen van IMSE. Ik wel. Zij hoeven ook geen verantwoording af te leggen over kwaliteit en samenhang in het onderzoek. Ik wel.

Dus ik accepteer deze uitvluchten niet. Ik verwacht een plan. Dat vervolgens natuurlijk breder besproken moet worden, voorgelegd aan de opleidingscommissie, ed. Maar wel in die volgorde.

In een gesprek op zijn kamer, maakte Hans van Vliet mij de situatie duidelijk met de opmerking *ik ben de baas*. Naar mijn gevoel nam de druk onacceptabele vormen aan toen er ook gedreigd werd me te verbieden de week voorafgaand aan de *game* conferentie vakantie op te nemen.

uit: email aan Saskia – 15/8/06

Terzijde: je hebt het bij je reisaanvraag in je gesprek met mij gehad over 1 week. Nu blijkt dat je ook op vakantie wilt. Vakanties tijdens collegeperiodes zijn niet zomaar toegestaan, en kunnen alleen na toestemming van mij, en als er adequaat voor opvang van het onderwijs is gezorgd.

Hans van Vliet

In de praktijk, al deze jaren, is vakantie nooit een probleem geweest (integendeel als je de briefwisselingen over het verlofstuwmeer leest), en is het ook gebruikelijk (geweest) dat een reisaanvraag pas ingediend wordt bij acceptatie van een paper. Nu leek dat te veranderen:

uit: email reisaanvragen – 15/8/06

ik verwacht gewoon dat je vooraf overlegt over geplande publikaties. Zo niet, dan zijn de consequenties helder, dunkt me.

Ik ben verbaasd in je email even tussen de regels door te lezen dat je een aanvraag bij NWO tezamen met Guus Schreiber overweegt. Alweer: dat kan zomaar niet. Je bent UD in mijn sectie, en dient je werkzaamheden “in overleg met mij” in te richten. Dat betekent dus gewoon dat dit zonder mijn toestemming niet doorgaat.

Hans van Vliet

De escalatie blijkt uit het feit dat allerlei zaken door elkaar heen gingen spelen, en tussen neus en lippen door in een email wordt afgehandeld. Verder kon ik natuurlijk niets anders antwoorden dan dat ik daar in formele zin mee akkoord ga. En na Hans van Vliet expliciet advies gevraagd te hebben wat te doen met het I-GUARD voorstel, bleef me weinig andere keus dan zijn weigering dit te ondersteunen te accepteren.

Na deze confrontaties, en de dreiging mijn vakantie te verbieden, ben ik direct naar Hans van Vliet toegestapt, en heb hem verzocht dit aspect buiten onze discussie en het conflict te laten. Tot mijn grote opluchting vond hij dat een vanzelfsprekende zaak. Desalniettemin leek me het beter de gespannen verhouding ook met Saskia Edixhoven te bespreken om, ook in de toekomst, dergelijke situaties van spanning te voorkomen.

het verweer Ongeveer een week na de beroering teweeggebracht door de gast-aanvraag, kreeg ik nog een email, waarin mij uitleg werd gevraagd over een klein detail. Ik heb, als antwoord hierop, op gedetailleerde wijze aangegeven dat ik de derde week naar

alle waarschijnlijkheid eerder weg zou moeten in verband met de *cross-media week*²⁰, Amsterdam, september 27-29, waarvoor ik een uitnodiging had. Ik had daarop een email terug verwacht, met een verdere ondervraging over het hoe en waarom van de cross-media week, en ik had daarop mijn antwoord al klaar. Die email is echter nooit gekomen, en derhalve heb ik de onderstaande email ook nooit verstuurd.

het (imaginaire) verweer

1. tot nu toe heb ik alles in betrekkelijke autonomie en zelfstandigheid kunnen en moeten doen.

2. onderdeel daarvan is contact met diverse culturele instellingen en organisaties, waaronder ICN, ANMA, en ook de kamer van koophandel (syntens).

3. de uitnodiging voor de *crossmedia* week ligt in het verlengde daarvan, een bijeenkomst met veel interessante sprekers en een hoge toegangsprijs (750 euro), die ik op grond van deze uitnodiging uiteraard niet hoeft te betalen, en dus ook niet vergoed hoeft te krijgen.

4. zolang ik als coordinator voor Multimedia/CS optreedt en geacht wordt in belangrijke mate bij te dragen aan MMC/Informatiekunde, vind ik dergelijke contacten en bijeenkomsten essentieel om op de hoogte te blijven van (zich snel voltrekkende) ontwikkelingen en trends.

5. niet alleen voor het onderwijs, maar ook voor het onderzoek *multimedia*, waarin tenslotte ook de maatschappelijke context van multimedia een rol speelt, is het belangrijk op de hoogte te blijven van de ontwikkelingen op dit gebied.

6. wat die zelfstandigheid aangaat, moet ik opmerken dat ik de wijze waarop ik nu tot in klein detail verantwoording moet afleggen voor al mijn activiteiten bedenkelijk vind, en niet in overeenstemming met de verantwoordelijkheid als coordinator, maar belangrijker nog, het gezicht van multimedia aan de VU.

7. Zoals ik reeds met Gusztai en Saskia besproken heb, moet er wat mij betreft een beslissing genomen worden over:

- de status van de opleiding Multimedia/CS
- mijn rol als coordinator/trekker van die opleiding

Zo'n beslissing zal meer duidelijkheid geven over welke activiteiten ik wel of niet tot mijn taakuitvoering moet rekenen, zoals:

- contacten met diverse instellingen
- promotie activiteiten tbv het werven van studenten
- het inrichten van een multimedia zaal

8. Ik ben van mening dat we moeten voorkomen een en ander te zeer in de persoonlijk sfeer te trekken, hoewel ik hierbij wel moet opmerken dat ik het gebrek aan waardering voor mijn inzet en verrichtingen zonder meer als pijnlijk en teleurstellend ervaar. Derhalve denk ik dat we de hoog-frequente email uitwisseling van de laatste weken moeten terugbrengen, en trachten, in overleg met het MT en P&O tot een constructief gesprek te komen, om de verschillende scenarios te bespreken.

9. Wat het onderzoek aangaat, na het laatste 'jaargesprek', van enkele maanden geleden, heb ik, ondanks het feit dat ik een groot aantal vakantie dagen in die periode heb opgenomen ter inlossing van mijn verlofstuwmeer (en voor de verbouwing van mijn huis), een aantal artikelen weten te publiceren en ook een onderzoeksvoorstel geschreven. Echter, helaas, ook hiermee stuit ik op een muur van ontevredenheid, doordat de inhoud

²⁰www.crossmediaweek.org

van het onderzoek, die nauw aansluit bij het onderwijs Multimedia, je kennelijk niet aanstaat.

Onderwijs en onderzoek zijn wezenlijk met elkaar verbonden, en moeten dat in een universitaire context ook zijn. Onze wederzijdse wrevels zijn naar mijn indruk terug te brengen tot een fundamentele tegenstelling in perspectief:

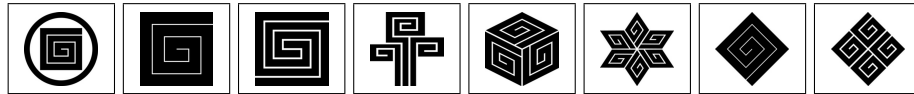
- vanuit het perspectief van de opleiding multimedia is multimedia onderzoek essentieel
- vanuit het perspectief van de voormalige sectie Software Engineering lijkt het irrelevant

En deze tegenstelling laat zich evenzeer betrekken op mijn overige activiteiten, zoals het inrichten van de multimedia zaal, en de masterclass game development.

10. Tenslotte, ik wil daarbij niet verhullen dat mijn persoonlijke interesse zeer sterk, zo niet uitsluitend, door het 'multimedia' perspectief bepaald wordt, maar wil er desalniettemin ook op wijzen dat ik destijds zowel door jou als Gerrit tot het geven van multimedia onderwijs uitgenodigd ben, en in sommige gevallen (zoals de Multimedia Casus) zelfs gedwongen.

Ook de opleiding Multimedia/CS komt voort uit een verzoek van jou aan mij om iets over een specialisatie voor multimedia te schrijven. Nogmaals, ik heb al deze dingen met veel plezier en inzet gedaan, en dat alles heeft ook veel opgeleverd waar ik met gepaste professionele trots naar kijk.

thema(s) en variatie(s) Het lijkt me dat alle issues hiermee voldoende in kaart gebracht zijn. Nu moeten er beslissingen genomen worden.



1

question(s)

1. (*) Welke ontwikkelingen hebben zich in het conflict voorgedaan?

artwork

1. signs – abstract, van Rooijen (2003), p. 146, 147.

12. ontknoping

experience is determined by meaning

objective(s) *In dit hoofdstuk wordt niet de feitelijke ontknoping geschetst, maar slechts voor een laatste maal de punten van conflict op een rijtje gezet, en een tweetal scenarios aangegeven aan de hand waarvan de situatie opgelost kan worden.*

Het zal een ieder duidelijk zijn dat het conflict hoog opgelopen was. Mijn situatie deed me onwillekeurig denken aan een anoniem gedichtje dat ik een tijdje geleden op het internet tegen kwam:

kennis-werker

Ik ben een kennis-werker in een kennis-instituut,
met kennis-kinderen en een kennis-vrouw.
Ik bewoon een kennis-huis, eet kennis-eten,
en slaap in een kennis-bed.
En niet in het bed van een kennis.

(*anoniem*)

Inderdaad, een kennis-werker, dat vond ik een mooie betiteling. En een positie waarin ik me, na de spreekwoordelijke lange mars door de instituten, eigenlijk wel comfortabel in voel. Maar nu moet er eerst een oplossing komen voor het conflict. Alles moet weer in een niet-vertekenend perspectief komen te staan.



1

conflict(en) In de grond van de zaak is het tamelijk eenvoudig, en zijn er, thematisch twee geschil-punten:

thematisch

- relatie onderwijs en onderzoek

- het onderzoek multimedia

Op een persoonlijk vlak raken deze geschilpunten aan een behoefte tot erkenning, en de ambitie de opleiding multimedia van de grond te krijgen.

persoonlijk

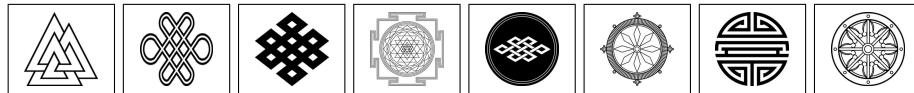
- erkenning – inspanning voor multimedia onderwijs en onderzoek
- ambitie(s) – versterking opleiding multimedia

scenario(s) Hoewel de inspanningen voor de opleiding multimedia zonder enige twijfel mede gemotiveerd worden door een persoonlijke interesse voor het gebied, zijn er op een meer zakelijk niveau twee scenarios denkbaar:

scenario(s)

- afbouw inspanning multimedia – focus op game engine architecture
- erkenning multimedia activiteiten – focus op multimedia onderwijs en onderzoek

Geen erkenning betekent echter voor mij onherroepelijk het afwijzen van verantwoordelijkheid voor de opleiding multimedia en alle daarbij behorende promotie-activiteiten.



2

question(s)

1. (*) Hoe is het conflict opgelost?

artwork

1. radio – DJ at work, anonymous artist, 2006
2. signs – abstract, van Rooijen (2003), p. 228, 229.

nawoord

Dit manuscript belicht het conflict vanuit een veelheid aan gezichtspunten. Ik heb een en ander op schrift gezet omdat de spanningen te hoog opliepen. Schrijven bood een mogelijkheid afstand te nemen van de situatie, en overzicht te krijgen over alternatieve oplossingen. Door dit proces heb ik meer begrip en waardering gekregen voor de rol van

rollen

- de geschiedschrijver – die een objectieve weergave van de gebeurtenissen moet geven, en
- de strafpleiter – die alle argumenten voor en tegen op een rijtje moet zetten.

Maar belangrijker nog dan te achterhalen hoe het zover kon komen, is na te denken over de toekomst en de motivatie te herwinnen om interessante uitdagingen aan te gaan.

De observaties in dit manuscript zijn onontkoombaar: met *multimedia* is ondoordacht omgesprongen, bestuurlijk, doordat te weinig rekening is gehouden met de onderwijsbelasting, en inhoudelijk, doordat te weinig rekenschap gegeven is van de noodzaak aandacht te besteden aan de raakvlakken van de multimedia.

Wat mijn rol in dit geheel betreft, moet ik onmiddellijk erkennen dat ik me ook heb laten meeslepen door mijn enthousiasme, en met plezier toegegeven heb aan de gretigheid van studenten. Echter, ik heb daarmee niet alleen gehoor gegeven aan mijn eigen interesses en de wens van studenten, maar ook zeer nadrukkelijk het belang van de faculteit gediend.

Wanneer mijn *curriculum vitae*²¹ naast dit manuscript gelegd wordt, blijkt duidelijk dat *multimedia* in alle aspecten niet alleen aansluit bij mijn interesse, maar ook bij mijn expertise. En behalve een verdediging, waarin ik mijn handelen poog te rechtvaardigen, bevat dit manuscript dan ook een visie, een visie over de plaats die *multimedia* en *game development* aan de Faculteit Exacte Wetenschappen moet innemen, een visie die, vanzelfsprekend, voor mij een nieuwe professionele uitdaging biedt.

Ik hoop, tenslotte, dat er een constructieve discussie plaats zal vinden, en dat mijn argumenten niet met bestuurlijke hand, lichtvaardig van tafel geveegd worden.

Amsterdam, 31/8/2006

A. Eliëns

²¹www.cs.vu.nl/~eliens/cv

appendix

- A. episode(s)
- B. anecdote(s)
- C. document(s)
- D. email(s)
- E. response(s)

A. episode(s)

1991-1999: Pract. Software Engineering – www.cs.vu.nl/~eliens/se

technologie: *hush*²²

publicatie(s): Eliens (1995) .

1992-2002: OOP – www.cs.vu.nl/~eliens/oo

literatuur: Eliens (2000).

project: *DejaVU Online*²³

publicatie(s): Eliens *et al.* (1996), Eliens *et al.* (1997), Schönhage *et al.* (1998),

1995-1998: Caput Hypermedia – www.cs.vu.nl/~eliens/caput

publicaties: Eliens *et al.* (1998) , Ossenbruggen *et al.* (1997) , Ossenbruggen (1998).

rapportage: SIKS Report²⁴

1994-1997: Formal Methods – www.cs.vu.nl/~eliens/fm

achtergrond: Eliens (1992), see DLP Resources²⁵

1992-2000 Afstudeer-projecten I – www.cs.vu.nl/~eliens/projects

project(s): object-technologie, web-applicaties

publicatie(s): Ossenbruggen and Eliens (1995), Welie & Eliens (1996), van der Meij (1999) .

1999-....: Inleiding Multimedia – www.cs.vu.nl/~eliens/imm

achtergrond: RIF²⁶,

publicatie(s): Ballegooij and Eliens (2001).

manuscript: topical multimedia²⁷,

evaluatie(s): www.cs.vu.nl/~eliens/imm/eval.html

2000-....: Multimedia Authoring – www.cs.vu.nl/~eliens/mma

achtergrond: Schönhage *et al.* (2000), Rutledge *et al.* (2000).

demo(s): practicum²⁸,

²²www.cs.vu.nl/~eliens/online/hush

²³www.cs.vu.nl/~eliens/online/projects/dv/contents.html

²⁴www.cs.vu.nl/~eliens/researchy/siks-report.html

²⁵www.cs.vu.nl/~eliens/logic

²⁶www.cs.vu.nl/~eliens/research/rif.html

²⁷www.cs.vu.nl/~eliens/media

²⁸www.cs.vu.nl/~eliens/web3d/demo.html

evaluatie(s): www.cs.vu.nl/~eliens/mma1/eval.html

2001-...: Intelligent Multimedia Technology – www.cs.vu.nl/~eliens/imt

achtergrond: WASP²⁹,

project: intelligent multimedia³⁰,

publicatie(s): Eliens *et al.* (2002), Huang *et al.* (2002), Huang *et al.* (2003), Ruttkay *et al.* (2004).

demo(s): demos

2003-2006: Multimedia Casus – www.cs.vu.nl/~eliens/casus

samenwerking: ICN³¹ Montevideo³²

publicaties: Hoorn *et al.* (2004), Eliens *et al.* (2006).

research: digital dossier(s),

proposal: I-GUARD³³

evaluatie(s): www.cs.vu.nl/~eliens/casus/eval.html

2005-...: Visual Design – www.cs.vu.nl/~eliens/design

technologie: multimedia zaal³⁴

project: ViP³⁵

publicatie(s): Eliens (2006b) .

evaluatie(s): www.cs.vu.nl/~eliens/design/eval.html

2001-... (Afstudeer)-projecten II – www.cs.vu.nl/~eliens/projects

topics: modelling, interactive 3D, graphics technology, game SDKs

master project(s): intelligent multimedia, digital dossier(s), game development

publicatie(s): Hildebrand *et al.* (2003), van Riel *et al.* (2006b), van Riel *et al.* (2006), Wang *et al.* (2006).

evaluatie(s): www.cs.vu.nl/~eliens/projects/eval.html

2006-...: Masterclass Game Development – www.cs.vu.nl/~eliens/masterclass

publicatie(s): Eliens and Bhikharie (2006).

research: game technology³⁶,

²⁹ www.cs.vu.nl/~eliens/research/wasp.html

³⁰ www.cs.vu.nl/~eliens/research/note-intelligent-multimedia.html

³¹ www.icn.nl

³² www.montevideo.nl

³³ www.cs.vu.nl/~eliens/research/i-guard.html

³⁴ www.cs.vu.nl/~eliens/multimedia/zaal.html

³⁵ www.virtualpoetry.tv

³⁶ www.cs.vu.nl/~eliens/research/research-game.html

B. anecdote(s)

anecdote(s) – onderwijscommissie

Ik werd voor de onderwijs commissie gevraagd toen Hans van Vliet decaan was. Naast mijzelf, als voorzitter, zaten ook Roel Wieringa, Frances Brazier en voor wiskunde Freek van Schagen erin. Onze taak, een onderwijsbelastings-model op te stellen, ging gepaard met vele discussies, met name over het verschil tussen het wiskundeonderwijs en het informaticaonderwijs. Zowel practica als afstudeer-projecten bleken moeilijk van een uniforme onderwijs-last te voorzien.

Ook aan de *eindtermen* discussie zaten vele haken en ogen. Er werd toen van uitgegaan dat opleidingen de gehele faculteit, toen W&I, toebehoren, en als zodanig door secties en disciplines heenliepen. Vanuit dat besef is het van belang te onderkennen wat gemeenschappelijk is aan de opleidingen, en waar deze verschillen.

anecdote(s) – decaan

Als voorzitter van de facultaire onderwijs commissie werd ik gevraagd zitting te nemen in een commissie van *wijze mannen*, met ondermeer Jaco de Bakker en Gerke Nieuwland, om ter opvolging van Hans van Vliet een kandidaat te zoeken, die in staat was de faculteit veilig door de op hand zijnde clustering te loodsen. Dat een dergelijke taak zwaar is mag blijken uit de metafoor *het mennen van een dood paard*, die Hans van Vliet, ter aanduiding van zijn taak als decaan, gebruikte. Uiteindelijk heeft de commissie Rien Kaashoek als clusterings-decaan voorgesteld.

anecdote(s) – hypermedia

Bij een vakgroep vergadering, in de periode dat Hans van Vliet decaan was, diende ik een voorstel in voor een *hypermedia lab*, met wat meer geavanceerde hardware en software, ter ondersteuning van het onderzoek *hypermedia* en afstudeerprojecten. Dit voorstel werd door de vakgroep kennelijk niet serieus genomen, en weg-gestemd met de opmerking, bij monde van Andy Tanenbaum en Jan Treur, “dat lukt je nooit, voor onderzoek hypermedia heb je een groep van tenminste tien mensen nodig”. Na de vergadering heb ik het DejaVU³⁷ raamwerk opgesteld, waarin het gebruik van open source software centraal stond. De daarvoor benodigde disk-quota werden door Ruud Wiggers steeds ruimhartig ter beschikking gesteld, met instemming van Jim van Keulen.

Reind van de Riet merkte later op dat hij verbaasd was dat Hans van Vliet me in de vakgroepvergadering niet steunde. Desgevraagd, rechtvaardigde Hans van Vliet het ontbreken van steun door te zeggen dat hij als decaan niet de indruk wilde wekken me voor te trekken.

³⁷www.cs.vu.nl/~eliens/online/projects/dv

Pas vele jaren later, ruim na een tweetal promoties op het gebied van hypermedia en informatie visualisatie, werd het oorspronkelijke idee gerealiseerd, in de vorm van de *multimedia zaal*³⁸.

anecdote(s) – de jongens

De AiO's die met de eerste en tweede geldstroom op het DejaVU project aangesteld konden worden, Jacco van Ossenbruggen en Bastiaan Schönhage, waren mondige studenten. Samen met Martijn van Welie, die later AiO werd bij Gerrit van der Veer, en Frank Niesink, AiO bij Hans van Vliet, vormde dit groepje *de jongens*. De jongens bewezen dat het leuk was om onderzoek te doen, al klaagde Frank Niessink soms over zijn behoefte aan een *aai over de schouder*.

De jongens, op hun beurt, zagen de sectie als een *familie*, met Jacco van Ossenbruggen, die al wat ouder was, als *oom*, Gerrit van der Veer als *grootvader*, en de rest laat zich raden. Een vrolijk en productief stel en, zoals zal blijken, niet op hun mondje gevallen.

anecdote(s) – onderzoekschool

Voor de instelling van de onderzoekscholen was er geen gereguleerd opleidings-traject voor de promovendi. Toen de onderzoeks-school SIKS in het leven geroepen werd, kwamen er met regelmaat AiO-cursussen, over tal van onderwerpen. De AiO's van de VU, de jongens, vielen op door hun mondigheid, wat het door sommige van de docenten niet in dank werd afgenomen. Toen dat in SIKS-gelederen besproken werd, zei Hans van Vliet tegen mij, op enigszins verwijtende toon, dat ze mijn *verbale stijl* hadden overgenomen. Later werd, bij monde van John-Jules Meijer, de mondigheid van onze AiO's, heel expliciet, positief gewaardeerd, en als model aan de overige SIKS-AiO's voorgehouden.

anecdote(s) – promotie

Het onderzoek binnen het DejaVU project raakte aan vele deelgebieden, buiten de discipline van software engineering. Als respectievelijk promotor en co-promotor, raakten Hans van Vliet en ik enigszins in paniek toen een van de lezers van het proefschrift van een van onze promovendi opperde dat er wellicht sprake was van plagiaat. Uiteindelijk liep het met een sisser af, en konden we deze zeer scrutineuze lezer duidelijk maken dat een inleidend deel *informatie visualisatie* noodzakelijk was in een proefschrift waarin zowel software engineering als informatie visualisatie als onderwerp van onderzoek besproken wordt. De promovendus hebben we vervolgens op gewezen nauwkeurig te zijn met citaten en referenties, waar in het vakgebied van de Informatica over het algemeen nogal slordig mee wordt omgegaan. Hans van Vliet gaf naar aanleiding van dit incident te kennen dat hij in de toekomst zijn vingers niet meer wilde branden aan een deelgebied dat buiten zijn expertise, software engineering, valt.

anecdote(s) – dress code

Bij een borrel in het *bruin cafe*, in het hoofgebouw, zei de toenmalige beheerder, een jonge man van ergens in de dertig, met blond haar, van wie ik de naam vergeten ben, op een gegeven moment tegen me “zie je die mensen daar?”, en hij wees daarbij op een groepje mannen in drei-delig pak, met stropdas. “Als ik jou naast dat groepje zet, en voor het Centraal Station, waar denk je dan dat je het beste bij past?” Verschrikt, en enigszins defensief, merkte ik op dat ik in mijn buurt, de Jordaan in Amsterdam, meer

³⁸www.cs.vu.nl/~eliens/multimedia/zaal.html

en meer een buurt van intellectuelen en kunstenaars, tamelijk goed pas. Hij voegde daar vervolgens aan toe dat hij me alleen maar wilde helpen, en dat het mijn promotiekansen niet ten goede zou komen als ik mijn stijl van kleding niet zou aanpassen.

Ook Reind van de Riet heeft me eens in vertrouwen meegedeeld dat er binnen de faculteit mensen waren die me op mijn voorkomen bekritiseerden. Toegegeven, mijn *dress code* is soms voor verbeteringen vatbaar, maar buiten officiële gelegenheden zie ik dit als een persoonlijke keuze.

anecdote(s) – CWI

De uitnodiging voor een gast-verblijf aan het CWI, voor een periode van twee jaar, kwam van Jan Treur. In een gesprek met Martin Kersten, die ik kende uit het PRISMA project, en met wie ik een gemeenschappelijke negatieve herinnering deelde aan de samenwerking met Philips, leken er tal van raakvlakken te zijn, met name op het vlak van *information retrieval* binnen het muziek domein. Behalve *music retrieval* vatte ik in het CWI ook interesse op voor 3D, ondermeer door de beschikbaarheid van SGI workstations, en schreef ik het RIF³⁹ voorstel, voor *information retrieval in virtual environments*. Mede dankzij de OiO op dat project, Alex van Ballegooi, kon het vak Multimedia Authoring ontstaan. Echter, na een jaar op het RIF project gezeten te hebben viel het onderzoek hem te zwaar, en besloot hij in overleg met Martin Kersten programmeur te worden bij de groep aan het CWI die zich met *video retrieval* bezig hield. De gelden die daardoor van het RIF project overbleven zijn naar het WASP⁴⁰ overgeheveld, waardoor Zhisheng Huang's aanstelling met twee jaar verlengd kon worden.

anecdote(s) – visitatie

In de periode dat ik bij het CWI zat, voor een dag per week, vroeg Kobus Oosterhof me de onderwijs-visitatie op me te nemen, wat inhield het schrijven van een zelfstudie voor de opleidingen Informatica, Kunstmatige Intelligentie, en Bedrijfs-Informatica. Bij mijn aarzeling zegde hij me onderwijs ondersteuning toe, voor de periode van een jaar, wat resulteerde in een aanstelling van een half jaar voor Zhisheng Huang, bovenop de aanstelling gefinancierd vanuit het WASP project.

Vele hoofden, vele meningen. Maar na het voorzitterschap van de facultaire onderwijs commissie vond ik het een uitdaging om, met ondersteuning van Anjo Bikker-Burggraaf en Jose van Schie, in een samenhangende zelfstudie⁴¹ de verschillende opleidingen naar overeenkomst en verschil te beschrijven. Voor elk van de opleidingen was er echter een aparte visitatie commissie, en het rapport werd bekritiseerd omdat de *bespreking in context* extra moeite van de commissie vergde. Desalniettemin verliepen de visitaties voorspoedig, en was ik een (bestuurlijke) ervaring rijker.

Vermeldenswaard is dat Hans van Vliet een schrobbering kreeg van de visitatie commissie Bedrijfs-Informatica, die hem vroeg hoe het mogelijk was dat iemand die zoveel onderwijs-taken en afstudeerders had, ook opdracht kreeg de zelfstudie samen te stellen. Toen ik daarbij opmerkte dat ik bovendien voor mijn onderzoek bij het CWI geen onderwijs compensatie kreeg was de boot aan. Maar eerlijk is eerlijk, de helft van de afstudeerders werd door drie mensen gedaan, Henri Bal, Maarten van Steen en ik. En van die drie nam ik de helft voor mijn rekening.

anecdote(s) – online

³⁹www.cs.vu.nl/~eliens/research/rif.html

⁴⁰www.cs.vu.nl/~eliens/research/wasp.html

⁴¹www.cs.vu.nl/~eliens/visitatie

Op een gegeven moment kreeg ik een email van Andy Tanenbaum met de vraag of ik wist dat ik 70.000 paginas op het Web had staan. Uit de web-statistics bleek dat ik de helft van alle web-pages, over de gehele VU web-site, die door Google nagespeurd werden voor mijn rekening nam. Vanuit een gevoel dat *big brother* me bekeek vroeg ik waarom hij daar op lette. Toen hij daar op antwoordde: *curiosity*, legde ik hem uit dat een groot deel van die paginas gegenereerd was, en verwees hem naar mijn CV⁴², waarin ik uitleg dat ik al geruime tijd, lang voordat dat algemeen gebruik werd, bezig ben al het materiaal, inclusief het onderwijs-materiaal en mijn boeken, online beschikbaar te stellen, in een veelheid aan formaten, inclusief het door mij ontwikkelde *slide/presentatie*-formaat. Zo staat bij voorbeeld ook de *zelfstudie informatica* online, alsook dit manuscript⁴³, beide vanwege het vertrouwelijke karakter, vanzelfsprekend, beveiligd door een password.

anecdote(s) – multimedia

Van een student hoorde ik eens, nog in de vorige eeuw, dat in de AI gang werd gezegd: Eliëns doet alleen maar leuke dingen. Vandaar dat ik in het college *inleiding multimedia* de studenten duidelijk probeerde te maken dat multimedia niet *leuk* is, maar dezelfde disciplines en doorzettendheid vereist als andere deelgebieden in de Informatica.

Hoewel voorstelbaar, is het een misverstand te denken dat ik de multimedia vakken op eigen initiatief ben begonnen. Op een teleurstellend lege sectie-vergadering deed ik als enige, op uitnodiging van Hans van Vliet, een voorstel voor een extra master-specialisatie naast software engineering: multimedia. Mijn terughoudendheid om, buiten multimedia authoring, de oorspronkelijk voor Multimedia en Cultuur voorgestelde vakken te geven, werd voor *inleiding multimedia* opgelost door overreding en voor de *multimedia casus* door een regelrecht bevel. Doordat Jan van Wouwe, van de onderwijs-directie, op mijn verzoek toezag op mijn totale onderwijs-belasting, werd me door Hans van Vliet de optie geboden het vak OOP te laten vallen. Dit vak is in september 2002 door Ralf Laemmel overgenomen, en later voor een jaar door Patricia Lago, toen Ralf Laemmel de VU verruilde voor Microsoft Research, Seattle. In juni 2006 werd de *multimedia casus* me op even autoritaire wijze weer afgenomen, met als argument de in het jaargesprek besproken onderwijslast, ondanks de goede resultaten, en zelfs papers die het heeft opgeleverd.

anecdote(s) – research

Kort na het jaargesprek kwam er van Chris Verhoef een verzoek mijn stukje voor de vorige onderzoeksvisitatie aan te passen aan de huidige situatie. Kennelijk was, bleek later uit een email-uitwisseling, de komende onzerzoeks-visitaie besproken in een sectie-bijeenkomst, waar ik, vanwege de vrije dagen die ik opgenomen had om mijn verlofstuwmeer weg te werken, niet bij was.

Ik had na het jaargesprek reeds een zeer beknopt plan van onderzoek⁴⁴ online gezet, en stuurde als antwoord de url op, met een kopie van de tekst in de email.

Het antwoord wat ik van Chris Verhoef kreeg verbaasde me, en ik kreeg de indruk dat er een zeer negatieve vooringenomenheid tegen mij leefde. Het bleek, liet Hans van Vliet desgevraagd weten, dat Chris Verhoef een latex-file verwachtte, met bibtex referenties. Op mijn antwoord, dat veel mensen, ook in binnen de faculteit, MS-Word gebruiken, en dat de tekst zonder enig probleem van een web pagina te copy-and-pasten is, gaf Hans van Vliet toe dat Chris Verhoef wellicht wat *kort door de bocht* was.

⁴²www.cs.vu.nl/~eliens/cv

⁴³www.cs.vu.nl/~eliens/gesprek

⁴⁴www.cs.vu.nl/~eliens/research/research-plan-06.html

C. document(s)

document(s) /

1. research DejaVU – 1998
 2. notitie intelligent multimedia – 2003
 3. brief aanstelling Huang – 21/5/03
 4. functie profielen – criteria
 5. UFO gesprek – 8/3/04
 6. studieprogramma multimedia – 2006
 7. informatie opleiding multimedia – 2006
 8. multimedia zaal – 2006
 9. activiteiten multimedia 06 – 20/3/06
 10. jaargesprek – 5/4/06
 11. brief ondersteuning multimedia – 4/5/06
 12. research plan multimedia – augustus 2006
-

1. research DejaVU – 2000

structured hypermedia

principal researcher: J. van Ossenbruggen
promotion: 10/4/2001
thesis: Structured hypermedia – a matter of style
supervision: dr. A. Eliëns, prof. dr. J.C. van Vliet
collaboration(s): dr. L. Hardman and dr L. Rutledge (CWI)
status: finished

project description The project started with the construction of a software framework for developing web-based hypermedia applications, the *hush* library. A number of prototype multimedia applications were built, exploring the extension of web-based hypertext with for example music and video. In cooperation with members of the CWI Multimedia Group, work was done on developing models for hypermedia applications. This cooperation resulted in the formalization of the Amsterdam Hypermedia Model, an extension of the Dexter Hypertext Reference Model.

selected publications

- HUSH** A. Eliëns,, Hush – a C++ API for Tcl/Tk,, The X Resource, Issue 14, April 1995, pp. 111-155
- Time** J. van Ossenbruggen en A. Eliëns,, Music in Time-based Hypermedia,, Proc. European Conference on Hypermedia Technology 1994, pp. 224-227
- Music** J.R. van Ossenbruggen and A. Eliëns, Bringing music to the Web, Proc. of the Fourth International World Wide Web Conference – The Web Revolution, December 1995. World Wide Web Journal, O'Reilly and Associates, Inc., pp. 309-314
- Animate** Anton Eliëns, Jacco van Ossenbruggen, and Bastiaan Schönhage, Animating the Web — An SGML-based Approach, In: The Internet in 3D — Information, Images and Interaction Academic Press, 1997 pp. 75-96
- Jamming** Anton Eliëns, Martijn van Welie, Jacco van Ossenbruggen, and Bastiaan Schönhage, Jamming (on) the Web, Proceedings of the 6th International World Wide Web Conference — Everone, Everything Connected, O'Reilly and Associates, Inc., April 1997, pp. 419-426
- Style** Jacco van Ossenbruggen, Lynda Hardman, Lloyd Rutledge, and Anton Eliëns, Style Sheet Support for Hypermedia Documents, Hypertext'97 — The Eighth ACM Conference on Hypertext ACM Press, 1997, pp 2 16-217
- Markup** J. van Ossenbruggen, A. Eliëns, L. Rutledge and L. Hardman, Requirements for Multimedia Markup and Style Sheets on the World Wide Web, Proceedings of the Seventh International World Wide Web Conference (WWW7), in Computer Networks and ISDN Systems, volume 30, Elsevier Science B.V., April 1998, pp 694-696

interactive visualisation

project funding: USF SINS
 principal researcher: S.P.C. Schönhage
 promotion: 8/5/2001
 thesis: Diva: Architectural Perspectives on Information Visualization
 supervision: dr. A. Eliëns, prof. dr. J.C. van Vliet
 collaboration(s): ASZ Research and Development
 status: finished

project description The theme of the subproject concerned the use of animations and visualisation to display business process simulation results in a hypermedia context. During the project the focus shifted towards visualisation, in particular business visualisation. Also, explorations were done to investigate interactive visualisation in 3D. In Schönhage's thesis several case studies can be found illustrating the use of visualisation to support business processes and in particular decision making processes.

selected publications

- Simulate** A. Eliëns, F. Niessink, S.P.C. Schönhage, J.R. Vosse, P. Nash, Support for BPR – simulation, hypermedia and the Web, Proceedings Euromedia'96, Euromedia, London 1996

- DIVA** B. Schönhage, A. Eliëns, Multi-user visualization: a CORBA/Web-based approach, Int. Conf. on Digital Convergence: the future of the Internet and WWW, British Computer Society, Bradford, UK, 20-23 april 1998, 9 pgs
- Users** B. Schönhage, P.P. Bakker, A. Eliëns, So many users, so many perspectives, IFIP 12.2 Working Conference on Designing Effective and Usable Multimedia Systems, Fraunhofer Institute. Stuttgart Germany, Sept. 8-10, 1998, Kluwer Academic, pp. 159-172
- VRML** B. Schönhage and A. Eliëns, Dynamic and Mobile VRML Gadgets, In Proc. VRML99, 23 - 26 February 1999, Paderborn, Germany
- Gadgets** S.P.C. Schönhage, A. van Ballegooij, A. Eliëns, 3D Gadgets for Business Process Visualization: a case study, VRML/Web 3D - 2000, Monterey CA, Febr 2000
- BizViz** Bastiaan Schönhage and Anton Eliëns, Management through Vision: a case study towards requirements of BizViz, International Conference on Information Visualization 2000 (IV 2000) London, England 19-21 July, 2000
-

2. notitie intelligent multimedia – 2003

intelligent multimedia @ VU

www.cs.vu.nl/~eliens/research/note-intelligent-multimedia.html

project leader: dr A. Eliëns
 researcher: dr. Z. Huang
 programmer: drs. C. Visser
 student: M. Hildebrand

project description

We are developing a high-level platform for 3D and rich media virtual environments based on agent-technology, using the languages DLP⁴⁵, Java, and VRML. On top of this platform we have developed a scripting language STEP⁴⁶ for specifying humanoid movements and gestures, based on dynamic logic.

Our goal is to study aspects of the deployment and architecture of virtual environments as an interface to multimedia information systems⁴⁷.

Our platform also supports embodied conversational agents, see Eliëns *et al.* (2002). As demonstrators we have developed a distributed soccer-game prototype with intelligent autonomous avatar-embodied agents as players Huang *et al.* (2002), a humanoid animation demonstrating Tai-Chi, Huang *et al.* (2003), avatars presenting a dialog in a mixed media presentation environment, Eliëns *et al.* (2003), a domestic agent that can be addressed in natural language, Hildebrand *et al.* (2003), an avatar reaching for objects that uses reasoning and inverse kinematics, Reach, and an avatar conducting music, Ruttkay *et al.* (2004).

⁴⁵www.cs.vu.nl/~eliens/dlp

⁴⁶wasp.cs.vu.nl/step

⁴⁷www.cs.vu.nl/~eliens/research

As a student project in the Casus Practicum⁴⁸, we have developed a 3D presentation for INCCA⁴⁹, the International Network for the Conservation of Contemporary Art, in cooperation with ICN⁵⁰, the Dutch Cultural Heritage Institute.

funding

Our research has been supported by two NWO projects:

- WASP⁵¹ – Web Agent Support Program
- RIF⁵² – Retrieval of Information in virtual worlds using Feature detectors

The combined effort of these projects led to the DLP+X3D platform and the development of the STEP language.

In addition, we have one pending proposal with Michiel Hildebrand as candidate researcher:

- (submitted) IMMEDIATE⁵³ – Intelligent MultiMEDIA Transactions Environment

cooperation

The work on *embodied conversational agents* is being done in cooperation with dr. Z. Ruttkay from CWI. The work on the *cultural heritage* application is done in cooperation with drs. T. Scholte from ICN.

publications

Apart from publications in international conference proceedings and workshops, we have demonstrated our work on the ICT Kenniscongres 2002 in the theme *intelligent multimedia*⁵⁴.

In preparation is a prestigious book on *Life-like Characters*, for which we have contributed a chapter describing our platform and STEP, STEP-book. The editor of this book, Helmut Prendinger from Tokyo University, commented on our chapter: *I really have to say that your chapter is very very well done, very interesting, very comprehensive, and very readable. It says exactly the things people want to know when they are looking for some scripting language to animate their characters. Above that, your STEP system is very well motivated and nicely embedded in other strands of computer science research.*

a brief history

Although the WASP proposal was written in 1996, long before the RIF proposal (1998), dr. Z. Huang started as a post-doc on the WASP project when the RIF project ran already for more than six months. Since we then felt that the WASP project proposal was slightly outdated, we made an effort to merge the WASP and RIF projects, by

⁴⁸www.cs.vu.nl/~eliens/casus

⁴⁹www.incca.org

⁵⁰www.icn.nl

⁵¹www.cs.vu.nl/~eliens/research/wasp.html

⁵²www.cs.vu.nl/~eliens/research/rif.html

⁵³www.cs.vu.nl/~eliens/research/immediate.html

⁵⁴www.cs.vu.nl/~eliens/research/ict.html

focussing on agents in 3D virtual environments which resulted in a paper presenting a taxonomy of Web agents, Huang *et al.* (2000). However, after about a year the continuity of the RIF project was endangered due to a mutation of personell at CWI. So, NWO was asked for permission to utilize the RIF funds for prolonging the WASP project. This was granted, provided that the research goals of the RIF project were sufficiently covered within WASP.

In the RIF project we used the blaxxun Community Server and VRML to realize information retrieval and delivery in multi-user 3D environments. See Navigation. Agents were then conceived as extensions on the server-side using blaxxun's native agents enriched with embedded logic. However, at the same time that the RIF project funds were transferred to WASP, the first prototype of DLP in Java became available, and we decided, somewhat radically, to drop the more low-level blaxxun technology in favor of a unified approach in DLP. Thus, we extended DLP with primitives for manipulating VRML worlds, using the Java External Authoring Interface that is part of VRML. The DLP+VRML framework proved to be surprisingly effective, as testified by the following references:

- architecture for agents in virtual environments – Architecture
- intelligent avatars in 3D virtual worlds – Avatars
- demonstrator: multi-user soccer game – Huang *et al.* (2002)

Now, the language DLP itself has quite a long history, Eliens (1992). It has also been described in Eliens (2000). As a language, DLP offers an object-oriented extension of (traditional, Edinburgh-style) Prolog, with multi-threaded objects, non-logical instance or state variables, communication by rendez-vous and (distributed) backtracking. After preliminary prototypes in C++, we focussed on an implementation in Java, to be able to use DLP for Web programming, WebComputing. The first Java implementation became available relatively late, but just in time to create the DLP+VRML extension when needed.

As concerns the acceptance of our approach within the Web3D community, we wish to point to the acceptance of our Huang *et al.* (2002) paper for the highly competitive international Web3D Conference 2002 (acceptance: 1 out of 13), and the acceptance of STEPIMP for the Web3D 2003 Conference. More recently, we have made an effort to publish in the ECA (Embodied Conversation Agents) community, as testified by our contribution to the *Life-like Agents* book, STEP-book. We also received an invitation for the Dagstuhl seminar on *Evaluating Embodied Conversational Agents* in March 2004.

embedding in education: focus on multimedia

The *intelligent multimedia* research has a strong impact on the educational activities for the specialisation(s) Multimedia with Computer Science and Multimedia and Culture for Information Science.

In the first year students start with a general Introduction to Multimedia⁵⁵. This course centers around three themes: the convergence between media, platforms and delivery technology, the availability of broadband communication and its impact on the development of standards such as MPEG-4, and multimedia information retrieval as an essential ingredient of the growing multimedia information repository on the Web.

There are two follow-up courses, which are given in respectively the second and third year:

⁵⁵www.cs.vu.nl/~eliens/imm

- Multimedia Authoring I – Web3D/VRML⁵⁶
- Multimedia Authoring II – Virtual Environments⁵⁷

The first of these courses deals with the technology for creating 3D scenes and worlds, whereas the second is more focused on providing intelligent services in virtual environments. Students use the DLP+VRML framework for their assignment in the second course. See Intelligent.

In addition for Multimedia and Culture there is a Multimedia Development Casus Practicum⁵⁸ in which the technology is applied in an assignment developed with the Dutch Cultural Heritage Institute (ICN).

For both specialisations, Multimedia and Multimedia and Culture we plan to offer a course on XML-based Multimedia Technology⁵⁹, to be developed by dr. Z. Huang, to make students familiar with advanced topics in XML-based information processing. As a remark, our platform does already support the use of XML and XSLT stylesheets, XSTEP, and we are migrating to a DLP+X3D platform, with X3D⁶⁰ as the XML-based successor of VRML.

research directions

Apart from the issues involved in the modelling and realization of embodied agents in rich media 3D environments, there are also issues with regard to the architecture and implementation of our DLP+X3D platform.

parallelism and synchronization Complex humanoid gestures are of a highly parallel nature. The STEP scripting language supports a direct way of modelling parallel gestures by offering a parallel construct (*par*), which results in the simultaneous execution of (possibly compound) actions. To avoid unconstrained thread creation, the STEP engine makes use of a thread pool, containing a fixed number of threads, from which threads are allocated to actions. Once the action is finished, the thread is put back in the pool. This approach works well for most examples. However when many threads are needed, as in the conductor example (which requires approximately 60 threads), problems may occur, in particular when there are many background jobs.

modeling and representation Our agent model may be characterized as a BDI-model, extended with *sensors* and *effectors* needed for the interaction in a virtual environment. The STEP scripting language has been developed to facilitate the specification of communicative acts, like gestures. However, we would also like to explore text-to-speech synthesis as an extra modality of communication.

One interesting research issue is how to specify a reusable library of gestures, accommodating for differences in (personal) style. This is currently being investigated by Z. Ruttkay from CWI.

Another interesting issue is the use of inverse kinematics to grasp objects. However, when an object is not within reach, the agent has to reason about the best way to get near to the object, to be able to reach it.

⁵⁶ www.cs.vu.nl/~eliens/mma1

⁵⁷ www.cs.vu.nl/~eliens/mma2

⁵⁸ www.cs.vu.nl/~eliens/casus

⁵⁹ www.cs.vu.nl/~eliens/mm/course-xml.html

⁶⁰ www.web3d.org

architecture and implementation To solve the problem of reliable timing would require not only a modification of the STEP engine, but also a rather different implementation of the DLP threads supporting the parallelism in STEP. Currently, the implementation only allows for *best effort* parallelism and does not provide the means for *deadline scheduling*.

However, it is our impression that we have reached the utmost efficiency feasible within the Java platform. Therefore we have been considering to redevelop the DLP+X3D platform in a .NET environment⁶¹. An additional advantage of migrating to the .NET environment would be the possible integration of functionality such as *text-to-speech* synthesis which is not readily available in the Java environment.

3. brief aanstelling Huang – 21/5/03

datum: 21/5/2003

betreft: aanstelling Z. Huang

Aan: afdelingsleiding/managementsteam afdeling Informatica:
 prof. dr. J.W. Klop
 prof. dr. J.C. van Vliet
 prof. dr. F. van Harmelen
 prof. dr. M. van Steen
 CC: onderwijsdirectie:
 dr. J. van Wouwe

Geacht bestuur

Met dit schrijven wil ik u formeel verzoeken de tijdelijke aanstelling van dr. Z. Huang om te zetten in een permanente aanstelling als universitair docent. Tevens wil ik daarbij aangeven wat mijn beweegredenen zijn dit verzoek aan u te richten.

Allereerst wil ik u wijzen op de kwaliteiten van dr. Huang, die in de loop van zijn aanstelling onderzoeksresultaten van onbetwistbaar hoog academisch niveau heeft geleverd, zoals blijkt uit zijn bijgevoegde CV en de beschrijving van het onderzoek dat in de *intelligent multimedia* groep plaats vindt. Ook zijn onderwijs is van hoog niveau, zoals mede blijkt uit de evaluatieresultaten van het vak Multimedia Authoring II.

Dit verzoek is echter mede gemotiveerd, op de tweede plaats, door mijn bezorgdheid over de continuïteit van het onderwijs voor de specialisaties *Multimedia en Cultuur* bij Informatiekunde, en de specialisatie *Multimedia* bij Informatica. De inbreng van dr. Huang is daarbij onontbeerlijk, niet alleen voor wat betreft de verzorging van vakken zoals Multimedia Authoring II, maar ook bij de begeleiding van stages en afstudeerprojecten. De afgelopen jaren heeft dr. Huang een belangrijke bijdrage geleverd aan de begeleiding van drie afstudeerprojecten, waaronder die van Michiel Hildebrand, de beoogde onderzoekskandidaat van het IMMEDIATE project. Overigens kan opgemerkt worden dat bij het wegvallen van dr. Huang aan de door het examenreglement gestelde eis van een tweede lezer in het geval van een meer technisch project niet zonder meer voldaan kan worden!

⁶¹www.microsoft.com

Als u de korte geschiedenis van de *intelligent multimedia* groep in de bijgevoegde bijlage naleest, zult u opmerken dat het multimedia onderwijs in belangrijke mate bepaald is door (de ervaringen uit) ons onderzoek. Een nadere motivatie daarvan vindt u desgewenst in de syllabus *inleiding multimedia*⁶². Hier echter wil ik opmerken dat bij het wegvallen van dr. Huang ook een belangrijke motiverende kracht in de ontwikkeling van verder onderwijs en onderzoek zal ontbreken.

Ik ben me er na vele gesprekken met prof. van Vliet van bewust dat er bij de sectie waaronder ik en de *intelligent multimedia* groep ressorteer, grote bezwaren bestaan tegen een op technische multimedia gerichte onderzoeksgroep. Echter ik meen dat onze bijdrage aan het multimedia onderwijs van dermate belang is dat het verzwakken van de *intelligent multimedia* groep ronduit onacceptabel is. Daarbij wil ik ook, met verwijzing naar de bijlage *intelligent multimedia @ VU* wijzen op het rijke wetenschappelijke resultaat wat we de laatste jaren behaald hebben, getuige de veelheid van publicaties op internationale workshops en conferenties, waaraan dr. Huang een significante bijdrage heeft geleverd. En, niet vergeten moet worden, dat we daarbij ook een interessant stuk technologie ontwikkeld hebben, het DLP+X3D platform, dat ook door onderzoekers van het CWI gebruikt wordt voor zowel '*gestural*' als '*facial*' animation.

Vanzelfsprekend heb ik begrip voor het argument van budgetaire tekorten, waarop prof. van Vliet me heeft gewezen. Mijn argument daartegen is allereerst pragmatisch van aard. Namelijk, ik stel voor dat dr. Huang ingezet wordt om het vak *XML-based Multimedia* te ontwikkelen, zodat ook studenten van andere richtingen in (veel) ruimere mate dan nu het geval is vertrouwd kunnen raken met XML-gerelateerde technologieën, zoals XSLT-stylesheets en programma-gedreven transformaties van XML-bestanden.

Ook heb ik bij geruchte wel eens opgevangen dat mijn groep zich geïsoleerd zou opstellen. Laat ik volstaan met nog eens nadrukkelijk te zeggen dat wij onvoorwaardelijk bereid zijn onze inzichten en de door ons ontwikkelde technologie met een ieder die daar belangstelling voor toont te delen.

Ter besluit herhaal ik mijn verzoek, alle middelen aan te wenden om een vaste aanstelling van dr. Huang te realiseren, enerzijds op grond van de onbetwistbare academische kwaliteiten van dr. Huang en anderzijds op grond van de door mij zeer noodzakelijk geachte continuïteit van het onderwijs en onderzoek in multimedia.

4. functie profielen – criteria

www.universitairfunctieordenen.nl/

Uit criteria UD (2)

- Organisatie:
 1. Deelnemen aan werkgroepen, commissies of projectteams binnen de capaciteitsgroep.

Criteria UD (1):

- Onderwijs:
 1. Verzorgen van reeds ontwikkelde onderwijsonderdelen van het onderwijsprogramma.

⁶²www.cs.vu.nl/~eliens/media

2. Zorgen voor periodiek onderhoud van de toegewezen onderwijsonderdelen.
 3. Signaleren van verbetermogelijkheden voor de toegewezen onderwijsonderdelen.
- Onderzoek:
 1. Zelfstandig uitvoeren van onderzoek.
 2. Leveren van een bijdrage aan de verwerving van 2e- en 3e-geldstroomfinanciering.
 3. Inhoudelijk begeleiden van wetenschappelijk personeel bij de uitvoering van onderzoek.
 - Organisatie:
 1. Geven van leiding aan werkgroepen, commissies of projectteams binnen de capaciteitsgroep.
 - Indelingsregels: Universitair docent 1 is van toepassing indien aan de criteria Onderwijs en Onderzoek wordt voldaan zoals omschreven bij Universitair docent 1 en aan het criterium organisatie wordt voldaan zoals omschreven bij Universitair docent 1 & 2

UHD (2):

- Onderwijs:
 1. Ontwikkelen van toegewezen onderwijsonderdelen op basis van vastgestelde opzet, inhoud en didactiek.
 2. Opstellen van verbetervoorstellen naar aanleiding van onderwijsevaluatie voor de toegewezen onderwijsonderdelen.
- Onderzoek:
 1. Coördineren van en zorgdragen voor realisatie van samenhangende onderzoeksprojecten die een belangrijk deel uitmaken van een onderzoeksprogramma.
 2. Inhoudelijk begeleiden van wetenschappelijk personeel bij de uitvoering van onderzoek.
- Organisatie:
 1. Uitvoeren van bestuurs- en/of beheerstaken die verder strekken dan de capaciteitsgroep, bijvoorbeeld leidinggeven aan een opleidingscommissie of het coördineren van een opleiding, etc.
- Indelingsregels: Universitair hoofddocent 2 is van toepassing indien aan alle criteria wordt voldaan zoals omschreven bij Universitair hoofddocent 2

Uit profiel UHD (1):

- Onderzoek: Optreden als co-promotor voor promovendi.
-

5. UFO gesprek – 8/3/04

Gespreksformulier bedenkingen medewerker

Datum gesprek: 8 maart 2004
Naam medewerker: Dr. A.P.W. Eliëns
Registratienummer medewerker: 106875
Organisatie-eenheid: IMSE, Afdeling Informatica, FEW
Naam leidinggevende: Prof.dr. J.C. van Vliet
E-mailadres leidinggevende: hans@cs.vu.nl

1. Bedenkingen over de opgedragen werkzaamheden per 1 april 2003:

Geen

Gemotiveerde reactie leidinggevende:

2. Bedenkingen over het van toepassing verklaarde functieprofiel:

UD-1 is gerechtvaardigd, maar minimaal. Er wordt volledig voldaan aan profiel UHD-2, en er zijn ruimschoots argumenten voor het profiel UHD-1.

Gemotiveerde reactie leidinggevende:

Zie mijn opmerkingen bij punt 4 hieronder.

3. Bedenkingen over de van toepassing verklaarde resultaatgebieden:

Geen

Gemotiveerde reactie leidinggevende:

4. Bedenkingen over de niveaubepaling per indelingscriterium:

Er is een systematisch te lage inschatting van de verrichte werkzaamheden en verantwoordelijkheden. In het eerste gesprek is reeds de inschatting op UD-2 niveau van organisatie gecorrigeerd tot UD-1. Dit zou echter, zoals onder aangegeven ingeschat moeten worden op UHD-2. Over de criteria UD-1 is verder geen discussie nodig. Wat betreft de criteria UHD-2: * onderwijs: (a) Elins heeft zelfstandig het vak Object-Orientatie opgezet, daarover een standaard (engels-talig) tekst boek geschreven, waarvan vertalingen in het russisch en chinees zijn

verschenen. (b) Hij is alleen verantwoordelijk voor alle technische multimedia vakken van de specialisatie Multimedia en Cultuur bij de studierichting Informatiekunde en is coordinator van de specialisatie Multimedia bij Informatica. Daartoe heeft hij een viertal vakken ontwikkeld die, in nauwe relatie met zijn onderzoek, het multimedia gezicht van de genoemde opleidingen bepalen. (c) Hij is lid van de opleidings commissie Informatica, voorzitter geweest van de facultaire Onderwijscommissie, en opsteller van de zelfstudie voor de visitaties in 2001 van Informatica, Kunstmatige intelligentie en Informatica. Voor de visitatie Informatica was hij bovendien coordinator. (d) Elins heeft een buiten-proportioneel deel van de afstudeerders begeleid. * onderzoek: Elins heeft twee NWO projecten gehonoreerd gekregen, waarin binnen het thema Intelligent Multimedia, het onderzoek is verricht waarvan de eerder genoemde opleidingen het profijt trekken. Elins heeft twee promovendi zelfstandig begeleid, en was daarvan ook co-promotor, alsook een bijdrage geleverd aan de begeleiding van een promovendus, en is daarvan ook opgetreden als co-promotor. Het onderzoek van deze promovendi vond plaats in het (officieuse) DeJaVU project dat Object-Oriented Hypermedia Systems als thema had. * organisatie: Zoals opgemerkt onder onderwijs (c) heeft Elins een duidelijke bijdrage geleverd aan organisatie en beleid, ook buiten de sectie,

Gemotiveerde reactie leidinggevende:

Mijn UFO-indeling voor wat betreft organisatie was ingegeven door de feitelijke situatie medio april 2003. Hierbij heb ik onvoldoende rekening gehouden met eerdere taken die Eliëns vervuld heeft op dit terrein, zoals het opstellen van de zelfstudie voor de onderwijsvisitatie in 2001, en zijn rol als coordinator bij de visitatie. Een indeling op het niveau UD(1) is daarom gerechtvaardigd. Voor het onderwijs zie ik geen duidelijk verschil in de beschrijving bij UD(1) en UHD(2), en heb ik geen reden de rol van Eliëns op UHD niveau te plaatsen. Qua organisatie voldoet zijn rol ook niet structureel aan de criteria voor UHD(2). Incidenteel wordt aan vele medewerkers wel eens een bijdrage gevraagd die boven een taak binnen de sectie uitgaat. Essentieel echter is dat Eliëns' rol op het gebied van onderzoek niet op het niveau van UHD(2) is. Zijn onderzoek maakt geen belangrijk deel uit van het onderzoeksprogramma van de sectie (zie ook punt 5 hieronder). Kwalitatief is het redelijk, maar zeker niet uitzonderlijk.

5. Overige bedenkingen:

De systematisch te lage inschatting vind wellicht zijn oorzaak in een reeds langer lopend conflict over het onderzoek van Elins en de relatie van dat onderzoek tot het overige onderzoek binnen de sectie IM?SE. Ondanks het feit dat het onderzoek mede heeft bijgedragen aan het tot stand komen van de multimedia onderdelen voor de eerder genoemde specialisaties, heeft van Vliet besloten dat het thema Multimedia geen plaats mag hebben als aandachtsgebied van de sectie, en is derhalve het

onderzoek van Elins niet als zodanig genoemd in de recente onderzoeksvisitatie (2003). Deze situatie heeft geleid tot een slechte verhouding tussen Elins en van Vliet onderling, en Elins kan zich niet aan de indruk onttrekken dat dit mede een rol heeft gespeeld bij van Vliets beoordeling in de UFO procedure.

Gemotiveerde reactie leidinggevende:

Ik heb inderdaad al vele jaren een conflict over Eliëns? onderzoek. Ik vind het belangrijk een zekere samenhang in het onderzoek binnen de sectie te bewerkstelligen. Ik heb vele pogingen gedaan Eliëns in zijn onderzoek te laten aansluiten bij de andere onderzoekthema's binnen de sectie. Eliëns echter weigert dit, en blijft volharden in zijn eigen invulling van zijn eigen onderzoek, en heeft daarmee qua onderzoek een eiland voor zichzelf gecreeerd. Dit komt de sectie als geheel niet ten goede.

6. studieprogramma multimedia – 2006

www.cs.vu.nl/~eliens/multimedia/guide.html

master computer science – multimedia

Multimedia is a rapidly developing application- and research area. Because of the arrival of broadband Internet we speak of digital convergence, the combination of formerly disjoint media, as in interactive television. Connected with the efficient use of multimedia is the rich palette of research questions in the field of authoring, information retrieval, human computer interaction, software architecture and 3D-graphics. In the specialization Multimedia there is special attention for the use of 3D virtual environments for the disclosure of multimedia information. Depending on interest and expertise, authoring and design problems can have the focus, or more technical aspects in the field of software architecture communication and 3D graphics.

first year

- Computer Graphics (6 ects)
- Distributed Systems (6 ects)
- Multimedia Authoring (6 ects)
- Visual Design (6 ects)
- Programming in Prolog (3 ects)
- Project Multimedia / Game Development (6 ects)

Compulsory courses, 4 cp Mathematics and 20 cp other optional courses

second year

- Software Architecture (6 ects)

- ICT in a social context
- Logical Verification: Applied Logic (6 ects)
- Intelligent Multimedia Technology
- master thesis (30 ects)

more information

See multimedia @ VU

7. informatie opleiding multimedia – 2006

www.cs.vu.nl/~eliens/multimedia/info.html

multimedia @ VU

contact

dr A. Eliëns
 eliëns@cs.vu.nl
 Vrije Universiteit, FEW/Informatica, De Boelelaan 1081, 1081 HV Amsterdam
www.cs.vu.nl/~eliens/multimedia

The multimedia-related curricula originated from research and education in software engineering⁶³. However, they have now obtained a more independent status. For my qualifications in the area of multimedia, you may inspect my CV⁶⁴.

curricula

There are two curricula in which multimedia topics play an important role:

curricula

- information science: *multimedia and culture*
- computer science⁶⁵: *multimedia / game development*

These curricula differ in their focus on respectively content and technology development.

principles/elements

In summary, our curricula cover:

principles/elements

- exploratory design – *advanced information systems, human-computer interfaces*
- multimedia technology – *3D graphics, animation, games, virtual environments*

⁶³www.cs.vu.nl/~eliens/research/correspondences.html

⁶⁴www.cs.vu.nl/~eliens/cv/cv.html

⁶⁵www.cs.vu.nl/~eliens/multimedia/guide.html

- scientific context – *user evaluation, media theory, mathematics, logic, convergence, standards, retrieval*

Dependent on the individual interest and capabilities of the student, these elements may have different weights.

topics/projects

In the broad range of multimedia applications, we focus on:

topics/projects

- multimedia information systems – e.g. digital dossiers for cultural heritage⁶⁶
- game development – using 3D technology and game engine SDK's

However, application domains such as video monitoring and digital storytelling have also be touched upon.

courses – *multimedia*⁶⁷

The courses that I am responsible for are:

courses – *multimedia*

- introduction multimedia – convergence, standards, retrieval
- multimedia authoring – web3D/VRML
- intelligent multimedia technology – virtual environments
- visual design – house style and game design
- multimedia project(s) – individual assignments

Due to institutional re-organisations, however, changes may occur in the not so distant future.

facilities/technology – *multimedia zaal*

Recently, the beginning of 2005, a well-equipped multimedia practicum room has been realized, with high performance computers, with double screens and a powerful GPU, as well as a rich collection of software, including:

facilities/technology – *multimedia zaal*

- VRML – Blaxxun Contact 3D, Parallel Graphics VrmIPad
- virtools – www.virtools.com
- Alias Maya Complete (5.0 & 6.0) – 10 floating licenses
- 3D Studio Max 7 – 15 floating licenses
- Adobe Photoshop CS, Illustrator CS
- DirectX9c SDK – www.microsoft.com/directx
- WildTangent WebDriver & SDK – www.wildtangent.com/developer
- CG Toolkit – developer.nvidia.com/page/tools.html
- RenderMonkey & SDK – www.ati.com/developer/rendermonkey
- Half Life 2 SDK – www.valve-erc.com/srcsdk

The *multimedia zaal* also has facilities for projection, and a 5-1 surround sound system.

⁶⁶www.few.vu.nl/~dossier05

⁶⁷www.cs.vu.nl/~eliens/multimedia/courses.html

research context

report activities 2004-2006

Our mission statement is:

... to study aspects of the deployment and architecture of virtual environments as an interface to (intelligent) multimedia information systems

www.cs.vu.nl/~eliens/research

As a follow up on our *intelligent multimedia* research, in which we developed a platform for intelligent agents in 3D virtual space, we now focus on the use of game technology for immersive serious applications, in particular:

- digital dossiers in cultural heritage – www.cs.vu.nl/~eliens/casus
- game @ VU – developing promotional games – www.cs.vu.nl/~eliens/game
- reality augmented presentation technology – www.cs.vu.nl/~eliens/vip

This research is, at the moment of writing, still in its inceptive and explorative phase, and primarily done in cooperation with students as part of the regular multimedia courses or individual projects.

In the past we have investigated *intelligent multimedia*⁶⁸. Nowadays, our focus changed to high-performance multimedia, and game applications using state-of-the-art game SDKs.

examples/demo(s)

A number of examples of student's work, as well as research related demos, are available online:

- student practical work⁶⁹ – infotainment, games, digital dossiers
- research-related⁷⁰ – intelligent multimedia applications
- game development⁷¹ – preferably in cooperation with others
- presentation technology⁷² – on request only

The more recent explorations of game technology are not available online, but can be demonstrated on request.

motivation/rationale

www.cs.vu.nl/~eliens/media

The *introduction multimedia* syllabus, entitled topical media covers all the background material and contains also a rationale of the educational and research activities that fall under my supervision.

⁶⁸www.intelligent-multimedia.net

⁶⁹www.cs.vu.nl/~eliens/web3d/demo.html

⁷⁰www.cs.vu.nl/~eliens/papers/demo.html

⁷¹www.cs.vu.nl/~eliens/design/game.html

⁷²www.virtualpoetry.tv

8. multimedia zaal – 2006

www.cs.vu.nl/~eliens/multimedia/zaal.html

multimedia zaal S353

The *multimedia zaal* S353 is primarily meant for students doing practical work for multimedia-related courses or projects, and for courses or presentations related to multimedia. Some students refer to this new facility already as the *multimedia temple*.

beamer & sound There is a 4500 lumen beamer and a 500W Logitech Z 5500 Digital (5-1) surround sound system, with Soundblaster Audigy 2. For using these facilities, contact the helpdesk.

primary users/courses

- multimedia authoring – sept/oct
- intelligent multimedia technology – nov/dec
- multimedia casus – nov/dec/jan
- visual design – februari-april (tbd)
- introduction multimedia – april/may
- computer graphics – oct-dec (?)
- project(s) multimedia / game development – whole year

tbd = to be determined

computers 14 fujitsu siemens scenico P320, AMD64 3400+ MHz, 1G memory, 80 GB serial ATA disk, 6 x USB, XFX Geforce 6600 GT 128 Mb AGP, dual display, 2 LCD monitors

software

- Parallel Graphics VrmIPad – site license
- Alias Maya Complete (5.0 & 6.0) – 10 floating licenses
- 3D Studio Max 7 – 15 floating licenses
- Adobe Photoshop CS – www.adobe.com/products/photoshop
- Adobe Illustrator CS – www.adobe.com/products/illustrator/
- DirectX9c SDK – www.microsoft.com/directx
- WildTangent WebDriver & SDK – www.wildtangent.com/developer
- CG Toolkit – developer.nvidia.com/page/tools.html
- RenderMonkey & SDK – www.ati.com/developer/rendermonkey
- virttools – www.virttools.com
- Half Life 2 SDK – www.valve-erc.com/srcsdk

to be installed (april 2006)

- LightWave3D (5 lics, dongle) – www.twintek.nl/lightwave.html
- SoftImage/XSI (2 lics, dongle) – www.softimage.com/products/
- e-on VUE – www.e-onsoftware.com/products/vue/vue_5_infinite/
- 3DSom (2 lics, **) – www.3dsom.com/
- Milkshape – www.swissquake.ch/chumbalum-soft/ms3d/download.html
- Wirefusion 4.1 – www.demicron.com

requested

- flux – www.mediamachines.com/products.html
- sketchup – sketchup.google.com/download.html
- google earth – earth.google.com

Both LightWave and SoftImage/XSI is installed on all machines, but need a USB dongle to function. 3DSom and e-on VUE are only available on a limited number of machines.

update(s) Consult any of the following references for updates, workarounds or solutions to problems.

- <http://www.cs.vu.nl/~eliens/multimedia/update.html>

remarks The hardware and software requirements are stated in notitie: *update onderwijst multimedia*.

Send any comments or complaints about malfunctioning or lacking software to eliens@cs.vu.nl

credits The *multimedia room* is financially supported by the *management team* Infomatica, and has been made possible by the efforts of Henk Schut, Mikhael Zousov and Emil Petkov.

A. Eliens

9. activiteiten multimedia 06 – 20/3/06

A. Eliens (20/3/06)

report activities 2004-2006

Time flies like an arrow. The meaning of such a statement is felt when observing that my publication list of 2005 is empty. Where did all that time go? Let me explain.

reference(s)

1. visual design – www.cs.vu.nl/~eliens/design
2. multimedia @ VU – www.cs.vu.nl/~eliens/multimedia/info.html
3. multimedia zaal – www.cs.vu.nl/~eliens/multimedia/zaal.html
4. masterclass game @ VU – www.cs.vu.nl/~eliens/game
5. what led me to multimedia? – www.cs.vu.nl/~eliens/research/correspondences.html
6. intelligent multimedia @ VU – www.cs.vu.nl/~eliens/research
7. manuscript introduction multimedia – www.cs.vu.nl/~eliens/media/proposal.html
8. directX – www.cs.vu.nl/~eliens/vip
9. student projects – www.cs.vu.nl/~eliens/projects/projects.html
10. multimedia casus – www.cs.vu.nl/~eliens/casus
11. research japan – www.cs.vu.nl/~eliens/research/japan.html
12. CV – www.cs.vu.nl/~eliens/cv

Obviously, as indicated in the reference(s) above, part of the time was spent in construction a new course *visual design* (1), a new course that took considerable time to create and was also time consuming in its delivery to the students. Much effort went into the development of the Computer Science specialisation Multimedia (2), not in the least due to the realization of the *multimediazaal* (3), in cooperation with Henk Schut and Mikhail Zousskov. One thing leads to another, so the *masterclass game development* (4), made possible by the *multimediazaal*, originated from the request to create a game for the VU lustrum, which was actually cancelled due to the financial situation of the faculty. The development of the masterclass was an urgent request from the publicity department, to attract more students for our faculty.

Although, as explained in a presentation of my research (5) to the IMSE section in jan 05, see the timeline below, that education and research should go hand in hand, the technical aspects of multimedia required much attention, and were needed to assist the students in their projects. In particular, the end of the WASP/RIF project (6), together with the loss of the programmer for that project, again due to the financial situation of the faculty, necessitated a re-thinking of my research goals and their underlying scientific and technological foundation.

As part of this process, the revision of the manuscript for *introduction multimedia* (7) took considerable time, not so much because this was needed for the course, but as a consequence of an invitation by an editor from Thomson to present the manuscript for publication. Hopefully, the manuscript will be published in due time.

Apart from my explorations in multimedia technology, in particular DirectX (8), the ever present student projects (9), although to my professional satisfaction, always require time and attention. In particular, the *multimedia casus* (10), and subsequent individual projects, have produced promising results and external visibility, albeit no academically recognized publications so far. Papers to be presented to conferences are in preparation, among which [Dossier], see below.

In that period I also prepared an application for research in Japan (11), with game technology as a focus, an application that I did not pursue for personal reasons. Instead, I went to Japan for one month and reduced my work for the rest of 2005 with two days per week.

The activities in the area of *game development* are met with much enthusiasm by the students, and now that the number of students selecting Multimedia as the specialisation for their master Computer Science is growing, I am confident that this provides an interesting area for education, and for that matter also a potentially interesting new line of research.

timeline 2004-2006

- march 04 – end on WASP/RIF (6)
- febr - april 04 – multimedia casus 04 (boezem) (10)
- april 04 – june 04 – introduction multimedia (7)
- june 04 – june 05 – explorations directX (8)
- nov 04 - jan 05 – multimedia casus 04/05 (abramovic) (10)
- nov 05 - jan 06 – multimedia casus 04/05 (shaw) (10)
- jan 05 – presentation research at IMSE meeting (5)
- jan 05 - april 05 – first course *visual design* (1)
- jan 05 - ... – development *multimediazaal* (3)
- april 05 - june 05 – introduction multimedia (7)
- may 05 - aug 05 – preparation research japan (11)
- june 05 - ... - research papers *digital dossiers* (10)
- june 05 - march 06 – development masterclass game @ VU (4)
- jan 04 - ... – mCS-MM: multimedia @ VU (2)
- jan 04 - ... – mCS-MM/MMC: student projects (9)

research

As indicated above, my research centers around, on the one hand *digital dossiers* for cultural heritage applications, and on the other hand around the application of *game technology*.

paper(s) – in preparation

Dossier Anton Eliëns, Chris van Riel, Yiwen Wang (200x), The Abramovic dossier – presentation and navigation of contemporary art in 3D digital dossiers , to be submitted to: 2nd Int Conf on Concept Mapping (cmc.ihmc.us/), paper at: www.cs.vu.nl/~eliens/media/@text-paper-dossier.pdf

Game A. Eliëns, S.V. Bikharié , game @ VU – developing a masterclass for high-school students using the Half-life 2 SDK, to be submitted to: GAME-ON 2006, paper at: www.cs.vu.nl/~eliens/media/@text-paper-game.pdf

Odyssee A. Eliëns, Odyssee – explorations in mixed reality theatre using DirectX 9, to be submitted to: GAME-ON 2006, paper at: www.cs.vu.nl/~eliens/media/@text-paper-odyssee.pdf

Based on our work on *digital dossiers*, a concept research proposal was sent to a call for concepts from CATCH. The proposal was however rejected in the concept phase, because contemporary art seemed not to be an active focus of research in that area.

research proposal(s)

- 2005: I-GUARD (CATCH) – www.cs.vu.nl/~eliens/research/@text-i-guard-concept.pdf
- 2004: AVID (NWO) – www.cs.vu.nl/~eliens/research/avid.html
- 2003: IMMEDIATE (NWO) – www.cs.vu.nl/~eliens/research/immediate.html

The AVID and IMMEDIATE proposals built on our work in *intelligent multimedia* and were not accepted because of there widely divergent evaluation by the reviewers.

digital dossier(s)

I believe that our notion of digital dossiers is a valid notion, and potentially interesting from a scientific point of view. So far the reviews of our work has indicated that it bis too practical and as such lacks a scientific basis, or at least a scientific justification.

digital dossier(s) – multimedia casus

- 2004/05 – abramovic dossier – www.few.vu.nl/~dossier05
- 2005/06 – dossier shaw – www.few.vu.nl/~casus05

It seems to me, however, that the practical applicability is an argument in favor of our approach, and as such I am happy with the positive responses and continued cooperation with institutes such as ICN and Montevideo.

digital dossier(s) – external visibility

- abramovic dossier: on front page INCCA – www.incca.org/ (*)
- presentations at ICN (**) and Montevideo (***)
- presentation at various meetings and conferences

(*) INCCA – International Network for the Conservation of Contemporary Art

(**) ICN – Instituut Collectie Nederland – www.icn.nl

(***) Montevideo – Nederlands Instituut voor Mediakunst – www.montevideo.nl

It is interesting to note that also other elements of my work have external visibility, among which *introduction multimedia* that has gained attention from a local amsterdam (hotspots) site, and for I have been asked to present a guest lecture at UvA for the second year.

introduction multimedia – external visibility

- guest lecture(s) – UvA College Informatiekunde Wouter Jansmeijer
- masterdam hotspots (roundup) – www.amsterdamhotspots.nl/links.html

education and management

As coordinator of the Computer Science master specialisation Multimedia I have, among others, contributed material for the accreditation 2006, that is for the self-evaluation, written by Roel de Vrijer. Other activities for this master specialisation include the selection of software for the curriculum, and in particular the *multimediazaal*. With most of the load of the multimedia-related curricula for MMC on my shoulders, together with the coordination of the CS specialisation multimedia, and supervision of individual student projects, I think my education load is above average. Also, I would like to remark that the current setting of the multimedia-related activities is, as my discussions with the section leader prof dr van Vliet indicate, far from ideal. However, I would like to keep the development of the Multimedia curriculum, for both MMC and mCS-MM, at the focus of my activities, as a new line of education and research.

publication(s) – 2004

For completeness, I have included my publications for 2004, publications that belong to the *intelligent multimedia* research, that was more or less halted in 2004.

ECA A. Eliëns, Z. Huang, J.F. Hoorn, C.T. Visser, ECA Perspectives – Requirements, Applications, Technology, Dagstuhl Seminar 04121 – Evaluating Embodied Conversation Agents www.dagstuhl.de/04121 14-19 march 2004

Constraints Ruttkay Z., Huang Z. and Eliëns A., The Conductor: Gestures for Embodied Agents with Logic Programming, in: Recent Advances in Constraints, K.R. Apt, F. Fages, F. Rossi, P. Szeredi and J. Vancza (eds.) LNAI 3010, Springer 2004

AWC Hoorn J., Eliëns A., Huang Z., van Vugt H.C., Konijn E.A., Visser C.T., Agents with character: Evaluation of empathic agents in digital dossiers, Emphatic Agents, AAMAS 2004 New York 19 July - 23 July, 2004

STEP Zhisheng Huang, Anton Eliëns, and Cees Visser, Facial Animation in STEP, AAMAS 2004 New York 19 July - 23 July, 2004

10. jaargesprek – 5/4/06

A. Eliëns
J.C. van Vliet
IMSE
geraadpleegde informanten: G. Schreiber (hgl)
bijlage activiteiten multimedia 2006

1. beoordeling resultaten

resultaat gebied – acquisitie contract onderzoek: C

toelichting: In het verleden 2 NWO projecten goedgekeurd gekregen. Laatste 2 projecten zijn afgewezen. In de toekomst verwacht ik meer extern gefinancierd onderzoek in samenwerking met andere, sterke partijen (bv. CWI)

resultaat gebied – onderzoekspublicaties: B

toelichting: Laatste 1.5 jaar geen gerefereerde publicatie. Het is gewenst weer te gaan publiceren, ook in tijdschriften.

resultaat gebied – onderzoekscoördinatie: nvt**resultaat gebied – onderzoeksuitvoering: C****opmerkingen, samenvattend oordeel**

Onderzoeksresultaten zijn achtergebleven bij mijn verwachtingen. Onderwijsdruk is te hoog, en moet teruggebracht worden om onderzoeksruimte te realiseren

reactie van betrokkene

1. verwachting resultaatsgebied publicaties onrealistisch
2. in 2005 en 2006 is het verlostuwmee weggevoerd, gezien de onderwijslast laat dit weinig ruimte voor publicaties.
3. de positionering binnen de sectie (4) heeft een structurele verbetering.

ondertekening 1: 5-4-2006

A. Eliëns, J.C. van Vliet

2. Afspraken tav de resultaatsgebieden binnen het betreffende functieprofiel**resultaatsgebied – onderzoekspublicatie**

doelstelling

- 2006 – 1 artikel **geaccepteerd**
- 2007 – 3 artikelen, waaronder 1 tijdschrift geaccepteerd

In september vervolgesprek, m.n. over verhouding onderwijs-onderzoek/last.

4. ondersteuning door en samenwerking met de leidinggevende

positionering multimedia onderzoek binnen sectie IMSE is volgens medewerker buitengewoon ongelukkig – past inhoudelijk niet.

Hierdoor is een constructieve samenwerking volgens medewerker bijna onmogelijk.

ondertekening 2-7: 5-4-2006

A. Eliëns, J.C. van Vliet

11. brief ondersteuning multimedia – 4/5/06

datum: 4/5/2006

betreft: budget multimedia onderwijs

Aan: afdelingsleiding/managementsteam afdeling Informatica:
tav. prof. dr. G. Eiben
CC: onderwijsdirectie:
dr. J. van Wouwe

Geacht managementsteam, beste Guszti

Allereerst mijn dank voor het alsnog instemmen met mijn verzoek de declaraties voor Visual Design 2006 te vergoeden. Met het oog op het komende cursus jaar wil ik bij deze dan ook een formeel verzoek indienen voor een budget voor gastsprekers, designers en kunstenaars, bij het vak Visual Design, ter grootte van 500 euro. De besteding van het budget zal op dezelfde wijze als dit jaar en afgelopen jaar geschieden, namelijk door een uitbetaling van 50 euro aan de gastsprekers. Dit jaar is ook 250 euro gedeclareerd voor Federico Campanale die gedurende de gehele cursus als gast docent/ begeleider heeft opgetreden, zeer tot de tevredenheid van de studenten. Het totale bedrag voor 2006 bedroeg overigens slechts 350 euro.

Hopende dat u met dit verzoek kunt instemmen, wil ik u tevens wijzen op de personele bezetting voor de multimedia vakken. De CS specialisatie multimedia, waar nu een kleine 10-tal studenten actief aan deelneemt wordt tot nu toe uitsluitend door mijzelf gedragen. Daarnaast is het onderwijs voor de (helaas in grootte afnemende) minor Multimedia en Cultuur. Ik wil u, met het oog op deze situatie, de suggestie doen te onderzoeken of het mogelijk is dr Z. Huang voor 0.4 fte op vaste basis aan te stellen, om op langere termijn een meer stabiele basis te hebben voor het onderwijs in de multimedia vakken.

12. research plan multimedia – augustus 2006

www.cs.vu.nl/~eliens/research/research-plan-06.html

research statement 2006

Our mission statement still is:

... to study aspects of the deployment and architecture of virtual environments as an interface to (intelligent) multimedia information systems ()*

As a follow up on our *intelligent multimedia* research, in which we developed a platform for intelligent agents in 3D virtual space, we now focus on the use of game technology for immersive serious applications, in particular:

- digital dossiers in cultural heritage – www.cs.vu.nl/~eliens/casus
- game @ VU – developing promotional games – www.cs.vu.nl/~eliens/game
- reality augmented presentation technology – www.cs.vu.nl/~eliens/vip

This research is, at the moment of writing, still in its inceptive and explorative phase, and primarily done in cooperation with students as part of the regular multimedia courses or individual projects.

(*) www.cs.vu.nl/~eliens/research

digital dossier(s)

I-GUARD

principal researcher(s): dr. A.Eliëns
 students: Y. Wang, C. van Riel
 additional research: dr. J.F. Hoorn, H. van Vugt
 cooperation(s): T. Scholte, Y. Hummelen (ICN), G. Weijers (Montevideo)
 external visibility: meetings and symposia
 status: ongoing

application(s)

- dossiers – www.cs.vu.nl/~eliens/casus/dossiers.html

project description The *digital dossier(s)* resulted from the Multimedia Casus⁷³, in cooperation with the Instituut Collectie Nederland and the Institute for Time-based Arts. Digital dossier(s) are explored as a means to capture the information connected to (a collection of) artworks in an *immersive* way, as an alternative to topical (flat) websites or information systems, by means of a suitable metaphor, such as a virtual museum, an artist atelier, or a concept map in 3D space. In the project, we explored the use of agent technology as well as technology that is usually applied for the development of games or 3D infotainment.

selected publications

- AWC** Hoorn J., Eliëns A., Huang Z., van Vugt H.C., Konijn E.A., Visser C.T., Agents with character: Evaluation of empathic agents in digital dossiers, *Emphatic Agents*, AAMAS 2004 New York 19 July - 23 July, 2004
- ECA** Anton Eliëns and Zhisheng Huang and Johan F. Hoorn and Cees T. Visser, *ECA Perspectives - Requirements, Applications, Technology*, In: Zsofia Ruttkay and Elisabeth André and W. Lewis Johnson and Catherine Pelachaud (eds), *Evaluating Embodied Conversational Agents*, Dagstuhl Seminar Proceedings (04121), 2006
- Navigate** Eliëns A., van Riel C., Wang Y., Navigating media-rich information spaces using concept graphs – the *abramovic dossier*, accepted for: International Conference on Multidisciplinary Information Sciences and Technologies (InSciT2006) October, 25-28th 2006, Mrida, Spain www.instac.es/inscit2006
- Present** Wang Y., Eliëns A., van Riel C., Content-oriented presentation and personalized interface of cultural heritage in digital dossiers, accepted for: International Conference on Multidisciplinary Information Sciences and Technologies (InSciT2006) October, 25-28th 2006, Mrida, Spain www.instac.es/inscit2006
- Guide** van Riel C., Eliëns A., Wang Y., Exploration and guidance in media-rich information spaces: the implementation and realization of guided tours in digital dossiers, accepted for: International Conference on Multidisciplinary Information Sciences and Technologies (InSciT2006) October, 25-28th 2006, Mrida, Spain www.instac.es/inscit2006

⁷³www.cs.vu.nl/~eliens/casus

ConceptMaps van Riel C., Wang Y. & Eliëns A. , Concept map as visual interface in 3D Digital Dossiers: implementation and realization of nthe Music Dossier, accepted for: CMC2006, Costa Rica, Sept 5-8 2006

IPEFIC Van Vugt, H. C., Konijn, E. A., Hoorn, J. F., Keur, I., & Eliëns, A.,, Realism is not all! User Engagement with Task-Related Interface Characters, accepted for Interacting with Computers, 2006

game technology for immersive (serious) applications

principal researcher(s): dr. A.Eliëns

students: S.V. Bhikharie

cooperation(s): Z. Obrenovic (CWI), D. Vyas (VU)

programmer: C. Visser

student(s): S.V. Bhikharie

status: ongoing

application(s)

- game @ VU – www.cs.vu.nl/~eliens/game
- ViP – www.virtualpoetry.tv
- MACE – www.few.vu.nl/~mace

project description Many applications, such as virtual reality theatre, or games in an educations context, require an approach that uses immersion as a way to involve the user in a more compelling way. To achieve such a high level of user involvement, we explore the use of state-of-the-art game technology for developing such applications. Related research issues encompass, the use of operating system level multimedia technology (such as DirectX), the architure and extensibility of commercial game engines (such as the Hlaf Life 2 Source SDK), and the use of communcation facilities to allow multimodal interaction (such as the AMICO toolkit).

selected publications

VULife Eliëns A., S.V. Bhikharie , game @ VU – developing a masterclass for high-school students using the Half-life 2 SDK , accepted for: GAME’ON-NA’2006, September 19-21, 2006 - Naval Postgraduate School, Monterey, USA

Odyssee Eliëns A. , Odyssee – explorations in mixed reality theatre, accepted for: GAME’ON-NA’2006, September 19-21, 2006 - Naval Postgraduate School, Monterey, USA

D. email(s)

email(s)

1. meeting master Informatica – 8/3/01
2. re: onderzoeksvisite – 18/3/02
3. jaargesprek – 21/3/06
4. onderwijslast – 7/4/06
5. aanbeveling Huang – 19/5/06
6. aanstelling Huang – 19/5/06
7. input evaluatie – 23/05/06
8. email reisaanvragen – 15/8/06
9. email aan Saskia – 15/8/06
10. I-GUARD – 15/8/06
11. vraag nav gastvrijheid – 18/8/06
12. advies I-GUARD – 22/8/06

1. meeting master Informatica – 8/3/01

From: elly@cs.vu.nl
Sent: Thursday, March 08, 2001 7:02 PM
To: imse-l@cs.vu.nl
Subject: IMSE meeting "Masters program Informatics"

LS

The meeting will be on March 19th from 9.00 till 10.00
in Room R 224.

So far I received only a message from Chris, Anton, Hans dB, Gerrit, Dieter,
Jaap, Wiebren, Radu and Hans V. to attend or not the meeting.

Elly

2. re: onderzoeksvisitatie – 18/3/02

From: A. Eliëns [eliens@cs.vu.nl]
 Sent: Monday, March 25, 2002 10:48 AM
 To: JC van Vliet
 Cc: gerrit@cs.vu.nl; hansdb@cs.vu.nl
 Subject: Re: onderzoeksvisitatie – multimedia

Hans

In de toegevoegde tekst kun je zien dat je naar mijn stellige overtuiging niet om het subthema multimedia heen kunt. De tekst is gebaseerd op: www.cs.vu.nl/~eliens/research/siks-report.html
 Daar zijn ook 'selected publications' te vinden.

met groet

Anton

JC van Vliet wrote:

⌞ Hans, Anton, Gerrit
 ⌞
 ⌞ Bijgaand een eerste versie van het IMSE stuk voor de
 ⌞ onderzoeksvisitatie. Waar het mij nu om gaat is het antwoord op vragen
 ⌞ 8 en 9. Bij 8 gaat het om onze missie. Ik voorzie daar een kort
 ⌞ algemeen stukje, en dan per "speerpunt" een of enkele alinea's. En in
 ⌞ 9 gaat het erom onze resultaten globaal te karakteriseren. In beide
 ⌞ secties komen ook nog allerlei alinea's van de groepen van Hans A en
 ⌞ Chris.
 ⌞
 ⌞ Graag jullie commentaar, correcties en aanvullingen. In 9 moet in
 ⌞ ieder geval nog het werk van Jacco, Bastiaan en Anton worden
 ⌞ besproken. Vraag (aan Anton) is of dat onder 1 kopje te vangen is, en
 ⌞ graag een voorzet voor de tekst daarvan.
 ⌞
 ⌞ Ik zou jullie tekstvoorstellen graag voor 10 april hebben. Ik probeer
 ⌞ in de 2de helft van april een IMSE-brede bijeenkomst te hebben om over
 ⌞ onze tekst te praten.
 ⌞
 ⌞ Hans
 ⌞
 ⌞
 ⌞
 ⌞
 ⌞ Tekst voor de onderzoeksvisitatie.
 ⌞
 ⌞ 1. Full title: Information Management and Software Engineering
 ⌞

; 2. Subprogrammes
 ; Software Engineering
 ; Information Systems
 ; Business Informatics
 ;
 ; 3. Programme members (volgt nog)
 ;
 ; 4. Key words
 ;
 ; 5. Research input of academic staff (volgt nog)
 ;
 ; 6. Research output (volgt nog)
 ;
 ; 7. Composition of research input in final year of evaluation period
 ; (volgt nog)
 ;
 ; 8. Programme design in brief
 ;
 ; Mission statement:
 ; The staff of IMSE (Information Management and Software Engineering)
 ; has a broad and large responsibility in the various educational
 ; programs of the faculty:
 ; - it has full responsibility for the program in business informatics
 ; (which has an emphasis on e-commerce and ...)
 ; - it has a full responsibility for the program in multimedia and
 ; culture (which has an emphasis on human-computer interaction and
 ; multimedia)
 ; - it has full responsibility for the software engineering, database
 ; and information systems components in the regular computer science
 ; programs.

*** en (niet te vergeten) multimedia (master computer science)

;
 ; As a consequence of these broad educational responsibilities, the
 ; scope of the research of IMSE is rather broad as well. Yet, there are
 ; a few important threads which link the research themes and
 ; subprogrammes: 1. A central theme of our research is modeling, of
 ; processes and products. 2. The research covers the complete life
 ; cycle, from requirements engineering up to and including the
 ; deployment of systems. 3. The research is experimental, i.e. as far as
 ; possible linked to real problems in real domains.

** and may include the development of technology.

;
 ;
 ; Within the Software Engineering subprogramme, the emphasis of the
 ; research is on architecture and human-computer interaction.

*** research is on architecture, human-computer interaction and multimedia.

```

}
} Within the Information Systems subprogramme, the emphasis is on tekst
} Chris
} Within the Business Informatics subprogramme, emphasis is on tekst
} Hans A
}
}
} =====
}
} Architecture:
} The long-term goal of our research is to develop a methodology in
} which architecture development is no longer a black art, the success
} of which is solely determined by the skills of an experienced software
} architect, but rather a natural first step in software development,
} with clearly defined techniques and results.
} We contribute to this long-term goal
} by focusing on the architectural knowledge of an
} organization: how to elicit,
} document and extend it, such that it is of lasting value to the organization.
}
} We capture both process and product related architectural knowledge
} and its relevant context (including time/evolution) in a rich
} feature-solution graph, which connects quality requirements with
} solution fragments. Analyzing and generating a software architecture
} is then accomplished by iteratively traversing this graph.
} Since the feature-solution graph captures knowledge from different
} stakeholders, each with their own concerns, this type of analysis
} includes trade-off analysis and conflict resolution.
} Organizations are assisted in dynamically adapting to changing
} circumstances, by enabling
} the evolution of software architectures, as well as the systems
} portrayed by the architectures, using
} the information stored in the feature-solution graph
} to guide the evolution process.
} Our research is directed at iteratively refining the syntax and
} semanticss of the feature-solution graph, developing techniques to analyze
} the knowledge thus captured, as well as developing methods and techniques to
} iteratively compose architectures and executable code from solution
} fragments selected.
}
}
} =====
}
} Human-computer interaction:
} Our philosophy of design is represented in our vision of the design
} process (see below: DUTCH). We explicitly do not make a distinction
} between the "user interface" and the "rest of" the user's system. We

```

¿ focus on what we label "the user's virtual machine" (UVM) which
 ¿ indicates all aspects of a system to be designed from the point of
 ¿ view of the user. As far as users do not care "what is inside" we do
 ¿ not either. Our design approach takes into account the way in
 ¿ which work is socially organized, its context of use and its
 ¿ cultural context.
 ¿
 ¿ Our research approach,
 ¿ can be summarized into one word: DUTCH (Designing for Users and Tasks
 ¿ from Concepts to Handles).
 ¿ * Designing does not mean to start programming and building the
 ¿ information system. Designing means to use our imagination and
 ¿ creativity to envision the future situation consequence of our design.
 ¿ * Users are the most important element in our design approach.
 ¿ * Task analysis techniques receive special attention in our approach.
 ¿ GTA (groupware task analysis) and its associated tool Euterpe is the
 ¿ framework we use to cover the wide range of aspects to consider in the
 ¿ analysis of the current and the envisioned situation.
 ¿ In task analysis we include modeling
 ¿ the organization, the work situation, and the history of both.
 ¿ * Concepts used in our design framework to relate methods and
 ¿ different aspects of the design process are extracted from theories
 ¿ in Cognitive Psychology, Distributed Cognition, Ethnography,
 ¿ HCI, graphical representation and multimedia.
 ¿ * Handles and affordances, and in general solutions for ordinary people,
 ¿ are the design products in which we are mainly interested.
 ¿
 ¿ Whereas the emphasis until recently has been on ..., the emphasis now
 ¿ is on ...
 ¿

Multimedia

Our goal is to study aspects of the deployment and architecture of rich
 media virtual environments as an interface to (intelligent) multimedia
 information systems. Over the past six years, our research efforts have
 focussed on developing models and software architectures for multimedia
 and hypermedia applications, including 3D virtual environments and
 multi-user games. Recently, we have developed a platform for intelligent
 multimedia based on the distributed logic programming language DLP
 and X3D. In addition, we have developed a scripting language (STEP)
 based on dynamic logic for describing dynamic aspects of rich media 3D
 environments, including gestures and movements of humanoids.

Research approach: in our research we strive for the realization of demon-
 strators, that is target applications that illustrate our concepts and set
 challenges for our models and technology. As example demonstrators
 that we have realized we may mention: real-time musical jam-sessions
 on the web, business-process visualisation in 3D, multi-user soccer game
 with autonomous agent

players, and an instructional VR for Tai Chi.

```

}
} =====
}
} 9. Overview of academic results
}
} Architecture:
}
} We developed ALMA, a method for Architecture-Level Modifiability
} Analysis. ALMA is based on SAAM, an earlier analysis method developed
} at the SEI (Software Engineering Institute, Pittsburgh). Both SAAM and
} ALMA are scenario-based, in that they use concrete change scenarios to
} assess architecture modifiability. The domain we focused on is the
} domain of business information systems. Most publications on SAAM
} concern embedded and other types of technical systems. We expanded
} SAAM with techniques useful for the analysis of business information
} systems. In particular, we developed architectural views that address
} modifiability of business information systems, and techniques for
} scenario elicitation. We did a number of case studies to refine and
} validate ALMA. In developing ALMA, we collaborated with colleagues
} from the Blekinge Institute of Technology in Ronneby, Sweden. ALMA is
} described in a thesis in early 2002.
}
} A second line of research, started in 1999, addresses the explicit
} description of architectural knowledge in the form of a
} feature-solution graph, which links both functional and quality
} requirements (features) to architectural solutions. The knowledge
} captured in a feature-solution graph allows us to document a complete
} design space, provides a basis for (semi-automatic) iterative
} architecture composition and analysis. We developed techniques to
} iteratively compose a software architecture from the solution
} fragments captured in the feature-solution graph. The composition
} techniques allow us to both locally refine an architecture, and
} address global, crosscutting concerns. In this way, we can handle
} aspects, such as security and performance, that generally require
} system-wide adaptations. In this way, we support Aspect-Oriented
} Programming (AOP) at the architectural level.
}
} =====
}
} Human-computer interaction:
}
} We developed DUTCH (Designing for Users and Tasks from Concepts to
} Handles), an eclectic approach to designing usable systems. An
} important element of DUTCH is task analysis. We developed GTA
} (Groupware Task Analysis) and an associated tool Euterpe. The GTA
} framework covers modeling the current as well as the envisaged
} situation. This modeling includes modeling the organization, the work

```

↳ situation, and the history of both. Early work on a precursor of GTA
 ↳ resulted in the PhD thesis of Geert de Haan (2000). Both GTA and
 ↳ Euterpe are covered in the PhD thesis of Martijn van Welie (2001).
 ↳
 ↳ ¿nog enkele aansprekende zinnen hierover? En iets van de verbreding (?
 ↳ richting organisatie ed) in de laatste jaren
 ↳

Multimedia

For describing the results of our research we make a distinction between three (related) sub-projects, respectively structured hypermedia, interactive visualisation, and intelligent multimedia

structured hypermedia: The project started with the construction of a software framework for developing web-based hypermedia applications, the hush library. A number of prototype multimedia applications were built, exploring the extension of web-based hypertext with for example music and video. In cooperation with members of the CWI Multimedia Group, work was done on developing models for hypermedia applications. This cooperation resulted in the formalization of the Amsterdam Hypermedia Model, an extension of the Dexter Hypertext Reference Model.

interactive visualisation: The theme of the project concerned the use of animations and visualisation to display business process simulation results in a hypermedia context. During the project the focus shifted towards visualisation, in particular business visualisation. Also, explorations were done to investigate interactive visualisation in 3D. In Schnhage's thesis several case studies can be found illustrating the use of visualisation to support business processes and in particular decision making processes.

intelligent multimedia: We are developing a high-level platform for 3D virtual environments based on agent-technology, using the languages DLP, Java, and X3D/VRML. This work is done in the context of the NWO WASP and RIF projects. Our goal is to study aspects of the deployment and architecture of virtual environments as an interface to multimedia information systems. As demonstrators we have developed a distributed soccer-game prototype with intelligent autonomous avatar-embodied agents as players.

↳
 ↳ 10. Programme development

↳
 ↳ The Department of Information Management and Software Engineering
 ↳ (IMSE) is the result of merging the earlier units Information Systems
 ↳ and Software Engineering. The group on Business Informatics (1
 ↳ professor, one UHD, one UD), started in 1999, was also incorporated in
 ↳ IMSE.

⌞
 ⌞ In ???, one of the UHD's from the Information Systems group got
 ⌞ appointed as full professor at the University Twente (Wieringa). This
 ⌞ position was deliberately not filled until after the retirement of
 ⌞ prof. van de Riet in 2000, and the appointment of his successor, prof.
 ⌞ Verhoef.
 ⌞
 ⌞ 11. Social/technological relevance
 ⌞
 ⌞ ? ook zinnen uit ambient stuk van kp6 noemen?
 ⌞
 ⌞ 12. Other indicators of quality and reputation
 ⌞
 ⌞ 13. Five key publications

3. jaargesprek – 21/3/06

From: A. Eliëns [eliens@cs.vu.nl]
 Sent: Tuesday, March 21, 2006 1:22 PM
 To: 'JC van Vliet'; Guus Schreiber
 Cc: A. Eliëns; chattem
 Subject: gesprek

Hans, Guus

Op advies van Caroline van Hattem lijkt het me wenselijk om het karakter
 van het gesprek vooraf duidelijk te bepalen, en een agenda vast te stellen.
 Ook wees zij mij erop dat een jaargesprek met een beoordelend karakter
 ten minste drie weken van te voren aangekondigd wordt. Desondanks
 denk ik dat het verstandig is om het gesprek morgen door te

laten aan,
 en mijn functioneren te bespreken op basis van de door mij aangeleverde
 rapportage
 van activiteiten.

Mocht je het gesprek echter het karakter willen geven van een zware
 inhoudelijke
 beoordeling dan geef ik er de voorkeur aan het gesprek uit te stellen
 en de
 commissie van beoordeling uit te breiden met nog nader te bepalen
 referenten.

met groet

Anton

4. onderwijslast – 7/4/06

From: JC van Vliet [hans@cs.vu.nl]
Sent: Friday, April 07, 2006 10:29 AM
To: maarten van steen; schreiber@cs.vu.nl
Cc: eliëns
Subject: onderwijs Anton Eliëns

Beste Maarten, Guus

kort geleden suggereerde ik om te onderzoeken of en hoe wij onderwijs op het gebied van multimedia deels van de UvA kunnen betrekken. Jij (Maarten) vertelde toen dat dit ook al in de OC IK was besproken, en dat Guus hier verder naar zou kijken.

Nu geeft Anton niet alleen onderwijs voor IK studenten, maar ook in het Inf-curriculum, specialisatie Multimedia. Door onder meer het wegvallen van Cees Visser (programmeur, die ook een beetje het onderwijs ondersteunde), en Huang (postdoc bij AI, maar gaf multimedia onderwijs), is ook daar de druk flink opgelopen.

Ik heb eerder deze week een gesprek gehad met Anton, en benadrukt dat hij als UD ook een onderzoekstaak heeft die adequaat ingevuld moet worden. Om dat mogelijk te maken moet er wel ruimte in zijn onderwijstaak komen.

Ik blijf graag op de hoogte van de ontwikkelingen.

Groeten, Hans

5. aanbeveling Huang – 19/5/06

From: Frank van Harmelen [Frank.van.Harmelen@cs.vu.nl]
Sent: Friday, May 19, 2006 8:51 PM
To: A. Eliëns
Cc: Gusztı Eiben; hans@few.vu.nl; 'Guus Schreiber'; 'J.M. van Wouwe'
Subject: Re: ondersteuning onderwijs multimedia

Gusztı (Cc anderen),

Ik kan alleen maar bevestigen wat Anton schreef: dat Zhisheng zijn sporen verdiend heeft in het onderzoek (leiden van deelname aan 3e GS projecten, aanzienlijke publicaties), en in het onderwijs wat hij geeft (met steeds uitstekende evaluaties). Ook in de steeds belangrijker wordende kontakten met China heeft Zhisheng in de afgelopen tijd een belangrijke en nuttige rol gespeeld (kontakten met Chinese universiteiten, beoordelen van

aanmeldingen van Chinese studenten).

Frank.

A. Eliëns wrote:

⌞ Ik heb je verleden week in een brief aan het MT verzocht te
 ⌞ onderzoeken of het mogelijk is Huang voor 0.4 vast aan te stellen
 ⌞
 ⌞ om het onderwijs in de multimedia van voldoende draagkracht te voorzien.
 ⌞ Met van Vliet heb ik onlangs een email uitwisseling gehad, waarin hij
 ⌞ sprak over een 0.4 positie vrijgekomen na het vertrek van Van Welie.
 ⌞
 ⌞ Om vanuit zijn gezichtspunt begrijpelijke redenen voelt hij er weinig voor
 ⌞ Huang aan te stellen op die positie, echter vanuit mijn perspectief
 ⌞ levert ondersteuning van een docent die niet direct bij het multimedia
 ⌞ onderwijs en onderzoek betrokken is (geweest), weinig of niets op,
 ⌞ en zal het terugbrengen van mijn onderwijslast alleen kunnen
 ⌞ geschieden
 ⌞ door het daadwerkelijk afstoten van vakken en het (drastisch) terugbren-
 ⌞ gen
 ⌞ van de aan multimedia gerelateerde nevenactiviteiten, zoals de masterclass
 ⌞ game development, een snuffelstage, of het inrichten van een multimed-
 ⌞ azaal.
 ⌞
 ⌞ Dat zou echter naar mijn inzicht betekenen dat het multimedia onderwijs
 ⌞ feitelijk ten dode is opgeschreven.
 ⌞ Derhalve wil ik je verzoeken om met van Vliet en andere betrokkenen te
 ⌞ overleggen of niet alsnog, eventueel op een andere wijze, een 0.4
 ⌞ aanstelling voor Huang, ten behoeve van de multimedia, te realizeren is,
 ⌞ waarbij opgemerkt kan worden dat Huang een dergelijke aanstelling zonder
 ⌞ meer verdient op grond van zijn kwaliteiten als onderzoeker, en zijn inzet
 ⌞ bij de projecten waaraan hij heeft meegewerkt.

6. aanstelling Huang – 19/5/06

From: JC van Vliet [hans@cs.vu.nl]
 Sent: Friday, May 19, 2006 3:01 PM
 To: A. Eliëns
 Subject: Re: onderwijs komend jaar

Anton,

gefeliciteerd met de acceptatie van de artikelen.

Wat de invulling van die 0.4 betreft: ik wil die invullen met iemand die onderzoek doet dat aansluit bij de zwaartepunten van mij en Chris, en dus niet op het gebied van multimedia. Het verzorgen van een van die 4 cursussen is dus in zekere zin dienstverlenend. Ik ben in het bijzonder niet van plan Huang daarop aan te stellen.

Hans

7. input evaluatie – 23/5/06

From: A. Eliëns [eliens@cs.vu.nl]
 Sent: Tuesday, May 23, 2006 10:22 AM
 To: 'x@cs.vu.nl'
 Cc: 'hans@few.vu.nl'
 Subject: RE: input evaluatie

Hana

Voor mij gaat dit alle redelijkheid te buiten.
 Kun jij hier uitkomst bieden?

Anton

—Original Message—
 From: x@cs.vu.nl [mailto:x@cs.vu.nl]
 Sent: ???, ?? 23, 2006 10:19 AM
 To: eliens@cs.vu.nl
 Cc: hans@few.vu.nl
 Subject: RE: input evaluatie

Anton,

ik mailde je dat ik het opgegeven heb. je zoekt het op dit punt maar even
 uit. X
 Chris

Je antwoord vind ik volmaakte flauwekul, zeker omdat je niet duidelijk = maakt wat je wil, anders dan door een collectie documenten te forwarden. In die documenten staat overigens duidelijk dat het om een prospectieve = beschrijving gaat. In mijn interpretatie betekent dat op de toekomst = gericht. Ook lijkt het me dat het qua tekst verwerking niet al te moeilijk moet = zijn om om te gaan met urls.=20 Verder heb ik al voor dit beledigende antwoord een nieuwe versie op = gesteld, in tekst:

ℓℓ

Our research in multimedia concerned three (related) topics, viz. = structured hypermedia, interactive visualisation, and intelligent = multimedia.=20

The project on structured hypermedia concerned the construction of a software framework for developing web-based hypermedia applications, the hush library. In cooperation with CWI we developed a formalization of the Amsterdam Hypermedia Model, an extension of the Dexter Hypertext Reference Model. This research is documented in the PhD thesis of Jaco van Ossenbruggen (2001).

The theme of the interactive visualisation project concerned the use of animations and visualisation to display business process simulation results in a hypermedia context, in a variety of case studies. See Schenkhage's PhD thesis (2001).

In the intelligent multimedia project we are developing a high-level platform for 3D virtual environments based on agent-technology, using the languages DLP, Java, and X3D/VRML.

Currently, we focus on the use of game technology for immersive serious applications, in particular digital dossiers in cultural heritage.

ook te vinden in: www.cs.vu.nl/~eliens/research/research-plan-06.html

Voor het overige hoop ik verschoond te blijven van je aantijgingen van onbereidwilligheid tot medewerking, en verwacht ik ook meer informatie over de context waarin tekst die ik moet aanleveren geplaatst wordt.

Met immer vriendelijke groet

Anton

—Original Message—

From: x@cs.vu.nl [mailto:x@cs.vu.nl]

To: eliens@cs.vu.nl

Cc: hans@few.vu.nl

Subject: RE: input evaluatie

Anton,

Een tekst met elipses, urls, sterretjes, verwijzingen etc is geen op zich staande paragraaf waar ik iets mee kan. Ik snap niet waar ik het aan te danken heb dat ik van iedereen gewoon per omgaande antwoord krijg, maar van jou een litanie aan onwerkbaar emails. Ik ben daar uiterst teleurgesteld over, en ik geef het bij deze dan ook op.

Groeten, X

Chris

De oude tekst is niet meer van toepassing. De aangeleverde tekst beschrijft de huidige situatie, of je het daar nou mee eens bent of niet.

Anton

—Original Message—

From: x@cs.vu.nl [mailto:x@cs.vu.nl]=20

To: eliens@cs.vu.nl

Cc: hans@few.vu.nl

Subject: RE: input evaluatie

Anton,

zo kan ik niet voort.

Ik zou graag hebben dat je ngo eens naar het stukje text kijkt
wat ik =
je

heb gestuurd.

Kan dat zo? Moet dat geupdate? zo ja, doe dat dan gaarne
voor me

X

Te vinden op: www.cs.vu.nl/~eliens/research/research-plan-06.html

In tekst:

research statement 2006 Our mission statement still is: ... to study aspects of the deployment and architecture of virtual environments as an interface to (intelligent) multimedia information systems (*)

As a follow up on our intelligent multimedia research, in which we developed a platform for intelligent agents in 3D virtual space, we now focus on the use of game technology for immersive serious applications, in particular:

- digital dossiers in cultural heritage – www.cs.vu.nl/~eliens/casus
- game @ VU – developing promotional games – www.cs.vu.nl/~eliens/game
- reality augmented presentation technology – www.cs.vu.nl/~eliens/vip

This research is, at the moment of writing, still in its inceptive and explorative phase, and primarily done in cooperation with students as part of the regular multimedia courses or individual projects. (*) www.cs.vu.nl/~eliens/research

—Original Message—

From: x@cs.vu.nl [mailto:x@cs.vu.nl]

To: eliens@cs.vu.nl

Cc: hans@few.vu.nl

Subject: RE: input evaluatie

Anton,

Dat heb ik gezien. Maar eerlijk gezegd vind ik dat
niet een erg adequaat

antwoord, aangezien ik nu uit een 4-tal documenten
moet destilleren wat er van me verlangd wordt.

Maar ik zal zorgen dat je begin volgende week een
alinea hebt.
plus mijn vraag: een alinea over je huidige onderzoek, plus
input van de vorige keer.

X

8. email reisaanvragen – 15/8/06

Hans

In formele zin ga ik daar natuurlijk mee akkoord. Wat ik poogde te =
zeggen
was dat er van jouw zijde weinig inhoudelijke ondersteuning of interesse =
te
verwachten valt.

Voor alle duidelijkheid, ik zou het voorstel ook niet zonder je =
toestemming
indienen, maar wat het aandachtsgebied betreft lijkt het me dat dat =
eerder
bij Guus hoort dan bij jou. Verder is voor deze ronde formeel vereist =
dat er
een promotor wordt genoemd.

Ook hier moet ik weer opmerken dat het op mij als enigszins =
tegenstrijdig
overkomt dat je aan de ene kant van mij verlangt met anderen contact op
=
te
nemen, en dan aan de andere kant allerlei belemmeringen opwerpt.

Overigens heb ik in een van de vele andere mails opgemerkt dat ik met
Obrenovic meer expliciet naar de architectuur van game engines wil =
kijken.
En daarbij kan ik, hoewel het in deze sfeer wellicht oneigenlijk =
overkomt,
ook de suggestie doen dat Obrenovic niet (alleen) bij de multimedia =
vakken
meedraait, maar bv ook bij software architectuur.

Met groet

Anton

—Original Message—

From: hans@few.vu.nl [mailto:hans@few.vu.nl]

Sent: Tuesday, August 15, 2006 8:15 AM

To: A. Eliëns

Subject: Re: reisaanvragen

Anton,

ik verwacht gewoon dat je vooraf overlegt over geplande publikaties. Zo niet,
dan zijn de consequenties helder, dunkt me.

Ik ben verbaasd in je email even tussen de regels door te lezen dat je =
een
aanvraag bij NWO tezamen met Guus Schreiber overweegt. Alweer: dat kan
zomaar
niet. Je bent UD in mijn sectie, en dient je werkzaamheden in overleg =
met
mij" in te richten. Dat betekent dus gewoon dat dit zonder mijn =
toestemming
niet doorgaat.

Hans van Vliet

Quoting "A. Eliëns" jeliens@cs.vu.nl:

└ Hans

└

└ Jouw inhoudelijke betrokkenheid en belangstelling voor mijn bezigheden
=

is

└ niet alleen minimaal, maar overwegend negatief.

└ Aangezien het intelligent multimedia onderzoek, mede door jouw =
weigering

└ Huang

└ aan te nemen, en het dreigende ontslag voor Cees Visser is stopgezet,

└ zijn mijn publicaties nu enigszins ad hoc.

└ Wat Monterey betreft zag ik, eerlijk gezegd,

└ pas later dat er ook een variant van die conferentie in Duitsland was,

└ maar dat neemt niet weg dat een bezoek aan de Amerikaanse game

└ conferentie (en bedrijven)

└ me interessanter lijkt.

└ De discontinuering van het IM onderzoek betekent dat ik nieuw =
onderzoek

└ moet opzetten.

└ Enerzijds zal dit ism met Zeljko Obrenovic en Dhaval Vyas het gebruik

⌞ van game technology
⌞ betreffen, ondermeer in het PANORAMA project van Dhaval.
⌞ Anderzijds heb ik ook, na de publicaties over het digitale dossier,
⌞ zie www.cs.vu.nl/~eliens/research/research-dossiers.html
⌞ het plan om daarvoor bij NWO/OC een aanvraag in te dienen, een =
aanpassing
⌞ van het I-GUARD voorstel wat buiten de toepassingsfeer van CATCH =
viel,
⌞ met Guus Schreiber als beoogd promotor, daar dit meer op zijn =
vakgebied
⌞ ligt.
⌞
⌞ Als een en ander op de rails staat is het redelijk om over een
⌞ dergelijke planning te praten.
⌞ Ik voel er in deze situatie, waar ik ook een aantal afwijzingen heb
⌞ moeten verwerken,
⌞ niet zoveel voor alles eerst voor te leggen. Tenslotte kun je een
⌞ aanvraag altijd weigeren.
⌞ Maar n dit geval zou ik zeggen de acceptaties die er zijn zijn beter =
dan
⌞ niks,
⌞ en meer dan verwacht.
⌞
⌞ Verder moet me ook van het hary dat het me bitengewoon stoort dat je
⌞ voortdurend de phrase
⌞ 'alleen op je kamer, geïsoleerd, op een eiland' herhaald. Zowel binnen =

⌞ het wetenschappelijk
⌞ circuit als ook in de media wereld in Amsterdam heb ik mijn contacten =
.
⌞ Dat dat niet onmiddellijk leidt tot institutionele samenwerking dat =
kun
⌞ je betreuren, maar die
⌞ keuze ligt uiteindelijk bij mij.
⌞
⌞ Tenslotte, als het er naar uitziet dat een coexistentie, en meer
⌞ vreedzaam dan nu,
⌞ niet mogelijk is dan stel ik voor dat we het probleem voorleggen aan =
bv
⌞ het managementsteam.
⌞ Zoals het nu gaat gaat het in mijn ogen niet. En eerlijk gezegd weet =
ik
⌞ ook niet wat je van me verwacht, ...
⌞
⌞ met groet
⌞
⌞ Anton
⌞
⌞
⌞ JC van Vliet wrote:

␣
␣ ␣ Anton,
␣ ␣
␣ ␣ ik heb vorige week 2 reisaanvragen van jou goedgekeurd. Ik werd een
␣ ␣ beetje voor het blok gezet, want de artikelen waren al ingestuurd en =

␣ ␣ goedgekeurd.
␣ ␣
␣ ␣ Zoals ik je al gezegd heb tellen de artikelen voor de conferentie in =

␣ ␣ Spanje niet als wetenschappelijke artikelen: lokale
␣ ␣ programmacommissie, lokale publikatie.
␣ ␣
␣ ␣ Ik heb heel even naar de site voor de conferentie in Monterey =
gekeken.
␣ ␣ Daar wordt ik zo snel niet wijzer van. Bv hoe en waar de proceedings =

␣ ␣ gepubliceerd worden. Wel zag ik dat dit de Noordamerikaanse versie =
is
␣ ␣ van een conferentie die dit jaar ook in Europa wordt gehouden. Of =
daar
␣ ␣ inhoudelijk een verschil is kan ik niet zien. Nu is Monterey als
␣ ␣ reisbestemming wellicht interessanter dan Braunschweig, maar dat =
lijkt
␣ ␣ me geen argument.
␣ ␣
␣ ␣ Ik verwacht vanaf nu dat je, ruim voordat je een artikel ergens wilt =

␣ ␣ indienen, hiervoor aan mij toestemming vraagt. Ik kan me dan een =
beeld
␣ ␣ vormen van niveau en belang van de conferentie. In geval die
␣ ␣ toestemming niet gevraagd of verkregen wordt, zal ik reisaanvragen
␣ ␣ niet meer goedkeuren, ook niet als artikelen geaccepteerd zijn.
␣ ␣
␣ ␣ Hans van Vliet
␣ ␣
␣
␣

9. email aan Saskia – 15/8/06

From: A. Eliëns [eliens@cs.vu.nl]
Sent: Tuesday, August 15, 2006 12:05 PM
To: s.edixhoven@few.vu.nl

Subject: FW: situatie A. Eliëns/IMSE

Hallo Saskia

Onderstaande mail is gericht aan Carolien, omdat ik met haar al een paar keer over de situatie gesproken heb. Echter ze is nu afwezig, vandaar dat ik ook jou benader. Als het goed is heft Gusztu gisteren al contact met je opgenomen, en je op de hoogte gebracht van de gespannen verhouding tussen mij en van Vliet.

Althoewel ik me kan indenken dat de situatie nogal complex is, en ook dat het moeilijk of onmogelijk is tot een inhoudelijk oordeel te komen, wil ik je vragen je er voor in te zetten dat mij in ieder geval niet verboden wordt om voorafgaande aan de conferentie een week vakantie op te nemen om met mijn vrouw vrienden te bezoeken. Waarneming voor de colleges in die periode is geregeld.

Als je er morgen bent zou ik graag, bijvoorbeeld om 11.30 langskomen, om eea met je te bespreken.

Met groet

Anton Eliëns

—Original Message—

From: A. Eliëns [mailto:eliens@cs.vu.nl]
Sent: Tuesday, August 15, 2006 11:55 AM
To: chattem@few.vu.nl
Subject: situatie A. Eliëns/IMSE

Hallo Carolien

De situatie met van Vliet lijkt enigszins uit de hand te lopen. Naar mijn indruk speelt hij het op de persoon en lijkt nu zelfs zover te willen gaan me een vakantie met mijn vrouw te verbieden.

Ik heb gisteren al met Gusztu gesproken omdat naar mijn idee er, afgezien van de onvermijdelijk persoonlijke issues, een dilemma is tussen sectie-belang en afdelingsbelang.

De onderlinge verhouding lijkt zich nu meer en meer te kenmerken door onredelijkheid, en voor mij is het vrijwel onacceptabel me neer te leggen bij een verbod vakantie op te nemen, op dergelijke gronden.

Een tijdje geleden suggereerde je de mogelijkheid in het conflict

te laten bemiddelen.

Wellicht is de tijd aangebroken, om tot een dergelijke bemiddeling toevlucht te nemen.

Als je er morgen bent zou ik graag even met je spreken.

Met groet

Anton

—Original Message—

From: A. Eliëns [mailto:eliens@cs.vu.nl]
Sent: Tuesday, August 15, 2006 10:52 AM
To: hans@few.vu.nl
Cc: gusz@few.vu.nl
Subject: RE: gastvrijheid Obrenovic

Hans

Allereerst, ik Obrenovic er niet bijgehaald om onderwijs van mij over te nemen. Het verzoek kwam van hem, met een aanbeveling van Jacco en Linda, om hem in de gelegenheid te stellen ervaring op te doen met onderwijs. Aanstaande donderdag komt hij hier en dan kun je dat met hem bespreken.

Als zodanig, staat het gastschap los van het onderwijslast/onderzoek issue.

Wat Huang betreft, als die er mee ophoudt vervalt het vak.

Voor MMC is het vak al afgevoerd, en voor CS/Multimedia kan daar iets anders voor in de plaats komen.

Wat de vakantie voor de conferentie betreft, vraag ik dan alsnog je toestemming. Het plan is om samen met mijn vrouw voor de conferentie vrienden te bezoeken. En of Obrenovic wel of niet als gast geaccepteerd wordt, hij is prima in staat om die twee keer waar te nemen.

Verder, wat de onderwijslast betreft, ik heb al een aantal keren aangegeven dat het niet eens zozeer de last van de vakken zelf is, dan wel de verantwoordelijkheid voor de opleiding, de rol als coordinator, en de bijkomende activiteiten zoals de masterclass game development, de multimediazaal en ook, bijvoorbeeld, een snuffelstage voor VWO scholieren.

Onze onenigheid is volgens mij niet over de onderwijslast als zodanig, maar over het feit dat mijn onderzoek niet binnen de sectie past. Zoals je ook hebt gezien heb ik het ontbreken van publicities serieus genomen en in ieder geval mijn best gedaan om een aantal publicities te realiseren, met name op het gebied van de digitale dossiers en game development.

Ik heb begrip voor je wens het onderzoek onder een noemer te brengen, maar ik zie me ook voor het feit gesteld dat dat zich niet goed laat verenigen met mijn inbreng voor CS/Multimedia, en daarbij merk ik op dat die opleiding ook voor de afdeling (buiten de sectie) van belang is. Verder wil ik er op wijzen dat er in mijn opvatting een duidelijke relatie dient te bestaan tussen onderwijs en onderzoek, en dat heb ik deze jaren ook nagestreefd.

Tenslotte, ik heb de laatste maanden steeds meer het gevoel dat je het op de persoon speelt, en dat mijn argumenten niet door je gehoord dan wel begrepen worden. Vandaar dat ik sterk de behoefte heb dat er naar ons conflict gekeken wordt vanuit een meer objectief standpunt, en om die reden heb ik Gusztai gevraagd zich over dit probleem, ons probleem voor alle duidelijkheid, te buigen.

Met groet

Anton

PS Ik stel voor dat we morgen de discussie in een verder gesprek voortzetten.

—Original Message—

From: hans@few.vu.nl [mailto:hans@few.vu.nl]

Sent: Tuesday, August 15, 2006 8:10 AM

To: A. Eliëns

Subject: Re: gastvrijheid Obrenovic

Anton,

dat zijn geen onafhankelijke zaken, in de zin dat jij al geruime tijd het pakket aan multimediamakken op peil houdt met tijdelijk personeel. Op dit moment Huang (die dat wellicht niet gaat doen), en Gerrit (die volgend jaar weg is). En wellicht nu met Obrenovic. En zelf teveel onderwijs geeft, waardoor je onderzoek onder druk staat. Daar dient een oplossing voor te komen, en die verwacht ik van jou. Ik heb je dit lang geleden gevraagd, maar zie niet dat er iets gebeurd is.

Je moet je niet achter anderen verschuilen (in breder verband bespreken", aan visitatiecommissie voorleggen", enz). Dat bredere verband en de visitatiecommissie zijn niet verantwoordelijk voor het reilen en zeilen van IMSE. Ik wel. Zij hoeven ook geen verantwoording af te leggen over kwaliteit en samenhang in het onderzoek. Ik wel.

Dus ik accepteer deze uitvluchten niet. Ik verwacht een plan. Dat vervolgens natuurlijk breder besproken moet worden, voorgelegd aan de opleidingscommissie, ed. Maar wel in die volgorde.

Terzijde: je hebt het bij je reisaanvraag in je gesprek met mij gehad over 1 week. Nu blijkt dat je ook op vakantie wilt. Vakanties tijdens collegeperioden zijn niet zomaar toegestaan, en kunnen alleen na toesteming van mij, en als er adequaat voor opvang van het onderwijs is gezorgd.

Hans van Vliet

Quoting "A. Eliëns" jeliens@cs.vu.nl:

␣ Hans
 ␣]
 ␣ Dat zijn tot op zekere hoogte van elkaar onafhankelijke issues. Nu is
 ␣ het (al) wel de bedoeling dat Zeljko een drietal keer MMA
 overneemt,
 ␣ terwijl ik in Monterey ben. (Voor de conferentie neem ik ook nog een
 ␣ week vakantie.)
 ␣
 ␣ Zoals je uit zijn profiel (zie de informatie die ik je stuurde) kunt
 ␣ lezen ligt zijn expertise
 ␣ zeer dicht bij software engineering. En een van de doelstellingen is de
 ␣ software architectuur
 ␣ van game engines te bekijken.
 ␣
 ␣ Wat het probleem van de onderwijslast betreft, dit heb ik ook aan
 ␣ Guszti
 ␣ Eiben voorgelegd.
 ␣ Ik vind dat je te weinig rekening houdt met de opleiding multimedia
 ␣ en het belang daarvan voor de afdeling informatica.
 ␣ Ik ben van mening dat we, met het oog op het trekken van studenten, en
 ␣ om voor de andere
 ␣ studenten ook aantrekkelijke/smaakmakende vakken te bieden, deze
 ␣ variant eerder
 ␣ moeten versterken dan afzwakken.
 ␣ Ik stel voor dat we dit in een breder verband bespreken, en voor 'we'
 ␣ overhaaste beslissingen
 ␣ nemen, deze kwestie wellicht ook aan de visitatie/accreditatie commissie
 ␣ voorleggen.
 ␣
 ␣ met groet
 ␣
 ␣ Anton
 ␣
 ␣
 ␣ JC van Vliet wrot:
 ␣
 ␣ ␣ Anton,
 ␣ ␣

⌋ ⌋ dit voorjaar heb ik er bij jou op aangedrongen de hoeveelheid
⌋ ⌋ multimedia onderwijs terug te brengen. Dit ook om ervoor te zorgen dat
⌋ ⌋ je voldoende ruimte houdt voor onderzoek.
⌋ ⌋
⌋ ⌋ In de nieuwe studiegidsen zie ik dat er naast de 4 vakken voor het
⌋ ⌋ Informatiekunde curriculum ook nog 2 vakken specifiek voor de masters
⌋ ⌋ multimedia binnen informatica staan. Afgezien van de namen van vakken
⌋ ⌋ lijkt dit een vergelijkbare omvang als vorig jaar.
⌋ ⌋
⌋ ⌋ Ik ben niet bereid je gastvrijheidsaanvraag goed te keuren voor je
⌋ ⌋ een
⌋ ⌋ duidelijk plan aan mij hebt voorgelegd over hoe je de hoeveelheid
⌋ ⌋ multimedia onderwijs die we op de VU zelf verzorgen tot in totaal 4
⌋ ⌋ vakken denkt terug te brengen, en op welke termijn dit gerealiseerd
⌋ ⌋ gaat worden, en hoe.
⌋ ⌋
⌋ ⌋ Hans van Vliet
⌋ ⌋
⌋
⌋

10. I-GUARD – 15/8/06

From: A. Eliëns [eliens@cs.vu.nl]
Sent: Tuesday, August 15, 2006 3:16 PM
To: 'Guus Schreiber'
Subject: RE: I-GUARD

Guus

OK. Heb je nog inhoudelijk commentaar?

Met groet

Anton

—Original Message—

From: Guus Schreiber [mailto:schreiber@cs.vu.nl]
Sent: Tuesday, August 15, 2006 1:31 PM
To: A. Eliëns
Subject: Re: I-GUARD

A. Eliëns wrote:

␣ Guus

␣

␣

␣

␣ Ik heb de oproep om voorbehoud te tonen in het geval van een
␣ toekenning

␣ onder CATCH

␣ of een eerdere ronde gelezen. Maar, gezien ik qua promotor (die
␣ verplicht in het voorstel opgenomen moet worden) geen andere optie zie,
␣ moet wellicht in het voorstel duidelijk gemaakt
␣ worden dat je op enige afstand van het project staat.

␣

␣ Met van Vliet heb ik het er nog niet over gehad, maar dat heeft alleen
␣ maar zin als jij er wat in ziet.

Anton,

Er is mij uitdrukkelijk door NWO gevraagd om niet mee te doen met de
Open Competitie, dus
daarom wil ik mijn naam niet aan het voorstel verbinden. Los daarvan is
het misschien
goed om een keer met Hans van Vliet te praten over hoe dit in de
toekomst moet.

Groet,

Guus

␣

␣ met groet

␣

␣ Anton

␣

␣ Guus Schreiber wrote:

␣

␣␣ Anton,

␣␣

␣␣ Dank voor het voorstel. Het is waarschijnlijk problematisch om mij in
␣␣ het voorstel te noemen. De onderzoekers

␣␣ die al CATCH geld ontvangen wordt namelijk uitdrukkelijk afgeraden
␣␣ om

␣␣ een voorstel in te dienen, dus het

␣␣ noemen van mijn naam kan zeer nadelig werken. In principe wil ik best
␣␣ als promotor optreden

␣␣ (ook als mijn naam niet in het voorstel staat), maar het zou wel in

␣␣ overleg met Hans moeten. Heb je het met hem

␣␣ er over gehad?

␣␣

⋮ Succes met het voorstel. Ik hoop er dat ik het deze week nog kan
⋮ lezen.
⋮
⋮ Groet,
⋮ Guus
⋮
⋮ A. Eliëns wrote:
⋮
⋮⋮ Hallo Guus
⋮⋮
⋮⋮
⋮⋮
⋮⋮ Ik heb een nieuwe versie van het I-GUARD proposal online gezet,
⋮⋮ toegespitst op de constructie van
⋮⋮
⋮⋮ guided tours in digital dossiers.
⋮⋮
⋮⋮
⋮⋮
⋮⋮ www.cs.vu.nl/~eliens/research/i-guard.html
⋮⋮
⋮⋮ (PDF):
⋮⋮ www.cs.vu.nl/~eliens/research/media/@text-proposal-i-guard.pdf
⋮⋮
⋮⋮
⋮⋮
⋮⋮ Het is mijn bedoeling, als je akkoord gaat, die bij NOW/OC (de open
⋮⋮ competitie) in te dienen, het liefst op korte termijn.
⋮⋮
⋮⋮
⋮⋮
⋮⋮ Ik hoop dat jer de tijd kunt vrijmaken het te bekijken, en als je
⋮⋮ het
⋮⋮ met het ide eens bent, eventuele aanvullingen of correcties te leveren.
⋮⋮
⋮⋮ Bijvoorbeeld, een (kort) profiel van de promotor zou waarschijnlijk
⋮⋮ niet misstaan.
⋮⋮
⋮⋮
⋮⋮
⋮⋮ Met groet
⋮⋮
⋮⋮
⋮⋮
⋮⋮ Anton
⋮⋮
⋮⋮
⋮⋮
⋮⋮
⋮⋮

ll
l

—
Vrije Universiteit Amsterdam, Computer Science
De Boelelaan 1081a, 1081 HV Amsterdam, The Netherlands
T: +31 20 598 7739/7718; F: +31 84 712 1446
Home page: www.cs.vu.nl/~guus/

11. vraag nav gastvrijheid – 18/8/06

From: A. Eliëns [eliens@cs.vu.nl]
Sent: Friday, August 18, 2006 6:58 PM
To: 'JC van Vliet'
Subject: RE: Fwd: Re: gastvrijheid Obrenovic]

Hans

Ik ben twee weken weg, een week voor de conferentie en de week van de conferentie zelf, van 8 september tot 22.
Hij zal het college twee keer volledig overnemen.
Week 37 doet hij samen met Dhaval.
Week 38 allen, en in week 39 samen met mij.
Die week is er de croosmedia week, waarvoor ik uitgenodigd ben,
En ik zal dan naw wat eerder wegmoeten.
Zeljko neemt dan het laatste deel over.

Anton

—Original Message—
From: JC van Vliet [mailto:hans@cs.vu.nl]
Sent: Friday, August 18, 2006 1:26 PM
To: eliens
Subject: Fwd: Re: gastvrijheid Obrenovic]

Anton,

ik begrijp denkelijk iets niet. In onderstaande email zeg je dat Obrenovic driemaal MMA overneemt. Geef je dat vak 2 maal per week? Of ben je drie weken afwezig? En hoe rijmt dat met 1 week conferentie en 1 week vakantie?

Hans van Vliet

Hans

]

Dat zijn tot op zekere hoogte van elkaar onafhankelijke issues.
Nu is het (al) wel de bedoeling dat Zeljko een drietal keer MMA
overneemt, terwijl ik in Monterey ben.
(Voor de conferentie neem ik ook nog een week vakantie.)

Zoals je uit zijn profiel (zie de informatie die ik je stuurde)
kunt lezen ligt zijn expertise zeer dicht bij software engineering.
En een van de doelstellingen is de software architectuur van
game engines te bekijken.

Wat het probleem van de onderwijslast betreft,
dit heb ik ook aan Gusztai Eiben voorgelegd.
Ik vind dat je te weinig rekening houdt met de opleiding multimedia
en het belang daarvan voor de afdeling informatica.
Ik ben van mening dat we, met het oog op het trekken van studenten,
en om voor de andere studenten ook aantrekkelijke/smaakmakende vakken
te bieden, deze variant eerder moeten versterken dan afzwakken.
Ik stel voor dat we dit in een breder verband bespreken,
en voor 'we' overhaaste beslissingen nemen,
deze kwestie wellicht ook aan de visitatie/accreditatie commissie
voorleggen.

met groet

Anton

JC van Vliet wrote:

ˆ Anton,

ˆ

ˆ dit voorjaar heb ik er bij jou op aangedrongen de hoeveelheid
ˆ multimedia onderwijs terug te brengen. Dit ook om ervoor te zorgen dat
ˆ je voldoende ruimte houdt voor onderzoek.

ˆ ˆ In de nieuwe studiegidsen zie ik dat er naast de 4 vakken voor het
ˆ Informatiekunde curriculum ook nog 2 vakken specifiek voor de masters
ˆ multimedia binnen informatica staan. Afgezien van de namen van vakken
ˆ lijkt dit een vergelijkbare omvang als vorig jaar.

ˆ ˆ Ik ben niet bereid je gastvrijheidsaanvraag goed te keuren voor je een
ˆ duidelijk plan aan mij hebt voorgelegd over hoe je de hoeveelheid
ˆ multimedia onderwijs die we op de VU zelf verzorgen tot in totaal 4
ˆ vakken denkt terug te brengen, en op welke termijn dit gerealiseerd
ˆ gaat worden, en hoe.

ˆ ˆ Hans van Vliet ˆ

12. advies I-GUARD – 22/8/06

From: A. Eliëns [eliens@cs.vu.nl]
Sent: Tuesday, August 22, 2006 1:14 PM
To: hans@few.vu.nl
Subject: RE: advies - I-GUARD

Hans

OK.
Bedankt in ieder geval dat je het gelezen hebt.

Met groet

Anton

—Original Message—

From: hans@few.vu.nl [mailto:hans@few.vu.nl]
Sent: Tuesday, August 22, 2006 12:08 PM
To: A. Eliëns
Subject: Re: advies - I-GUARD

Anton,

ik heb je I-GUARD voorstel gelezen.

In zijn huidige vorm kan ik dat niet steunen. Ik verwacht ook van jou onderzoek dat aansluit bij de missie en zwaartepunten van IMSE. Die aansluiting mis ik bij dit voorstel.
Om die reden kan ik er ook niet mee akkoord gaan.

Hans

Quoting "A. Eliëns" <eliens@cs.vu.nl>:

␣ Hans

␣

␣

␣

␣ Ik heb, zoals je weet, het I-GUARD proposal aan Guus Schreiber
␣ voorgelegd.

␣

␣ Echter, Guus wil zich er op grond van het verzoek van NWO aan
␣ succesvolle indieners bij eerdere rondes om geen voorstel in te dienen
␣ niet aan verbinden.

␣
␣ Formeel moet er een hoogleraar/beoogd promotor in het voorstel staan.
␣
␣ Wat zal ik met het voorstel doen?
␣
␣ Zoals de situatie nu is kan ik het om formele redenen in ieder geval
␣ niet indienen.
␣
␣ Ten opzichte van het eerdere I-GUARD concept is het voorstel
␣ aanmerkelijk veranderd.
␣
␣ Het voorstel staat op:
␣ www.cs.vu.nl/~eliens/research/i-guard.html
␣
␣ (PDF)
␣ www.cs.vu.nl/~eliens/research/media/@text-proposal-i-guard.pdf
␣
␣
␣
␣ Anton
␣
␣
␣
␣
␣
␣

E. response(s)

commentaar – Hans van Vliet

3 oktober 2006

Anton,

ik heb je document gelezen. Het geeft een persoonlijke visie, en het zal je niet verbazen dat mijn persoonlijke visie op een aantal punten afwijkt van de jouwe. Touwtrekken daarover heeft denk ik weinig zin.

Wel heb ik bezwaar tegen enkele feitelijke onjuistheden in de tekst:

- op p 35 zeg je dat ik je op 3 april uitnodigde voor een jaargesprek op 5 april. Dat is niet juist. Op 21 april reageer jij op een email of gesprek waarin ik mijn wens tot een jaargesprek heb kenbaar gemaakt. Op 22 april hebben we daarover gesproken. Dat het gesprek op 5 april heeft plaatsgevonden, is met jouw uitdrukkelijke instemming gebeurd. Ik of Guus zouden daarna enige tijd weg zijn, maar ik heb je expliciet de mogelijkheid gegeven het gesprek verder op te schuiven. Dat vond je niet nodig.

- op p 36 zeg je dat ik een samenvattend oordeel pas 5 dagen na ons gesprek heb toegevoegd. Ik ontken dat. Het document is, samen met jouw verweer dat je op diezelfde pagina noemt, op 5 april door ons beiden voor akkoord ondertekend.

Op andere plekken ben je op zijn minst onvolledig. Twee voorbeelden:

- op p 37 spreek je over een als internationaal en interdisciplinair aangekondigde conferentie in Spanje. Je vermeldt niet dat de programmacommissie geheel Spaans was, en de artikelen werden geaccepteerd op basis van abstracts.

- op p 42 zeg je dat ik verwacht dat je vooraf overlegt over geplande publikaties. Je vermeldt niet de context: dat ik me voor een fait accompli gesteld voelde door jouw artikelen in zowel Spanje als Monterey, en een dergelijke situatie in de toekomst niet meer wens.

Hans van Vliet

mijn reactie: Op p. 36 zijn de data aangepast, hoewel anders dan hier aangegeven, en op p. 37 is als extra zin opgenomen: *“Toegegeven, in eerste instantie op grond van abstracts beoordeeld door een overwegend spaanse commissie, waarvan er uiteindelijk twee als volledige presentatie zijn geaccepteerd.”*.

references

- Alberti L.B., edited by Grayson C. (1972),** *On painting and on sculpture*, Phaidon
- Ballegooij A. van and Eliens A. (2001),** Navigation by Query in Virtual Worlds, Web3D 2001 Conference, Paderborn, Germany, 19-22 Feb 2001
- Ellfers J., Schuyt M. en Leeman F. (tekst) (1975),** *Anamorfen – een spel met waarneming, schijn en werkelijkheid*, Landshoff
- Eliens A. (1988),** Computational Art, Leonardo, MIT Press
- Eliens A. (1992),** DLP – A language for Distributed Logic Programming, Wiley
- A. Eliens,** Hush – a C++ API for Tcl/Tk, The X Resource, Issue 14, April 1995, pp. 111-115
- Eliens A., Welie M. van, Ossenbruggen J. van and Schonhage S.P.C (1997) ,** Jamming (on) the Web, In: Proceedings of the 6th International World Wide Web Conference — Everone, Everything Connected, O’Reilly and Associates, Inc. April 1997, pp. 419-426
- A. Eliens, J.R. van Ossenbruggen, S.P.C. Schnhage (1996),** Animating the Web – an SGML-based approach, Proc. Int. Conf. on 3D and Multimedia on the Internet, WWW and Network, Bradford, 17-18 April 1996, British Computer Society
- Eliens A., Niessink F., Schonhage S.P.C., van Ossenbruggen J.R., Nash P. (1996),** Support for BPR – simulation, hypermedia and the Web, Proceedings Euromedia96, Euromedia, London 1996
- Eliens A. (2000),** *Principles of Object-Oriented Software Development*, Addison-Wesley Longman, 2nd edn.
- Eliens A., Huang Z., and Visser C. (2002),** A platform for Embodied Conversational Agents based on Distributed Logic Programming, AAMAS Workshop – Embodied conversational agents - let’s specify and evaluate them!, Bologna 17/7/2002
- Eliens A., Dormann C., Huang Z. and Visser C. (2003),** A framework for mixed media – emotive dialogs, rich media and virtual environments, Proc. TIDSE03, 1st Int. Conf. on Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment, Gööbel S. Braun N.,n Spierling U., Dechau J. and Diener H. (eds.), Fraunhofer IRB Verlag, Darmstadt Germany, March 24-26, 2003
- A. Eliens and Z. Huang, J.F. Hoorn and C.T. Visser (2006),** ECA Perspectives - Requirements, Applications, Technology, In: Zsofia Ruttkay and Elisabeth André and W. Lewis Johnson and Catherine Pelachaud (eds), Evaluating Embodied Conversational Agents, Dagstuhl Seminar Proceedings (04121)

- Eliens A., van Riel C., Wang Y. (2006)**, Navigating media-rich information spaces using concept graphs – the abramovic dossier, accepted for: International Conference on Multidisciplinary Information Sciences and Technologies (InSciT2006) October, 25-28th 2006, Mrida, Spain www.instac.es/inscit2006
- Eliens A. (2006b)**, Odyssee – explorations in mixed reality theatre, accepted for: GAME'ON-NA'2006, September 19-21, 2006 - Naval Postgraduate School, Monterey, USA
- Eliens A., S.V. Bhikharie (2006)**, game @ VU – developing a masterclass for high-school students using the Half-life 2 SDK, accepted for: GAME'ON-NA'2006, September 19-21, 2006 - Naval Postgraduate School, Monterey, USA
- Eliens A. (2006)**, *Topical Media*, Syllabus Introduction Multimedia, <http://www.cs.vu.nl/~eliens/media>
- Grau O. (2003)**, *Virtual Art – From Illusion to Immersion*, The MIT Press
- Hildebrand M., Eliens A., Huang Z. and Visser C. (2003)**, Interactive Agents Learning their Environment, Proc. Intelligent Virtual Agents 2003, Irsee, September 15-17, 2003 J.G. Carbonell and J.Siekman (eds.), LNAI 2792, Springer, pp. 13-17
- Hoorn J., Eliens A., Huang Z., van Vugt H.C., Konijn E.A., Visser C.T., Agents** with character: Evaluation of empathic agents in digital dossiers, Emphatic Agents, AAMAS 2004 New York 19 July - 23 July, 2004
- Huang Z., Eliens A., van Ballegooij A., De Bra P. (2000)**, A Taxonomy of Web Agents, IEEE Proceedings of the First International Workshop on Web Agent Systems and Applications (WASA 2000), 2000.
- Huang Z., Eliens A., Visser C. (2002)**, 3D Agent-based Virtual Communities, In: Proc. Int. Web3D Symposium, Wagner W. and Beitler M.(eds), ACM Press, pp. 137-144
- Huang, Z., Eliens, A., and Visser, C., STEP: a Scripting Language for Embodied Agents**, in: Helmut Prendinger and Mitsuru Ishizuka (eds.), Life-like Characters, Tools, Affective Functions and Applications, Springer-Verlag, 2003.
- Kress G. and van Leeuwen T. (1996)**, *Reading Images: The Grammar of Visual Design*, Routledge
- M. van der Meij, D. Schouten, A. Eliens**, Design Patterns in Derivatives Software, ICT Architecture in the BeNeLux 1999, November 18-19, 1999, Amsterdam, The Netherlands
- Ossenbruggen J.R. van & Eliens A (1995)**, Bringing music to the Web, Proc. of the Fourth International World Wide Web Conference – The Web Revolution, December 1995. World Wide Web Journal, O'Reilly and Associates, Inc., pp. 309-314
- Jacco van Ossenbruggen, Lynda Hardman, Lloyd Rutledge, and Anton Eliens ,** Style Sheet Support for Hypermedia Documents, Hypertext'97 — The Eighth ACM Conference on Hypertext ACM Press, 1997, pp 216-217
- J. van Ossenbruggen, A. Eliens, L. Rutledge and L. Hardman**, Requirements for Multimedia Markup and Style Sheets on the World Wide Web, Proceedings of the Seventh International World Wide Web Conference (WWW7), in Computer Networks and ISDN Systems, volume 30, Elsevier Science B.V., April 1998, pp 694-696

- Riel C. van, Eliens A., Wang Y (2006)**, Exploration and guidance in media-rich information spaces: the implementation and realization of guided tours in digital dossiers, accepted for: International Conference on Multidisciplinary Information Sciences and Technologies (InSciT2006) October, 25-28th 2006, Mrida, Spain www.instac.es/inscit2006
- Riel C. van, Wang Y. and Eliens A. (2006b)**, Concept map as visual interface in 3D Digital Dossiers: implementation and realization of nthe Music Dossier, CMC2006, Costa Rica, Sept 5-8 2006
- Rooijen P. van, ed. (2003)**, *Signs & Symbols*, Pepin Press
- Rutledge L., van Ballegooij A., Eliens A. (2000)**, Virtual Context - relating paintings to their subject, Culture Track of WWW9 in Amsterdam, The Netherlands, May 16th, 2000
- Ruttkay Z., Huang Z. and Eliens A.**, *The Conductor: Gestures for Embodied Agents with Logic Programming*, in: Recent Advances in Constraints K.R. Apt, F. Fages, F. Rossi, P. Szeredi and J. Vancza (eds.) LNAI 3010, Springer 2004
- Schnhage S.P.C. Bakker P.P, Eliens A.*, So many users, so many perspectives, IFIP 12.2 Working Conference on Designing Effective and Usable Multimedia Systems, Fraunhofer Institute. Stuttgart Germany, Sept. 8-10, 1998, Kluwer Academic, pp. 159-172
- Schnhage S.P.C., van Ballegooij A. and Eliens A. (2000)**, 3D Gadgets for Business Process Visualization: a case study, Proc. Int. Web3D/VRML Conference - 2000, Monterey CA, Febr 2000, ACM Press pp. 131-138
- Wang Y., Eliens A., van Riel C. (2006)**, Content-oriented presentation and personalized interface of cultural heritage in digital dossiers, accepted for: International Conference on Multidisciplinary Information Sciences and Technologies (InSciT2006) October, 25-28th 2006, Mrida, Spain www.instac.es/inscit2006
- Welie M. and Eliens A. (1996)**, Chatting on the Web, Proc. ERCIM W4G Workshop on CSCW and the Web, 7-9 febr 1996 GMD St Augustin, Germany, 1996
- Zielinski S. (2006)**, *Deep Time of the Media – Towards an archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*, The MIT Press

index

- Alberti (1972), 3
- Ballégooij and Eliëns (2001), 51
- Elffers en Schuyt (1975), 3, 4
Eliëns (1992), 14, 51, 61
Eliëns (1995), 12, 51
Eliëns (2000), 6, 10, 12, 51, 61
Eliëns (2006), iii, 13
Eliëns (2006b), 29, 52
Eliëns and Bhikharie (2006), 29, 52
Eliëns *et al.* (1996), 12, 51
Eliëns *et al.* (1997), 12, 51
Eliëns *et al.* (1998), 12, 51
Eliëns *et al.* (2002), 14, 52, 59
Eliëns *et al.* (2003), 59
Eliëns *et al.* (2006), 29, 52
- Hildebrand *et al.* (2003), 52, 59
Hoorn *et al.* (2004), 14, 28, 52
Huang *et al.* (2000), 14, 61
Huang *et al.* (2002), 52, 59, 61
Huang *et al.* (2003), 14, 52, 59
- Ossenbruggen (1998), 51
Ossenbruggen and Eliëns (1995), 12, 51
- Ossenbruggen *et al.* (1997), 51
- Rutledge *et al.* (2000), 51
- Ruttkay *et al.* (2004), 14, 52, 59
- Schönhage *et al.* (1998), 51
Schönhage *et al.* (2000), 12, 51
- van der Meij (1999), 51
van Riel *et al.* (2006), 52
van Riel *et al.* (2006b), 52
van Rooijen (2003), 2, 4, 8, 10, 12, 14,
16, 18, 20, 24, 26, 29, 33, 38,
40, 44, 46
- Wang *et al.* (2006), 52
Welie & Eliëns (1996), 12, 51

in gesprek – de achtergronden van een conflict

Dit manuscript beschrijft de achtergronden en ontwikkeling van een zich lang voortslepend conflict tussen de auteur en zijn leidinggevende. Dit conflict gaat over het probleem dat het onderwijs en onderzoek *multimedia* niet past in het gewenste onderzoeksprofiel van de sectie.

In een onvermijdelijk persoonlijk gekleurd betoog beargumenteert de auteur hoe en waarom de eisen die vanuit de sectie en door de leidinggevende aan hem gesteld worden in tegenspraak zijn met de eisen die de opleiding multimedia stelt, en de wensen van de afdeling *informatica*, die die *multimedia* mede gebruikt voor haar promotie activiteiten, en het trekken van studenten. De inzet van dit conflict is persoonlijke erkenning voor de inzet en verrichtingen, en ruimte voor de *multimedia* activiteiten. De informatie in dit manuscript is in hoge mate vertrouwelijk en dient door de lezer als zodanig behandeld te worden.