

20 april 1970

EWD286 - 0

[EWD286.html](#)

Verslag van mijn reis naar California.

De alles overheersende indruk van deze tocht is, dat de reis naar en van California niet leuk is. Ergens in het midden van de tocht heb je een non-stop vulcht van een uur of elf in een afgeladen volle Boeing 707, met alle franje voor en na ben je een uur of tweeentwintig onderweg. Voeg daarbij een tijdsverschil van negen uur : het betekent dat ze tegen de tijd dat je op je bestemming aankomt, de stukjes bij elkaar kunnen vegen. Het voordeel van de thuisreis is, dat je daarna thuis bent.

Vanaf London heb ik samen met Brian Randell gereisd. We kwamen tegen een uur of tien plaatselijke tijd in ons hotel aan en hebben toen het N-de maal (N groot) genuttigd en zijn naar bed gegaan. Dit was het Huntington Sheraton Hotel te Pasadena, vast heel duur. Ze waren er in dit hotel erg op ingesteld om de indruk van perfecte service te geven, meer dan de perfecte service zelf. Ik heb er het binnenstromen van twee society huwelijken en een "Charity Lunch" kunnen gadeslaan, benevens het bezorgen van een "money tree", een kunstboeket van dollarbiljetten. Allemaal heel boeiend.

Donderdagmiddag en vrijdag zijn we samen op de fabriek van Burroughs, Pasadena op bezoek geweest, een bezoek, dat wat in de mist van het tijdsverschil is opgegaan, met uitzondering van vrijdagmorgen, toen ik naar aanleiding van een paar vragen van Ben Morselt in een kort tijdsbestek bijzonder veel gehoord heb. Dit was in een gesprek met B.A.Creech, een indrukwekkende man.

Mijn totale indruk van deze groep is dat er een aantal voortreffelijke mensen bij elkaar zit, mensen die weten wat ze doen en waarom ze het doen, die veel plezier met elkaar hebben, maar het niet altijd even makkelijk hebben met hun management. Burroughs bestaat als firma al sinds 1880 of zo en was een ouderwets familiebedrijf, dat in 1960 of zo "Electrodata" heeft opgekocht en je krijgt de indruk, dat de firma pas in 1964 -toen de laatste telg van het geslacht Burroughs uit de leiding verdween- het bedrijf langzamerhand is gaan ontdekken, wat ze hadden opgekocht. Maar het is al mooi dat de groep van Electrodata de fusie overleefd heeft. (Ik kan niet nalaten hier het verhaal tussen te lassen van de kip en het varken, die een fusie aangingen om samen "ham and eggs" op de markt te brengen. Toen het fusiecontract ondertekend was, realiseerde het varken zich ineens de fatale consequenties en bekleeg zich bij de kip, die onbewogen antwoordde "Maar bij een fusie gaat toch altijd een van de partners er aan!") Het andere verhaal, waar ik aan denken moet, is van de Engelse onderhoudsman, die bij een hem niet goed bekende kaartponser gehaald werd, die wat kaarten had verkreukeld; de man maakte de zaak open, keek er eens goed in en riep toen in wanhoop en walging uit "Oh my God, what a triumph of engineering over design!". Dit vonnis is op veel apparatuur van toepassing, niet op de B6500. Ze zijn met een consistent ontwerp begonnen en dat heeft onder de ontwikkelingsfase niet te veel geleden. (Een van de minder aantrekkelijke punten in deze machine is naar mijn smaak de manier, waarop fysieke adressen door de stack kunnen diffunderen; toen ik dit zag, was mijn eerste reactie "Wat jammer, dat ik niet in een vroeg stadium bij dit ontwerp betrokken ben geweest, dan was dit wellicht voorkomen". Nu hoorde ik, dat het er oorspronkelijk ook niet in zat, maar dat het er ingekomen was onder management pressure om tegemoet te komen aan "The number crunchers". Een stukje achtergrondinformatie, waarvan ik het prettig vind om die te hebben.) Het enige bedenkelijke punt, dat ik heb opgevangen was de ervaring, dat deze machine, die zozeer gebouwd is op aanwijzing van de software makers, in het veld hogere eisen stelt aan de hardware maintenance engineer. Het resultaat is, dat de man die de software kent vaak een vitale rol speelt bij de trouble shooting. Het is heel begrijpelijk, ik kreeg de indruk, dat ze hier niet op gerekend hadden.

Daarna zijn we zes nachten op Catalina Island geweest voor een vijfdaagse bijeenkomst, waarin een twintig top designers van Burroughs aan invloeden van buiten werden blootgesteld. En ik was zo'n invloed van buiten. De werktijden waren van negen tot twaalf en van drie tot zes en een paar keer 's avonds. Het speelde zich af in de patio van een in spaanse stijl gebouwde "Country Club", men zat al naar gelang van smaak en vel in de zon of onder parasols. Ik heb ze een uur of zes toegesproken en op een paar uitzonderingen na (hardware designers uit Paoli) een kostelijk publiek, dat me een weer duidelijker beeld gegeven heeft van in hoeverre mijn verhaal relevant is. Ik heb doorgaans met veel genoegen geluisterd naar de andere "invloeden van buiten", ze waren heel gevarieerd. Een man van Fairchild over integrated circuits; dit was wel een erg gestroomlijnd verhaal, compleet met dia's en zo. een beetje een "slick commercial" maar als je daar nu doorheen zag, gaf hij wel een indruk van wat ons op hardwaregebied te wachten staat. Drie heel verschillende verhalen van Brian Randell, een over geheugenbeheer, dat ik nou wel ken en eigenlijk niet zo leuk vind, een verhaal over betrouwbaarheid en tenslotte -dit alles ter verruiming van de blik- een verhaal over Ludgate, een Ier, die in het begin van deze eeuw tussen Babbage en Aitken, een automaat heeft willen maken; deze Ier was helemaal vergeten en Brian heeft hem pas een maand of wat geleden ontdekt. Dan was er een man, die aan real time speech recognition and synthesis deed; ik heb dat niet allemaal begrepen, wat wel duidelijk was, is dat zo'n gebied vraagt om semi-special purpose apparatuur; wat hij daarvan vertelde verruimde mijn blik, je bent zo gauw geneigd, je helemaal tot special purpose apparatuur te beperken. Dan hadden we een soort architect-achtige man, die zich (al sinds negen jaar!) uitsluitend had beziggehouden met modellen, die je van papier kon vouwen. Hij vouwde regelmatige patronen in grote lappen papier en kon dan zo'n lap tot een koepel buigen. Sinds een jaar of wat probeerde hij om deze modellen in een rekenmachine te beschrijven en de machine via een display de beweeglijkheid te laten zien; dit was beslist een vrij unieke jongen, ergens natuurlijk knettergek, maar nog normaal genoeg om heel boeiend te zijn. Voorts iemand over "signal enhancing", die via numerieke technieken contrastverbeteringen in foto's en opzuivering van oude Caruso-opnamen had gepleegd. Tenslotte een man, die zich (van huis uit logical designer) serieus in de functionele specificatie van rekenorganen had verdiept ("The lost Art of Arithmetic") en vervolgens zich had beziggehouden met de interpretatie van balletschrift en aan de hand van deze teksten inderdaad poppetjes met het goede soort heupgewieg over het scherm had laten dansen.

Mijn bezoek aan Stanford hierna heeft me wat teleurgesteld. Ik heb er veel geleerd, een beetje over de Verenigde Staten, waarschijnlijk veel meer over mijzelf. Er was veel te veel OK-research: of het was wat iedereen doet en afwijken leek alleen toegestaan als je het in makkelijk aansprekende, spectaculaire manier deed. Ik vermoed, dat de manier, waarop men gelden voor onderzoek moet organiseren, hier wel het een en ander mee te maken heeft. Aan het einde van mijn bezoek heb ik voor het Computer Science Seminar een lezing gehouden, die een groot succes werd. Na afloop werd er gezegd, dat ze het jammer vonden, dat ze dit niet hadden zien aankomen, want dan hadden ze het op videotape opgenomen; ik van mijn kant vond het wel zo rustig, dat het niet werd opgenomen, want ik heb mijn verachting voor het standaard marktproduct en mijn bezorgheid wegens de invloed die het op het denken van de mensen, die er mee proberen te leven, niet onder stoelen of banken gestoken. Als het opgenomen was, had ik waarschijnlijk minder vrijuit gesproken. Ik wist niet precies, hoever ik gaan kon, ik voerde het zachtjes op en bij mijn tweede cynisme had ik al een open doekje binnen, wat wel een teken aan de wand was voor de frustratiegraad op een campus die met 360-en probeert te werken.

Edsger W. Dijkstra