NERDLAND 2027 / EVEN VOORSTELLEN

Wetenschap: wat kennen we nu echt?

Grote vragen. Kleine proeven. Een eigen kopken.

Wij zijn Nancy Van Dycke en Lieven Baats, de oprichters van KopKen vzw. We kijken graag, stellen soms lastige vragen en proberen dingen uit. Liefst samen met anderen. Een computer mag helpen. Maar dat eigen kopken? Dat blijft nodig.

Voor Nerdland brengen we vier podiumideeën en één experience mee. En als persoonlijke toegift: Lievens project rond Riemann. Om te lachen, iets te ontdekken en af en toe te denken: wacht eens, hoe weet ik dat eigenlijk?

Soms begint het met een dom idee.

“Zullen we teletekst opnieuw maken?” Niet meteen het idee waarop de wereld zat te wachten. Wij hadden er wel zin in. En voor je het weet, zit je met blokjeskunst, spelletjes en een figuurtje dat koffie drinkt. Dan begint het: wat kun je vertellen met zo weinig beeld? Wat laat je weg? En wie weet nog hoe die paginanummers werkten?

KopKenTekst is onze hedendaagse speelplaats in teletekststijl. Oude beperkingen, nieuwe gereedschappen en genoeg nieuwsgierigheid om te kijken wat ervan komt.

Probeer KopKenTekst: kopken.org/teletekst/

Moeilijk. Makkelijk. Moeilijk.

Eerst denk je: daar begrijp ik niets van. Dan valt er iets op zijn plaats: is het dát maar? En net wanneer je denkt dat je mee bent, verschijnt de volgende vraag. We maken moeilijke dingen begrijpelijk, zonder de lastige vragen weg te poetsen. Met een beeld, een proefje, een grap en af en toe een welgemeend “wacht eens even”.

Dat is onze rode draad. Van teletekst tot AI. Van één plus één tot Riemann. De festivalversies groeien verder; onze whitepapers staan bij PRET als werkversies vermeld.

NERDLAND 2027 / KIJKEN, TWIJFELEN, KIEZEN

01 / INTERACTIEVE LEZING · 40 MIN · 18+

Wat kennen we nu echt?

“Mijn naam is Lieven.” Waar of niet waar? En hoe weet je dat? In deze interactieve lezing van 40 minuten onderzoekt Lieven met de zaal wat meten, geloven en weten van elkaar onderscheidt. Je stemt met handopsteken: waar, niet waar of weet ik niet. Dan komt er één stukje informatie bij. Blijf je bij je antwoord? Met herkenbare voorbeelden en humor ontdek je hoe je een bewering toetst en waarom van gedachten veranderen soms verstandig is. Voor volwassenen vanaf 18 jaar, zonder voorkennis. De hele zaal kan meedoen; het aantal deelnemers volgt de zaalcapaciteit. Bij Nerdland past dit als een speels onderzoek naar hoe wetenschap werkt. Je neemt drie vragen mee: wat wordt er beweerd, hoe weten we dat en wat ontbreekt? Moeilijk, makkelijk, moeilijk: een grote kennisvraag wordt een herkenbaar voorbeeld. Maar hoeveel zekerheid geeft dat eigenlijk?

Gebaseerd op Makkelijk Moeilijk. Festivalbewerking in ontwikkeling; draaiboek in concept.

02 / FOCUS TALK · 25 MIN · 18+

De computer heeft 99% gelijk. En nu?

99% gelijk. Klinkt geruststellend. Klikken maar? In deze interactieve focus talk van 25 minuten laat Lieven de zaal beslissen over drie fictieve situaties: een bordspel, een museumtekst en een machine die een uniek schaalmodel kleurt. Daarna verandert er één detail. Kun je nog terug? Heb je een bron? Kun je eerst veilig proberen? Iedereen kan meestemmen met handopsteken; het aantal deelnemers volgt de zaalcapaciteit. Voor volwassenen vanaf 18 jaar, zonder technische voorkennis. Dit past bij Nerdland omdat we de belofte van AI samen onderzoeken, met humor, beelden en eigen keuzes. Je neemt drie controlevragen mee voor je volgende beslissing: waarop is dit gebaseerd, wat ontbreekt en wat als het fout is? De 99% is een verzonnen scenariocijfer, geen gemeten AI-prestatie. Moeilijk, makkelijk, moeilijk: een concreet voorbeeld helpt, maar één cijfer vertelt nooit het hele verhaal.

Dia’s en spreekkaarten liggen klaar; de publieksproef volgt.

NERDLAND 2027 / BEGRIJPEN DOOR TE VOLGEN EN TE PROBEREN

03 / JEUGDVOORSTELLING · 25 MIN · 14-15 JAAR

Van 1 + 1 tot logaritmen

Eén plus één is twee. Tot daar zijn we mee. Maar wie heeft daarna al die machten en logaritmen erbij gehaald? In deze visuele jeugdvoorstelling van 25 minuten reist Lieven van 1 + 1 naar logaritmen. Met animaties, humor en korte publieksvragen tellen we, verdubbelen we en draaien we de vraag om: twee tot welke macht geeft acht? Kijk, daar is de logaritme al. Voor 14-15-jarigen; basiskennis van rekenen volstaat. De hele zaal kan voorspellen en meestemmen; het aantal deelnemers volgt de zaalcapaciteit. Dit past bij Nerdland omdat wiskunde hier iets wordt dat je samen ontdekt. Je neemt overzicht mee: die losse hoofdstukken zijn antwoorden op vragen die uit elkaar voortkomen. Moeilijk, makkelijk, moeilijk: een lastige naam wordt een begrijpelijke vraag. En wat als de uitkomst geen heel getal is?

Korte bewerking van ons schoolverhaal. Animaties, wiskundige review en publieksproef volgen.

04 / DEMONSTRATIELEZING · 40 MIN · 14+ EN VOLWASSENEN

PRET met Tom Hanks

Tom Hanks heeft het niet gemakkelijk: problemen in de ruimte, een noodlanding en ontmoetingen die nooit echt plaatsvonden. Apollo 13, Sully en Forrest Gump openen deze demonstratielezing van 40 minuten. Lieven legt een materialenpuzzel voor, laat de zaal een aanpak kiezen en onthult met eigen beelden een filmtruc. Zouden we dat zelf kunnen, met de spullen van toen? Voor jongeren vanaf 14 jaar en volwassenen, zonder voorkennis. Iedereen kan meestemmen; het aantal deelnemers volgt de zaalcapaciteit. Nerdland krijgt techniek om uit te pluizen en zelf over na te denken. Kernboodschap: een overtuigend verhaal is een aanleiding om te onderzoeken; een proef laat zien wat je echt kunt aantonen. PRET staat voor Practical Re-enactment of Technology. Moeilijk, makkelijk, moeilijk: een groot probleem wordt een kleine proef. Maar wat bewijst die precies?

De podiumdemo's werken we verder uit. Achtergrond in ontwikkeling, inzage op verzoek:
PRET en TRIST - conceptwhitepaper v0.1
Technological Reenactment - methodologisch werkvoorstel v0.2

05 / EXPERIENCE · VRIJE INLOOP · GEZINNEN EN VOLWASSENEN

Wat is hier echt?

Stap zelf in de filmtruc.

Je ziet het gebeuren. Dus het zal wel echt zijn. Toch? In dit interactieve filmatelier bekijk je een onmogelijke scène, kies je een verklaring en ontdek je de truc. Daarna maak je zelf een perspectieftruc, bedien je de camera of vergelijk je het eindbeeld met de opname achter de schermen. Voor gezinnen en volwassenen, vanaf circa 8 jaar; jonger met begeleiding. Vrije inloop in rondes van circa 5 minuten, met 5 actieve deelnemers per ronde. Beoogd: minstens 50 deelnemers per uur, vooraf te testen. Voorzien op alle drie festivaldagen, 10-20 uur. Gebaseerd op onze Herbakker-concepten. Dit past bij Nerdland: je onderzoekt beeldvorming door zelf te kijken, kiezen en maken. Kernboodschap: ook een overtuigend beeld vraagt om context, of het nu een oude filmtruc of AI is. Moeilijk, makkelijk, moeilijk: eerst lijkt het onmogelijk, dan zie je de truc. Welke andere beelden geloof je zomaar?

Kijk. Kies. Maak. Ontdek.

Eén groepje, verschillende rollen: iets verplaatsen, de camera bedienen, een verandering voorspellen of twee beelden vergelijken. Zo doet iedereen actief mee. Liever alleen kijken? Ook goed; meekijkers tellen niet automatisch mee in de beoogde capaciteit.

Zonder inschrijving of verplichte smartphone. Beoogde bezetting: drie begeleiders per dag, twee tegelijk actief. Team, aflossing, materiaal en doorstroming worden nog uitgewerkt en getest.

Herbakker als vertrekpunt

Deze ideeën groeien uit ons doeatelier en interactieve filmvoorstel voor Herbakker. Hieronder krijg je alvast een voorproefje: twee conceptfilmpjes met de sfeer die we voor ogen hebben.

Bekijk: doeatelier met beeldtrucs · circa 2:08
Bekijk: jullie kiezen het vervolg · circa 1:31

De filmpjes tonen het concept en de sfeer; de festivalopstelling bouwen en testen we nog. Meer op **kopken.org**.

NERDLAND 2027 / PERSOONLIJKE TOEGIFT

LIEVEN BAATS / PERSOONLIJK PROJECT IN ONTWIKKELING

En dan is er nog Riemann…

Van één plus één naar een vraag waar de wiskunde nog mee zit.

Lieven probeert er een begrijpelijk, visueel verhaal van te maken. We beginnen bij de eenvoudigste som, ontdekken priemgetallen en wagen ons aan oneindigheid. Bij iedere stap dezelfde vraag: waarom hebben we dit nieuwe begrip nodig?

Soms lijkt iets onbegrijpelijk. Dan helpt één goed beeld en denk je: nu zie ik het. Tot dat beeld weer een nieuwe vraag oproept. Precies dat maakt deze tocht zo aantrekkelijk.

Moeilijk. Makkelijk. Moeilijk.

Geen wedstrijd om zoveel mogelijk formules op een scherm te krijgen. Wel de persoonlijke uitdaging om een moeilijk idee zo te vertellen dat iemand zin krijgt om de volgende stap te zetten. Nieuwsgierigheid als vertrekpunt. Verwondering als reden om door te gaan.

En het bewijs van de Riemann-hypothese?
Dat hebben we ook niet.
Maar onderweg valt al heel wat te ontdekken.

Er bestaat een eerste verhaallijn met script en visuele proeven. De verdere uitwerking, wiskundige review en publieksproeven volgen. Dit persoonlijke project staat naast de vijf festivalvoorstellen; er wordt hier geen extra optreden of speelduur mee toegezegd.