

DE KRANT VAN AMSTERDAM *Vrij, Onverveerd*

Het PAROOL

€2,20

ZATERDAG 11 OKTOBER 2008



8 717278 710020



Op de Klapstoel:
Roeland Fernhout
is Agamemnon

14

Topman Fortis
Nederland: dit
nog nooit beleefd

40

dit weekend

ps
van de week

Documentairemaker
Ireen van Ditshuyzen
Fans van Nintendo Wii



- De duikers van de gracht
- Interview: Van Ditshuyzen

vandaag in **PSvandeWeek**

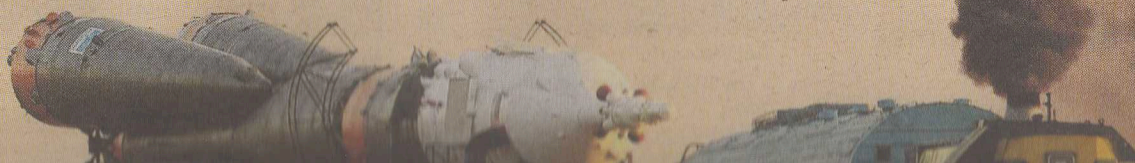
ps
weekend



- Spionnen zijn overal
- Welkom in Damascus

vandaag in **PS Weekend**

OPGERICHT IN HET OORLOGSJAAR 1940 - 68STE JAARGANG NR 19624



Afluisterende
bondgenoten

Internetgoeroe
Dan Harple door
Amsterdam
geïnspireerd

2 wetenschap

7 de planeet

8 i-parool

10 reizen

18 nut &
genoegen

19 het weer

20 denksport

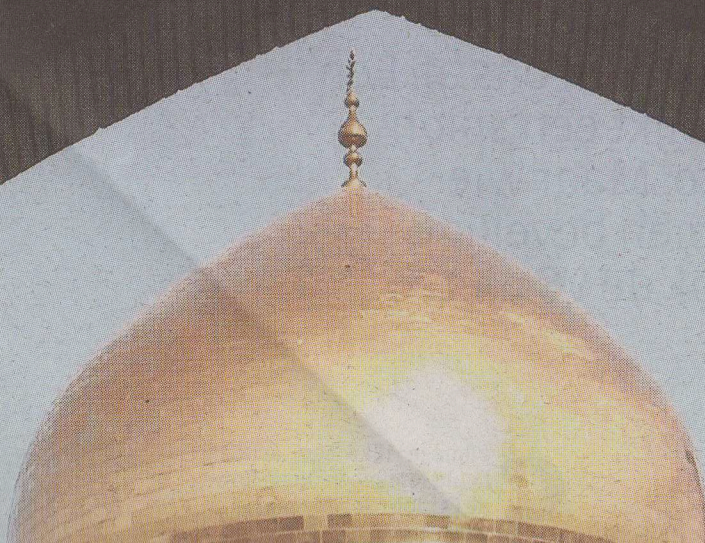
23 films op tv

24 televisie za

26 televisie zo

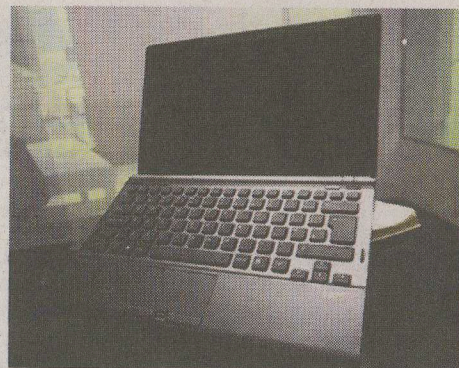
28 strips

1005 weekend



iparool@parool.nl

i
parool



Een 007-Vaio

Een chassis van titanium, een 'harde schijf' van geheugenchips, goed voor 128 gigabyte, een vingerafdruklezer, een bewegingsgevoelige camera en nog zo wat: Sony heeft flink uitgepakt voor zijn 007-Vaio, die in de nieuwste Bondfilm *Quantum of Solace* te zien is. De prijs ligt rond de vierduizend euro en er zijn er maar zevenhonderd van gemaakt.

www.sony.nl

Amsterdamse inspiratie

Amsterdam inspireerde internetgoeroe Dan Harple tot Gypsii, een mobiele zoekmachine

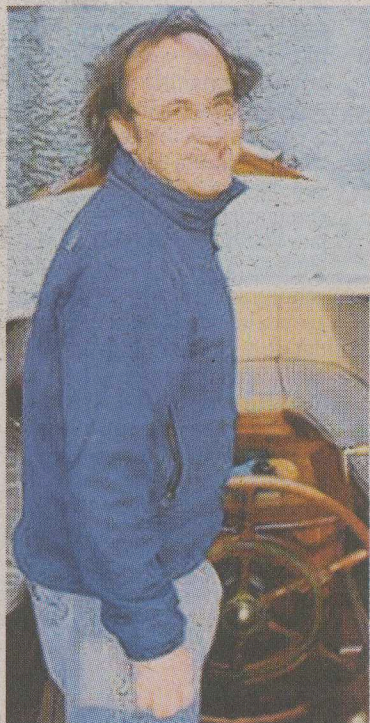
Dan Harple ontwikkelde de internetbrowser Netscape, ooit de populairste manier om internet te bezoeken. Met zijn Insoft zette Harple halverwege de jaren negentig de lijnen uit waarmee we nu op internet naar streaming-media kijken en naar muziek luisteren.

En met Context Media, dat hij samen met rocker Todd Rundgren opzette en in 2005 aan Oracle verkocht, veranderde hij de manier waarop bedrijven hun informatie



zoekmachine
annex
netwerkdienst
die plekken en
gebruikers
voorop stelt.

HERMAN STIL



Dan Harple

kocht, veranderde hij de manier waarop bedrijven hun informatie beheren, en websites hun bezoekers beter kunnen helpen revolutionair.

En toen was het even over. Na al die jaren in *corporate America*, in miljardenbedrijven als Netscape, AOL of Oracle, wilde Harple rust. "Ik besloot voor drie maanden naar Amsterdam te gaan, om te chillen."

Dat was ruim drie jaar geleden. "Ik was toe aan een verandering van levensstijl. Ik had geen enkel plan hier in Amsterdam. Ik kwam hier niet om te werken. Ik wilde rusten, fietsen, varen, muziek componeren." Dat lukte, getuige een cd met eigen composities *Nederland 2006*, waarop onder meer het intrigerende nummer *Evil van Febo*.

"Bij Netscape en Oracle had je al die wijsheden, die ik juist wilde loslaten. Als Amerikaan ben je ongemerkt egocentrisch. De Amerikaanse manier van leven speelt zich achter het stuur af. Eens per week rijdt je naar de supermarkt en laadt je de achterbak vol. In Amsterdam hebben we bewust gekozen om geen auto te rijden. En de bagagedrager van je fiets laadt je niet zo heel erg vol."

Hij vergelijkt internetten met de Amerikaanse levenswijze. "Internet betekent dat je achter je bureau zit en naar een scherm kijkt. Ik was in de VS nooit iemand die een Palm of een Blackberry kocht. Maar hier in Amsterdam ben ik voortdurend onderweg. Ik ben niet aan een computerscherm gebonden, maar ben wel graag met internet verbonden."

Ook het virtuele sociale leven, via sites als Hyves, Myspace of Twitter, richt zich uitsluitend op de pc en het bureau. "Terwijl de opvolger van de pc in je binnenzak past. De mobiele sector groeit sneller dan de computerbranche. Destijds bij Netscape hadden we 220 miljoen potentiële gebruikers. In de wereld zijn nu al 1,1 miljard mobiele klanten."

De persoonlijke behoefte aan een combinatie van mobiel internet en virtuele sociale interactie bleef,



maar aan een bedrijf dacht hij lang niet. Tot hij een mede-expat tegenkwam, Sam Critchley, die eveneens zijn Amerikaanse carrière inruilde voor een verblijf op een Amsterdamse woonboot. "Voordat ik het wist, was ik men een nieuwe onderneming bezig."

Maar wel onder voorwaarden. De nieuweling moest een Amsterdams bedrijf worden, dat wereldwijd actief zou zijn. "Het gemakkelijkst was geweest weer naar de VS te gaan. Maar dan zou nooit zijn gelukt wat we nu met Gypsii voor elkaar hebben ge-

Gypsii ontstond door levensstijl Amsterdammers

kregen. In de VS zou al snel worden gewerkt aan een toepassing waarmee de productiviteit te verhogen is. Gypsii moest een sociale toepassing worden, een manier om je ervaringen, je locaties te delen met anderen. Met zoveel mogelijk gebruikers – dus gratis."

Bij Gypsii werken nu 110 man,

maar niet allemaal in Amsterdam. "Onze medewerkers zitten overal: de VS, Finland, China, India. We communiceren via Gypsii."

Gypsii combineert een sociaal netwerk, informatie over specifieke plekken, nieuws en diensten als zoekfuncties, een vriendenzoekdienst en de mogelijkheid om als gebruiker informatie aan te maken en uit te wisselen.

De mobiele telefoon is het uitgangspunt, maar Gypsii is ook via internet te raadplegen.

In de huidige netwerkdiensten ziet Harple weinig. "Twitter is useless. Niemand weet wie je werkelijk bent,



of je iets werkelijk meent. Daardoor kan er niet op die informatie worden gebouwd. Met Gypsii laat je aan iedereen zien: wie je echt bent, waar je bent. Je kunt je persoonlijkheid niet faken.”

Ook voor Google heeft hij weinig warme woorden. “Met Google zoek je niet in de echte wereld, maar in een index die door robots is bedacht. Onze wereld volgens Google is een wereld die door software is gerangschikt. Je vindt er alleen wat Google wil dat je vindt.”

Gypsii geeft geen rangorde aan.

“Je zoekt naar plekken en de informatie die met die plekken samenhangt. Ik kan de bank waarop we nu zitten ‘zoekbaar’ maken. Ik kan daar informatie aan toevoegen: tekst, een foto of een filmpje. Het is mogelijk dat miljoenen mensen deze plek straks zien.”

Of dat relevant is, dat maakt niet uit. Het is niet aan algoritmen om te bepalen wat wij mensen relevant moeten vinden. Dat moeten we zelf doen. Ik geef internet terug aan de gebruikers. Die bepalen wat je vindt. Dat is waardevoller dan een internet-index. Dit is *Mobile 3.0*.”

Desgewenst kan bekeken worden waar Gypsiivrienden zich bevinden – als die dat tenminste toe staan. Wie zijn profiel bekijkt, ziet dat Harples wereld zich nu afspeelt binnen de grachtengordel. Hij woont op het Singel, het hoofdkan-

China Mobile en Samsung bieden software al aan

toor van Geosolutions – het moederbedrijf van Gypsii – zit op de Keizersgracht. “Ik kan mijn fietstocht hierheen vastleggen. Zo creëer je uiteindelijk een beeld hoe de wereld er werkelijk uitziet.”

Op basis van al die informatie worden advertenties verkocht. “Die leveren, op hun manier, ook informatie. Advertenties blijven duidelijk herkenbaar. We willen ze niet opdringen.”

In februari konden de eerste gebruikers de dienst downloaden, maar dat is een tussenoplossing. De echte groei zit in samenwerking met mobieltjesmakers en belbedrijven. Via een partnerschap met Navteq is Gypsii nu binnen bij marktleider Nokia. Er is een verbond met navigatormaker Garmin. En met Samsung is geregeld dat Gypsi software standaard op hun mobieltjes zit – te beginnen met de nieuwste Omnia die deze maand uitkomt.

Daarnaast heeft Gypsii een verbond met het grootste mobiele belbedrijf ter wereld, China Mobile. “Dat betekent in een klap vijfhonderd miljoen potentiële klanten.”

Doel is om alle spelers mee te krijgen. “We willen dat iedereen Gypsii gebruikt.”

www.gypsii.com

Wipeout was een van de eerste Playstationtitels. Het ruimteracespel werd een jaar of dertien geleden gebruikt om de toen nog lang niet bewezen voordelen van Playstation aan te tonen. Inmiddels zet de spelcomputer al drie generaties de toon en is Wipeout in verschillende gedaantes herrezen.

Nu is er dan Wipeout HD, die alleen beschikbaar is via de gamewinkel van de PS3. En wat komt alles ons bekend voor. Die circuits, die ‘voertuigen’, dat wapengekletter: waar hebben we het allemaal eerder gezien?

In Wipeout dus. De HD-versie is een gepimpte variant op twee eerdere Wipeouts die voor het draagbare broertje PSP verschenen – de laatste begin dit jaar. Dat maakt de nieuweling een

beetje tot een dood nog de laatste zweefoverheen gaan.

Ware het niet dat het spel kan worden in volledig 1080p, het wordt voegd bij de dubbel van zestig beelden per seconde. Het spel te merken is aan de beeldkwaliteit. Daarvoor dat het spel een beetje de vingerhanger is van een is

Al dat visuele geweld racen niet altijd ten nog versterkt wordt melijk afwijkende meten worden. Maar na trouwheid is in dit f sieracespel

software Dragon

Waar kennen we die belofte van? De spraakherkenningssoftware die het Amerikaanse Nuance deze week op de markt bracht voor de pc, is 20 procent nauwkeuriger dan zijn voorganger.

De *Dragon Naturally Speaking*, editie 10, kan nu meer dan 99 procent van de ingesproken woorden accuraat omzetten in schrift. Slechts 0,8 op de honderd woorden wordt niet goed herkend.

Diezelfde claim stelde Nuance al bij de vorige editie. Ook toen heette het dat de accuratesse bij elke nieuwe editie 15 tot 20 procent beter is dan de vorige. Nog even en Dragon herkent 101 procent van de tekst goed.

Al achttien jaar is spraakherkenning via de computer een belofte. En dat blijft zo, leert een proef op de som. Weliswaar werkt Dragon nagenoeg perfect voor notarissen, röntgenologen en juristen: hun afgebakende vakjargon verstaat de software foutloos. Maar ‘vrije’ spraak is andere koek.

Tijdens de presentatie van de software in Amsterdam las Na-



dia van Herck van bericht voor uit *Het de sluiting van de br Amsterdam-Rijnkan*
Dat ging niet vlek *diensten* verschen beeldscherm als *luc* het kanaal heette in *Rijnkanaal*.

Bij het dicteren van aan zichzelf, heette plots *Beste Sana*.

Toch is ondanks de tijdswinst aanzienlijk