

Mediacontext 1

Leven in een beeldcultuur

Kristof Michiels

Inleiding

Vierde etappe van een vierluik

- De taal van het object
- De designer als storyteller
- Het spanningsveld tussen design en kunst
- Leven in een beeldcultuur

Mediacontext1 wil jullie laten nadenken over de samenleving en het toekomstig werkveld. Het wil ook een kapstok bieden.

Vandaag: leven in een beeldcultuur

- Onze objecten functioneren niet in het luchtledige. Ze zijn een onlosmakelijk onderdeel van onze samenleving
- Deze wordt gekenmerkt door een gigantische stroom visuele impulsen die tot ons komen via (sociale) media
- Weten welke de karakteristieken hiervan zijn is weten binnen welke context je straks jouw beelden gaat creëren

Beeldcultuur

Beeldcultuur doorheen de eeuwen



"Wij zien per dag evenveel beelden als een burger in de gouden eeuw in heel zijn leven"

Wat is beeldcultuur?

- Cultuur: gedeeld stelsel van waarden, normen, symbolen, taal, producten,...
- Beeldcultuur: invloed op hoge cultuur / volkscultuur (vroeger gescheiden, hoe zit dat vandaag?)
- Mediacultuur = volkscultuur gemedieerd door media en markt
- Hoe we kijken naar de wereld wordt in belangrijke mate gedomineerd door de producenten van "beelden"

Massamedia?

- TV
- Smartphone apps
- Films
- Kranten
- Sociale media
- Streaming
- Achterliggend: grote mediabedrijven en technologiebedrijven
- Massamedia zijn alomtegenwoordig in ons dagdagelijkse leven en vormen machtige en invloedrijke sociale instellingen

Beeldcultuur

- Omvat de dingen die we rondom ons zien
- Alles wat we zien is "gemedieerd"
- Hoe en wat we zien, en wat we doen als resultaat van dat zien zijn een gevolg van onze visuele cultuur
- We hebben onze blinde vlekken
- We stellen een wereld-beeld samen dat past in wat we kennen en begrijpen

Opgroeien in de jaren '80 - een getuigenis



10 / 40 "the era of MTV and Max Headroom, New Coke and Ronald Reagan, skinny ties and shoulder pads"

Opgroeien in de jaren '80 - tijdperk massamedia



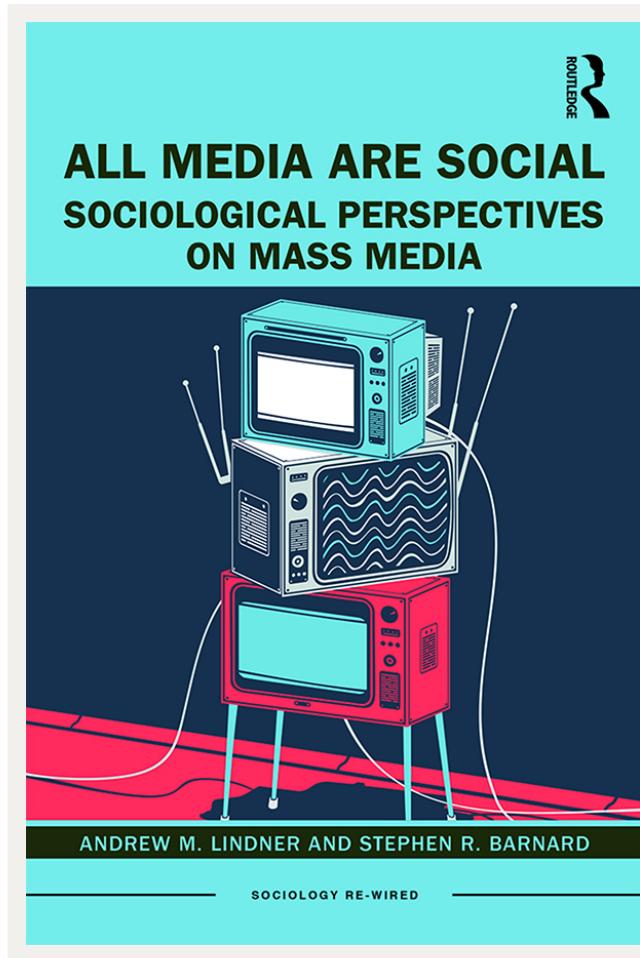
Minder versnippering - meer reach traditionele broadcasters op jongeren - gatekeepers - aspirationeel effect
11 / 40

Onze beeldcultuur vandaag



<https://www.politico.com/news/magazine/2021/01/02/pop-culture-trump-era-2020-analysis-449495>

Alle media vandaag zijn sociaal en mobiel dus alomtegenwoordig



Alle media zijn sociaal en mobiel

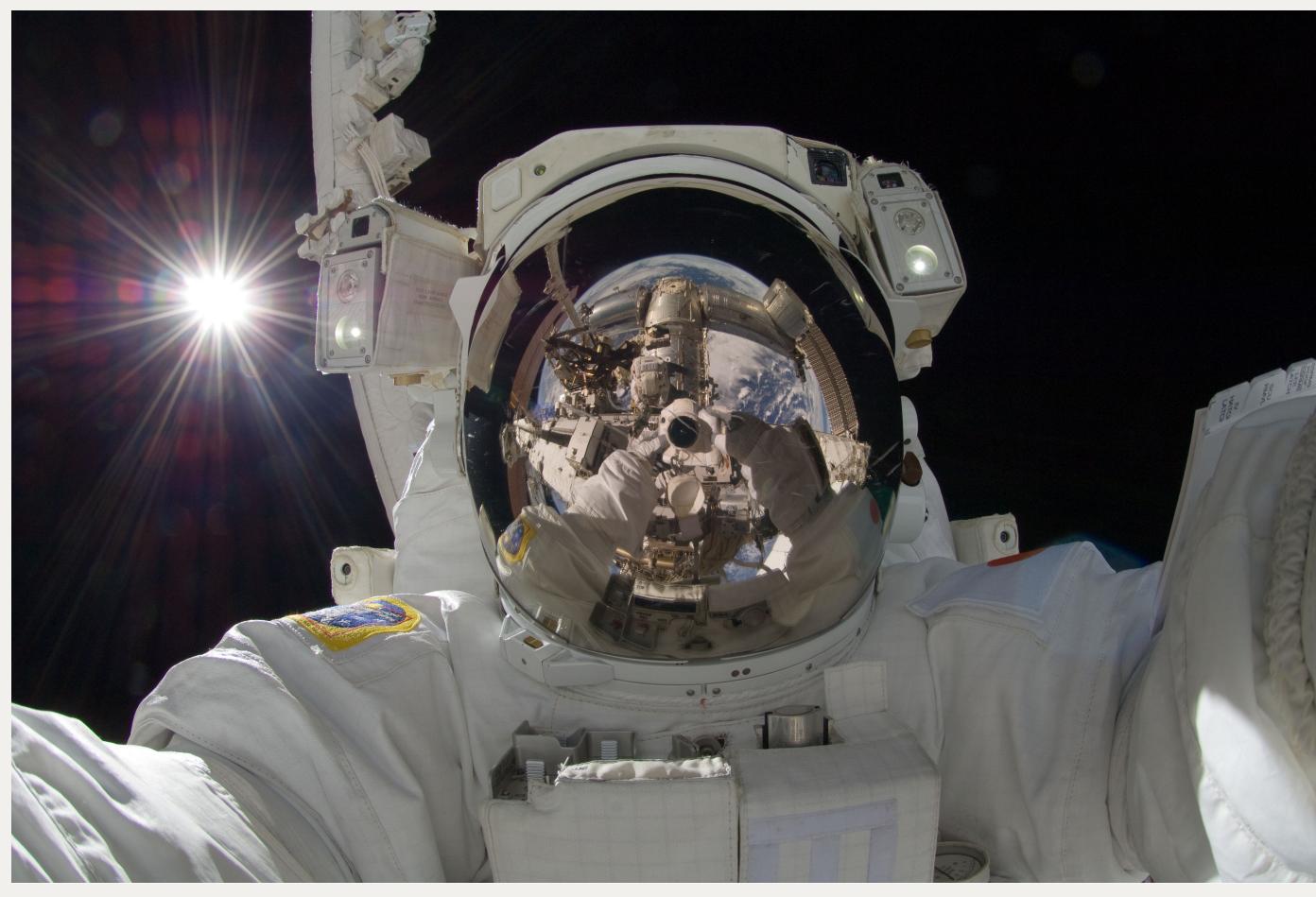
- We gebruiken ze om onszelf aan anderen uit te beelden
- Internet is het eerste universele medium
- We delen en sturen beelden de planeet rond
- 18-34jarigen kijken meer naar YouTube dan naar televisie
- YouTube bestaat nog maar 15j. Tiktok in 2016...
- Radicaal digitaal
- Einde van de specifieke kijkplaatsen waar je iets moet gaan bekijken (film, musea,...). Nu is alles altijd en overal bereikbaar, op je eigen voorwaarden

Hoe zien we de wereld? De impact van beelden...



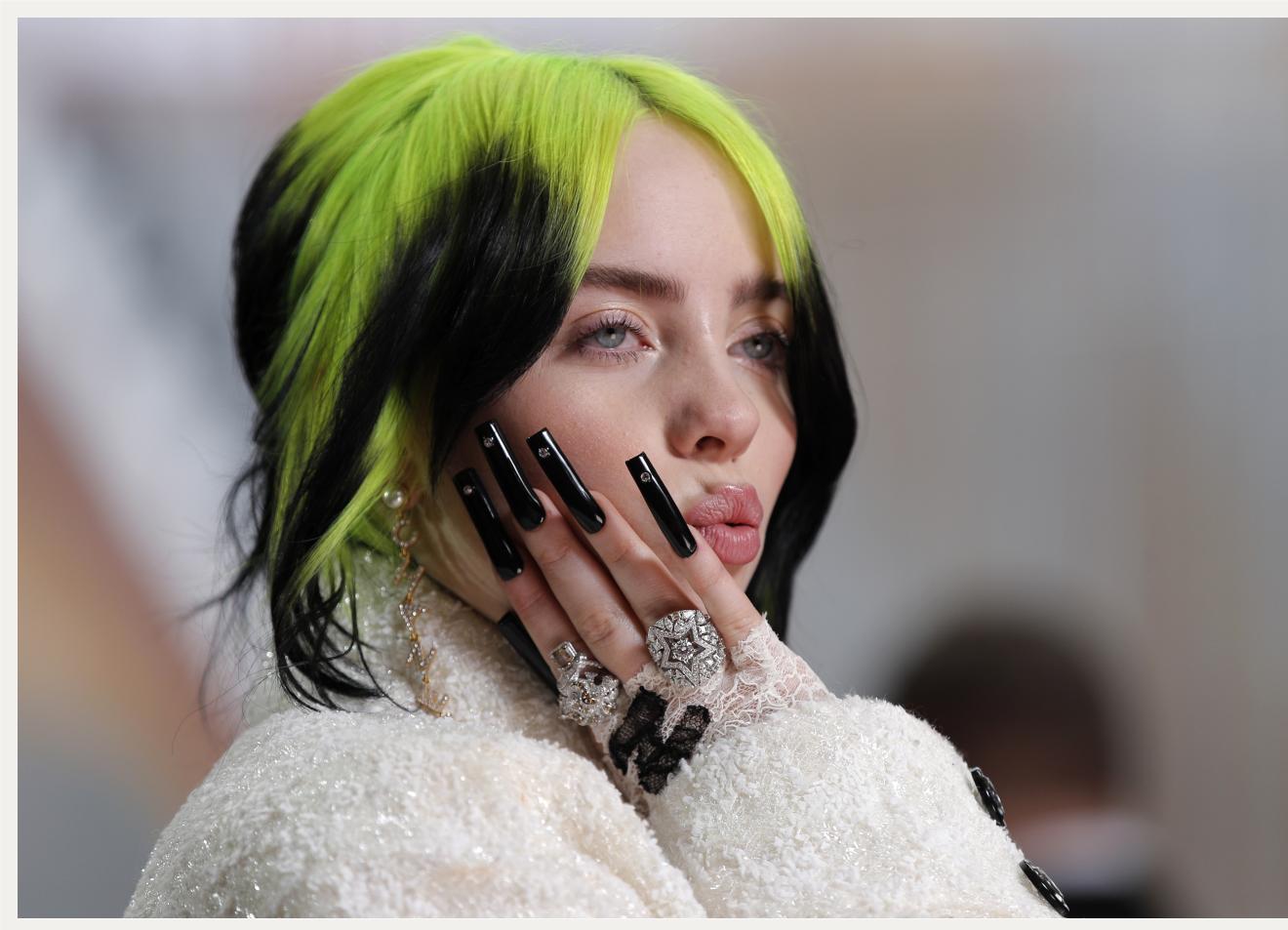
Jack Schmitt - vanuit Apollo 17 - 1972 - "Blue Marble"

Hoe zien we de wereld? De impact van beelden...



Astronaut Akihiko Hoshide (Japan) nam een ruimteselfie in september 2012

Wie bepaalt de cultuur vandaag?

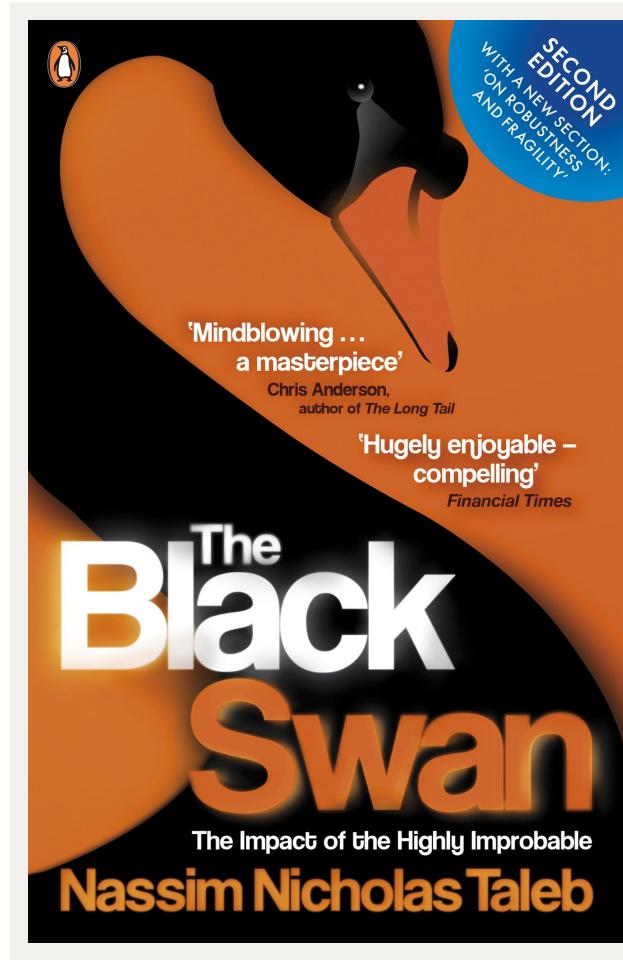


Billie Eilish - Harry en Meghan - Christiano Ronaldo -Taylor Swift - ...

We kunnen spreken van een wereldwijde gemeenschap

- Deze gemeenschap is radicaal visueel georiënteerd
- Al het visuele materiaal dat we maken en delen: onze manier om te proberen de wereld te "zien"
- We doen het om samen de wereld te proberen te begrijpen en er onze plaats in te proberen te vinden
- We stellen deze wereld samen uit media-stukjes en gaan ervan uit dat wat we zien (die stukjes dus) samenhang hebben en een bepaalde realiteit weergeven.

Zwarte zwaan - Nassim Taleb



Mediocristan vs Extremistan

Welke positieve invloeden hebben media?

- Communicatie met familie, vrienden, ...
- Nieuwe vrienden en gemeenschappen vinden. Netwerken met mensen met gelijke interesses
- Sociale verandering, goede doelen kunnen zich promoten
- Emotionele steun in moeilijke tijden
- Sociale connectie voor mensen die zich in afzondering bevinden
- Creativiteit en zelf-expressie delen
- Leren, waardevolle informatie vinden

Welke negatieve invloeden hebben media?

- Information overload?
- Problemen met focussen?
- Uitstelgedrag?
- Laag zelfbeeld?
- Effecten op ons brein?
- Beïnvloeding?
- Onderdrukking?

Mediatheorie



Mediatheorie

- Nadelen over de invloeden en effecten van massamedia
- De relatie tussen het publiek en de media
- Domein van o.m. de media sociologie en communicatiewetenschappen

Negatieve effecten van media

- Vaak te maken met nieuwe media: onbekend
- Socrates (400vc): uitvinding schrift zou leiden tot vergeetachtigheid en mensen zouden uiteindelijk niets meer 'weten'
- Wat nu wordt gezegd over nieuwe media is ook gezegd over film, stripverhalen, games, ...

Magische kogel/injectienaald-model van H. Lasswell

- Grondlegger politieke psychologie en communicatiewetenschappen
- Proefschrift in 1927: "Propaganda Technique in the World War"
- Lineaire communicatietheorie
- Publiek is passief en ondergaat. We zijn allemaal hetzelfde en reageren op voorspelbare manier
- Massamedia hebben een sterk en veranderend effect op ons
- Voorbijgestreefd, communicatie is complex en multi-richting maar blijft actueel in hoe we vandaag over media praten

Two-Step Flowtheorie

- Onderzoek 'The people's choice' uit 1940 over sociale beïnvloeding door socioloog Paul Lazarsfeld
- Onderkent dat communicatie complex is. Publiek: individu en actief, deel van de samenleving
- Stelt dat mensen hun opinies ontwikkelen via opinieleiders ('respected people in the community') en media-effecten onrechtstreeks ontstaan
- Het publiek neemt actief deel aan het communicatieproces
- Studie 'who says what to whom on Twitter?' geeft deze theorie credibiliteit: mensen lezen nieuws gefilterd door een via een diffuse laag van opinieleiders
- Vandaag: fenomeen van Influencers. Meer dan 2 stappen weliswaar...

Agenda-setting theorie

- Media kan niet bepalen wat je moet denken, maar wel waarover je nadenkt
- Studie Maxwell McCombs en Donald Shaw in 1972 over verkiezingscampagne 1968 Verenigde Staten
- Correlatie tussen thema's die kiezers belangrijk vonden en thema's die prominent in de media aan bod kwamen
- Media gebruiken "signalen" om aan te geven wat belangrijk is
- Onze perceptie van realiteit o.i.v. selecteren, weglaten en framen van verhalen in de media
- Framen = toevoeging McCombs in 1998 => ook hoe we over iets moeten denken
- Nog steeds actueel vandaag

Theorie van 'versterking'

- 'The effects of mass communication' door Joseph Klapper (1960)
- Media heeft weinig macht om mensen te beïnvloeden
- Versterkt vooral onze bestaande manieren van kijken
- Er zijn andere actoren: onderwijs, gezin, gemeenschap, kerk, ...
- Enige moment waarin de media mensen kan beïnvloeden: wanneer ze een nieuw idee of concept introduceren
- Deze theorie zorgt ervoor dat we het brede plaatje in ogenschouw nemen

Uses and gratification Theory

- Blumer, Katz, McQuale in jaren '70
- Publiek zijn actieve en vrije deelnemers aan het communicatieproces en het uitwisselen van media
- Mediagebruik beantwoordt aan onze behoeftes: informatie zoeken (nieuwsgierigheid), persoonlijke identiteit, persoonlijke relaties, afleiding
- Link met Mazlovs piramide van behoeftes en hoe mensen media gebruiken

Piramide van Maslow



De behoeftepiramide van Maslow is een schematische weergave waarin de behoeften van de mens staan weergegeven, op volgorde van de prioriteit die eraan gegeven wordt.

Representatietheorie (Stuart Hall)

- Alles in de media is een constructie, een voorstelling
- Representaties kunnen verschillende vormen aannemen: radiobijdrages, krantenartikels, foto's, documentaire
- Hoe realistisch ze er ook kunnen uitzien, het blijven constructies
- Iemand anders' voorstelling van de realiteit, een geconstrueerd beeld
- Codes: signalen die betekenis bevatten (letterlijke, maar ook culturele en persoonlijke connotaties)

Twee belangrijke denkers: Marshall McLuhan (1911-1980)

- De global village
- The medium is the message =>
- Het medium verandert de samenleving
- Door de manier waarop het wordt gebruikt
- Doet er niet toe wat er in een boek staat, het medium zelf is het effect
- Media zijn een extensie van onszelf
- The electrical mind (<https://www.youtube.com/watch?v=0pc0C2l7Tol>)

Twee belangrijke denkers: Jean Baudrillard (1929-2007)

- We leven in een wereld waarin meer en meer informatie is, en minder en minder betekenis
- Hyperrealiteit
- De golfoorlog heeft nooit plaatsgevonden

Inspiratie in onze beeldcultuur

Inspiratie in onze beeldcultuur

- Dan Mall: <https://danmall.me/>
- Stealing your way to original designs: <https://danmall.me/articles/stealing-your-way-to-original-designs/>
- "Said differently, everything is a remix"
- "Design als een combinatie van bronnen op een unieke manier waar mijn publiek minder mee vertrouwd is"

Inspiratie in onze beeldcultuur: Dan Mall

The screenshot shows the homepage of Dan Mall's website. At the top left is a large, stylized white "Dan Mall" logo. To its right is a circular portrait of Dan Mall, a man with dark hair and glasses, wearing a blue t-shirt with "REAL SuperD" and "TRADE. MARK. JPN." printed on it. Below the portrait are two colored buttons: an orange one labeled "Creative Director" and a green one labeled "Advisor". At the top right of the page is a small text box containing "Dan Mall / Creative Director & Advisor". The main content area has a dark brown background. It features a paragraph about Dan Mall's professional roles and interests, followed by a horizontal menu with links: "Articles" (underlined), "Speaking & Podcasts", "Blogroll", and "Contact". Below this is a large teal-colored section containing a Skillshare promotional message and a video thumbnail showing Dan Mall speaking.

Dan Mall / Creative Director & Advisor

I'm DAN MALL, a creative director and advisor from Philly. I'm the founder and director of [SuperFriendly](#), a design collaborative that brings exquisite creative direction and design to the world's most important and interesting organizations. I'm also the co-founder and CEO of [Arcade](#), a fun way to create, edit, and manage design tokens for enterprise teams.

Articles / Speaking & Podcasts / Blogroll / Contact

SKILLSHARE

I made an online class for designers about [creating design systems](#).

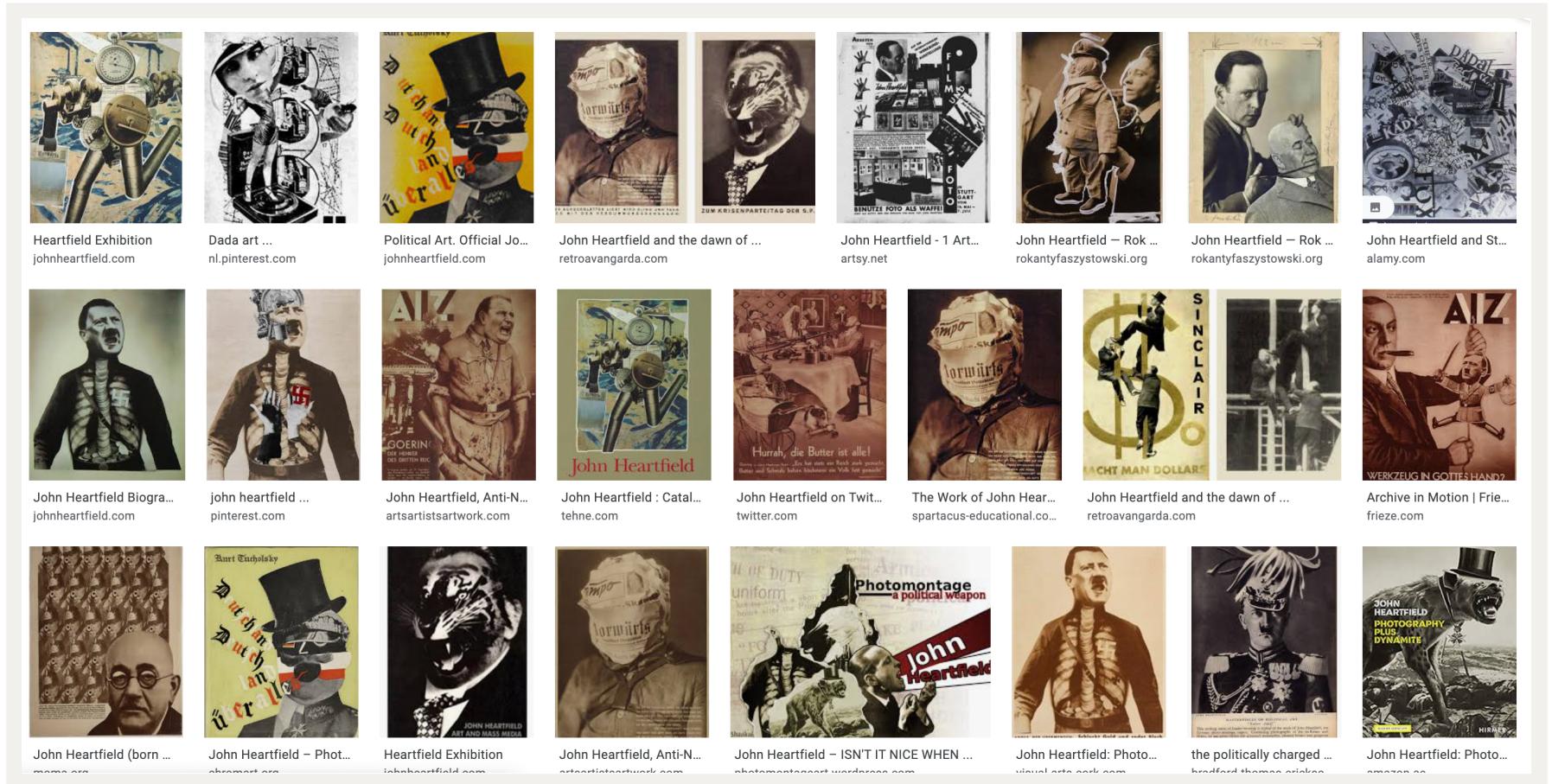
"Said differently, everything is a remix"

Inspiratie in onze beeldcultuur

- Kijk overal, zoek goed rond en vind je helden!
- Waar? Dribbble, Behance, Codepen, Codesandbox, Glitch
- Kijk ook verder dan het vanzelfsprekende voor inspiratie: muziek, film, boeken, kunst,...
- Zorg dat je geïnspireerd wordt door verschillende bronnen
- Wacht een beetje, en probeer vanuit je geheugen te werken
- Combinaties maken vanuit je gedachten
- Letterlijk kopiëren: belangrijk, maar niet om als werk van jezelf te presenteren (<https://give-n-go.co/> :-))

De opdracht

De opdracht



Een reflectie in collagevorm over één of meerdere van de onderwerpen die in de 4 aansluitende lessen aan bod komen

Mediacontext 1 - leven in een beeldcultuur