

CULTUUR EN EDUCATIE

HOOFDSTUK 1 : INLEIDING

Wat zijn de instituten waar cultuur onderwezen wordt? Wat is cultuur? Hier kan je eeuwen over discussiëren. We gaan dit begrip problematiseren. Als we cultuur gebruiken, wat betekent dit dan eigenlijk? Hoe kunnen we dit onderwijzen, maatschappelijke projecten rond opstarten?

Ook de actualiteit wordt betrokken.

We gaan een beweging maken. Er zijn heel wat verschillende manieren om cultuur en educatie te benaderen.

- Taal – cultuur begin bij de taal
 - Retoriek – we begrijpen taal niet alleen letterlijk, maar ook de bepaalde interpretatie op een problematiek, situatie. Taal heeft ook een invloed op hoe we de maatschappij begrijpen en vormgeven
 - Een voorbeeld : taal heeft een invloed op de aanpak op covid, ‘een oorlog’
- Literatuur – als het toonbeeld van wat cultuur al dan niet kan zijn, een belangrijk aspect van de culturele vorming
 - Narratieven – de plaats van verhalen in de samenleving in het algemeen. Wat we denken te moeten doen, weten we door de verhalen die we met elkaar delen. Onze interpretatie van de maatschappij is sterk beïnvloed door verhalen die we vertellen. Deze verhalen zitten ook in de cultuur. Ook in soaps zitten betekend gevende verhalen.
 - Een voorbeeld : thuis wordt geen ‘guilty pleasure’ maar een onderzoek – welke kennis halen we hieruit en waarom bevat dit kennis?
- Geletterdheid – in een bepaalde taal en een bepaalde cultuur. Het gaat over vanzelfsprekend kunnen lezen en schrijven, maar het gaat ook over hoe we de taal communiceren.
 - Media – de technologie is vooruit, maar dit heeft ook implicaties over hoe we naar geletterdheid kijken. Het is meer dan een toetsenbord ipv pen en paper. Het heeft een invloed over hoe we de betekenis van cultuur met elkaar uitwisselen.
- Cultural Studies / Literacy Studies
- Discours Analyse / Etnografie

Cultuur zit in een maatschappelijk ideaal waar men gevormd wordt door de taal, de literatuur en het begrijpen daarvan, en een soort van geletterdheid. Deze geletterdheid hebben we nodig om te functioneren in de maatschappij.

1. CENTRALE FOCUS

Culturele geletterdheid (de kennis van cultuur) in een veranderende maatschappij.

- Wat is de veranderde cultuur?
- Welk soort kennis over cultuur moeten we hebben?

Een voorbeeld : migratie en de toenemende diversiteit – over welke cultuur gaat het? Over wiens cultuur gaat het?

Een ander voorbeeld : technologie – op welke manier gaat jongerencultuur online? Heel wat van de populaire cultuur zit op de streamingsdienst. Hoe delen we die cultuur met elkaar? We hebben eigenlijk minder gedeelde kennis. Youtube kanalen vormen bijvoorbeeld een bron van cultuur

Beide zaken evolueren heel erg snel. Alles wat bijvoorbeeld rond migratie hangt, hoort hier ook bij. Denk bijvoorbeeld aan black lives matter. Wat is de link met ons onderwijs en het opgestelde curriculum? Wat is de gedeelde kennis? We moeten culturele geletterdheid steeds herwerken en opnieuw bij stil staan? Hoe staan we stil bij cultuur in een maatschappij die steeds aan verandering onderhevig is?

2. INTRODUCTIE IN HET DOMEIN VAN GELETTERDHEID

Het debat rond culturele geletterdheid.

Perspectieven vanuit multi-geletterdheden.

2.1. MYTHE VAN GELETTERDHEID

We gaan deze mythe problematiseren.

We gaan nadenken over hoe geletterdheid in een maatschappij een plaats krijgt. Het gaat ook over de kennis van een bepaalde cultuur, hierdoor wordt het complexer dan kunnen lezen en schrijven. We gaan proberen begrijpen hoe geletterdheid een bepaalde culturele kennis vormt.

Het gaat over kennis over een geschiedenis, een vorm van cultuur. Je kan onmogelijk alles weten, je moet keuzes maken. Hierbij moeten we argumenteren. Wie heeft de macht om te bepalen wat we als samenleving al dan niet belangrijk vinden?

De mythe van geletterdheid is een verhaal die we aan elkaar vertellen. Je kan integreren in de samenleving als je kennis hebt van cultuur. Maar is dit effectief zo? Gaat de ongelijkheid hiermee opgelost worden? Welk verhaal vertellen we aan elkaar om een vorm van culturele geletterdheid naar voor te schuiven?

2.2. MULTILITERACIES

Het gaat over verschillende soorten geletterdheid.

3. INTRODUCTIE IN HET DOMEIN VAN CULTURAL STUDIES

Het debat rond hoge en lage cultuur. Representatie en beeldvorming.

Populaire cultuur. – we kunnen dit niet ontkennen. Een concreet voorbeeld : een rel tussen youtubers. In welke context je ook terecht komt, toch heeft dit een impact. Deze vormen van cultuur moet je leren lezen en leren zien.

Het gaat over trainen van een bepaalde blik, een bewustwording om dit te kunnen zien. Hoe kijken we naar populaire cultuur als een plek waar zinvolle dingen gebeuren?

3.1. CULTURAL STUDIES

4. INTRODUCTIES IN HET DOMEIN VAN RETORIEK

Hoe is taal meer dan een middel om te communiceren?

Begrippen uit de nieuwe retoriek

Focus op educatie.

Een voorbeeld : wat betekent het om over een vluchteling te spreken? De manier waarop we over deze thema's spreken, is heel bepalend over hoe we handelen in een situatie.

4.1. ANTROPOLOGIE EN RETORIEK

5. METHODOLOGISCH KADER

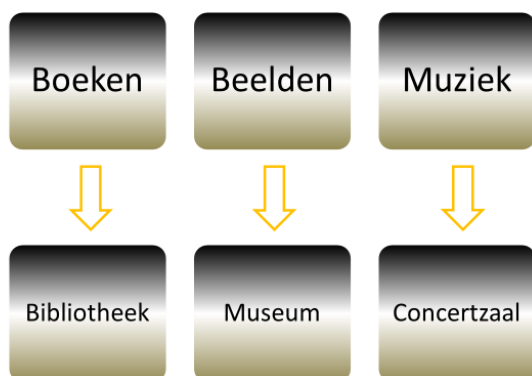
- Narratieve analyse
- Retorische analyse
- Discours analyse

6. DRIE CENTRALE THEMA'S

- Cultuur & Fictie
- Technologie & Instituties

We moeten nadenken over welke cultuur in de maatschappij belangrijk is. Wat zijn de plekken waar cultuur gedeeld wordt? Aan welke instituties denk je waar je kennis over cultuur kan terugvinden.

In een school : op een formele manier, in een muziekschool of tekenschool, theater, openbare plekken, bibliotheken → technologie heeft hier ook een invloed op



Vroeger werd elke vorm van cultuur gelinkt aan een bepaalde institutie. Maar recent lopen deze meer samen omwille van technologie.

Wat betekent een bibliotheek nu nog? Waarom vinden we dit nog belangrijk? Wat is de reden hiervoor? Want als het over een bepaalde kennis gaat, dan kan je dit online ook vinden.

MAAR de instituties worden gezien als een plek waar kennis en autoriteit is. De bibliotheek maakt bijvoorbeeld een keuze om dit te doen, om je te helpen. Online zal een algoritme dit voor jou bepalen.

Wat is culturele vorming vandaag? Welk soort vragen roept dit op?

- Identiteit & Diversiteit

Als het gaat over culturele vorming, dan is dit heel erg belangrijk.

Welke kunst? Welke keuze? Wie is ons? Waartoe dient het binden?

Wat is de gedeelde Europese identiteit? Wat is de cultuur die ons bindt? Waarom zou een Europese unie hier tijd en energie in steken? Het gaat over het stimuleren van een identiteit en een gevoel van verbondenheid.

7. CASE STUDIES

De grote vragen worden concreet uitgediept.

- Games
- Mediawijsheid
- Subcultuur
- Burgerschap

HOOFDSTUK 2 : INTRODUCTIE IN HET DOMEIN VAN GELETTERDHEID

Cultuur van het lezen : tekst in de reader

1. CULTURELE GELETTERDHEID : DEBAT

Een fragment : hangjongeren in het park. Het park voor de ouderen, voor de jongeren, of voor iedereen? Is klassieke muziek enkel voor de oudere generatie? Is een kunst gelinkt aan een bepaalde generatie?

Hoe kijk je als samenleving naar culturele vorming? We gaan dit kritisch benaderen. Er wordt over jongeren in het algemeen geklaagd :

- lerarenkamers ('onze leerlingen lezen niet meer, kennen de klassieken niet meer') – na het publiceren van de PISA – studies. Kennen de jongeren de cultuur nog? Is dit geen wij – zij denken?
- interviews en debatten op radio en televisie
- columns en essays in kranten en tijdschriften
- aandachtspunten in politieke beleidsteksten

cultuur in tijden van corona; het is het onderwerp in veel debatten

- onderwerp van onderzoek aan universiteiten.
- onderwerp van verhalen, films etc.

1.1. MODEWOORD

Cultuur kan op verschillende manieren met verschillende betekenissen ingezet worden.

- racisme wordt vertaald in termen van cultuurverschillen,
- klachten over de jeugd worden klaagzangen over hun cultuur,
- identiteiten worden ge(re)presenteerd in de vorm van cultureel bepaalde lifestyles
- oorlogen worden beschreven als culturele conflicten, conflictmodel
- ('the clash of civilizations' van Huntington (1996) die door Said (2001) als 'the clash of ignorance' werd omschreven).

Bepaalde discussies lopen door elkaar, heeft alles met cultuur te maken? Cultuur wordt vaak als argument gebruikt. Maar over welke cultuur gaat dit dan? Er ontstaan heel wat spanningen en onproductieve discussies.

Cultuur is ook een economisch gegeven. Alles wat we dragen, gaat ook over een cultuur. Cultuur wordt ook ingezet vanuit een economische perspectief, we consumeren cultuur. Op verschillende vlakken zit er een economische logica achter.

Cultuurvorming in deze covid tijden is een complex gegeven.

1.2. PARADOX

- **enerzijds** constateert men dat cultuur en kunst hoog op de agenda staan
- **MAAR anderzijds** stelt men vast dat cultuur en kunst in een crisis verkeren.

Cultuur is overal, dit moeten we begrijpen

1.3. CULTUURCRITICI KLAGEN OVER

- het verdwijnen van het Bildungsideaal in deze maatschappij, Bildung : een visie op pedagogie, bouwen aan een persoon
- het vervagen van normen en waarden, MAAR wiens normen en waarden?
- het verdwijnen van gedeelde kennis etc. als je deel uitmaakt van een gemeenschap, is er dan ook gedeelde kennis?
Was het vroeger effectief beter? De gedeelde kennis vroeger was heel erg selectief, de gedeelde kennis was een manier om ongelijkheid in stand te houden. Bestaat gedeelde kennis? Wat we verstaan onder gedeelde kennis is moeilijk. Dus waarom lijkt het alsof het vroeger beter was? Waarom is er een soort nostalgie? We moeten het verleden niet idealiseren.

Dit is een perspectief waarom cultuur al dan niet belangrijk is.

Discussies over cultuur zullen onvermijdelijk ideologisch gekleurd zijn, politiek krijgt hiermee te maken.

1.4. BACK TO BASICS

Heimwee naar een ideale tijd in het verleden. Zo pleit men voor een herstel van de gedeelde kennis – de literaire canon, de nationale geschiedenis. Wat is het verleden dan?

(Bloom 1987, Hirsch 1987).

1.5. DEBAT

- **doemdenkers** of cultuurcritici (vroeger was het beter, het heden is verwerpelijk)
- **profeten** van de nieuwe cultuur of hype (de toekomst geeft ons gelijk, het heden is voor ons).

We moeten aandacht hebben voor die spanning. Moet we het verleden toelaten of enkel oog hebben voor de toekomst? Het is moeilijk om hier een genuanceerde middenpositie in te vinden. Het is niet het ene versus het andere.

1.6. POSTHUMANISME

De vraag blijft of de humanistische (lees)cultuur een essentiële waarde bevat die moet verdedigd worden.

2. LITERATUURONDERWIJS VANDAAG

2.1. LITERATUURONDERWIJS EN BOEK

De boekdrukkunst in relatie met de standaardtaal en de literaire canon. Een boek is ook een vorm van technologie. De boekdrukkunst heeft de cultuur gevormd waarin we nu leven. De problematiek van godsdienst en godsdienstoorlogen werd hiermee in gang gezet.

de literaire bloemlezing.

2.2. BOEKENCULTUUR

Boeken richten zich tot een algemeen publiek → belang van een gemeenschappelijke taal. Zonder een gemeenschappelijke taal was de technologie van een boek nutteloos.

Boekdrukkunst heeft baat bij een standaardtaal → de vorming van een natie.

2.2.1. BOEKDRUKKUNST EN MEDIA

- **Instituties** zijn de architecturale trots en de iconen van de **nationale cultuur**: de nationale trots en het nationaal gevoel
- beelden in musea,
- muziek in concertzalen,
- boeken in bibliotheken.

2.2.2. BOEKDRUKKUNST EN ONDERWIJS

Boeken en tijdschriften → disciplines

Schoolboeken → schoolvakken

2.3. VANDAAG IN EEN KLAS

- leren lezen (een cognitieve vaardigheid die ingebed is in een discussie)
- de standaardtaal leren
- de nationale geschiedenis leren
- kennismaken met de nationale literatuur

↔ Toenemende diversiteit

Je kan het niet maken om enkel de nationale kennis aan te bieden, je moet breder gaan. Hoe bepaal je wat nu het onderwerp is in de klas?

2.4. NATIONALISME

Paradox: nationalisme versus globalisering. Er is enerzijds een inzet op nationalisme MAAR we evolueren geleidelijk aan naar een globale samenleving. De spanning loopt door op verschillende niveaus.

- Academia: problematisering van nationale identiteit en nationale cultuur.
- Deconstructie van nationale mythes. De nationale mythe is bedoeld om een nationalistisch kader te creëren.

Een voorbeeld van nationalisme : een protest van vlaams belang naar de huidige regering, het vormen van de huidige regering en de reacties daarop.

Op vlaams niveau speelt het nationaal gevoel heel erg sterk.

Nationalisme heeft ook te maken met culturele kennis en de manier waarop we deze construeren.

2.4.1. IMAGINED COMMUNITIES

Dit is een concept dat helpt om een stap achteruit te zetten en te kijken naar wat die spanning van nationaliteit inhoudt. Op heel veel verschillende niveaus is er een voortdurende spanning tussen nationaliteiten die met elkaar in dialoog gaan, in conflict gaan. Maar hoe zitten deze mechanismes in elkaar?

'Verbeeld': de inwoners van een natie, van een groep moeten zich met elkaar identificeren zonder elkaar te 'kennen'. Deze verbeelding gebeurt via cultuur en via taal.

als een **'natuurlijke'** omgeving waarin men geboren wordt en niet enkel een verzameling van abstracte wetten en beleidsorganen.

We behoren tot iets wat men vlaanderen noemt, iets wat men België noemt. Deze zijn beide een recent nieuw gegeven (historisch gezien). We moeten de gemeenschap verbeelden om duidelijk te maken dat we tot één en dezelfde behoren.

Deze verbeelding is ook aanwezig in andere gemeenschappen, andere landen, ... niet enkel in vlaanderen.

2.4.2. NATIONALE TROTS

Naties als imagined communities beschrijven impliceert niet dat ze geen gevoelens van solidariteit en trots kunnen opwekken.

Vraag: hoe gaan we om met onze eigen trots en met die van anderen?

Het is een manier om te begrijpen van waar de drang komt om een verhaal aan elkaar te vertellen. Het is geen vaststaand feit, het is een constructie. We construeren een identiteit op basis van taal, cultuur en symbolen. Eens je al deze verschillende vormen als een imagined communities ziet, dan is het interessant om te kijken hoe deze uitgebeeld worden.

2.4.3. NATIONALISME EN EDUCATIE

Traditioneel: scholen als plekken voor natie-vorming. Nationale identiteiten worden er geconstrueerd en imagined communities gevormd.

19e eeuwse opvatting over natie-vorming speelt nu ook nog.

Scholen spelen een belangrijke rol zowel in de banale als de expliciete 'verbeelding' van een natie.

Een voorbeeld van expliciete verbeelding : zwaaien met de vlaamse leeuw, een afkeer van andere identiteiten (een wij – zij gevoel), ...

Het opkomen voor een eigen identiteit kan zowel rechts als links zijn. Het is vaak ook gelinkt aan onderwijs, om in een eigen taal onderwijs te krijgen, om een cultuur in eigen taal te ervaren. Het kan verschillende invullingen krijgen.

2.4.4. TEMPLATE

Taal- en literatuuronderwijs volgt vaak dezelfde template: kinderen leren lezen en schrijven in de standaard taal, ze leren daarbij de nationale geschiedenis en de nationale literatuur kennen (en waarderen). Dit maakt allemaal deel uit van de ruimere beweging naar een verbeelde gemeenschap.

2.4.5. HET VERHAAL VAN DE NATIE

'The same story, so to speak, must be told to all children.'

'To make appear as necessity what is in fact a bundle of contingencies, and thus to make meaningful the accident of his birth.' Een toevallige geboorte, op een toevallige plek, ...

Het is een selectieve en exclusieve keuze. De vlaamse identiteit is niet herkenbaar voor iedereen.

De vlaamse leeuw als symbool voor de vlaamse gemeenschap. Dit beeld is een banalisering om onszelf een identiteit toe te kennen. Het is een symbool dat centraal komt te staan

2.5. LITERATUURONDERWIJS

- Cultureel erfgoed (kennisoverdracht)
- Persoonlijke respons (leesmotivatie)
- Cultuurkritiek (dialoog en discussie)

3. VAN GELETTERDHEID NAAR MEERVOUDIGE GELETTERDHEDEN

3.1. GELETTERDHEID

Twee extremen, twee concrete voorbeelden:

- de basale (basis) vaardigheid van lezen en schrijven
- het lezen van hoogstaande literatuur, kennis van 'de Cultuur'. Deze norm gaat gepaard met discussies, het is maar wat je belangrijk vindt.

3.2. GELETTERD VERSUS ONGELETTERD

Ongeletterdheid heeft gevolgen voor het functioneren

- in een democratie
- op de arbeidsmarkt

Geletterdheid is een waardeoordeel. Er zijn verschillende vormen van geletterdheid, mensen hebben hier andere meningen voor.

3.3. MYTHE VAN GELETTERDHEID

- Pygmalion
- My Fair Lady, Pygmalion, Educating Rita....

Het kan zijn dat mensen een andere definitie van geletterdheid hebben. Er is een meer subjectieve invulling.

Deze mythe wordt verbeeld in onze samenleving, het is een normatieve discussie. Hierna begint de interessante vraag, hoe vullen we dit nu in in de samenleving?

3.4. GELETTERDHEID EN MEDIA

- van orale naar schriftcultuur
- van boekencultuur naar audio-visuele media
- van boeken/ fotografie /radio/tv/film naar digitalisering
- Media creëren geletterdheden.
- Geletterdheid als gereedschapskist.

3.5. MULTILITERACIES

Van enkelvoud naar meervoud.

!!!!!!! The New London Group (1996): *'A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures'*. Een groep onderzoekers die een manifest schreef. Geletterdheid is vandaag iets anders dan wat het betekende in het verleden. Wat we vandaag als geletterd zien, staat verder en breder. Je kan enkel

nadenken over geletterdheid als je beseft dat dit verschillende vormen kan aannemen en steeds aan verandering onderhevig is.

➔ een manifest over de richting die het onderwijs in geletterdheid dient te volgen om aan te sluiten bij maatschappelijke ontwikkelingen.

3.5.1. DESIGNS

Je moet aandacht hebben voor alle verschillende genres

- Linguistic Design
- Visual Design
- Audio Design
- Gestural Design
- Spatial Design
- Multimodal Design

3.5.2. INTELLIGENCES

- Linguistic intelligence
- Logical-mathematical intelligence
- Musical intelligence
- Bodily-kinesthetic intelligence
- Spatial intelligence
- Interpersonal intelligence
- Intrapersonal intelligence

3.6. CASTELS : NETWERKMAATSCHAPPIJ

- Nieuwe economie
- **Globalisering:** confrontatie met een veelheid aan talen, teksten en verhalen.
- **Digitalisering:** variëteit aan media – woord, beeld, klank – die vandaag op één drager samenkomen en aan elkaar gerelateerd worden.
- **Mediatisering:** lifestyles, subculturen, hybride culturen, multimodaliteiten etc.

3.7. VERANDERINGEN

- Werk
- publieke leven
- privé-leven

➔ Educatie

4. PERSEPCTIEVEN OP MEDIA

4.1. (MASSA)MEDIA

Wat betekent de media over hoe we denken over cultuur en educatie?

- Niet alleen bemiddelaars.
- Maar ook producenten van meningen, wereldbeelden en lifestyles.
- Met grote invloed op wat gezegd kan worden, wie het kan zeggen, en hoe dat gebeurt.
- Constructie van wereldbeelden.

“Whatever we know about our society, or indeed about the world in which we live, we know through the mass media.”

We moeten rekening houden met de rol van de media is wie we zijn, in wie we denken te zijn en hoe we zijn. De wisselwerking over hoe we in de wereld staan, geven we vorm in een formele en in een informele context. Welke beelden worden door de media vormgegeven? Op welke manier vormen die mee ons wereldbeeld?

Hoe we omgaan met de rol van de media, dat verandert voortdurend.

4.1.1. NIEUWE MEDIA

- Verwachtingen zijn hoog.
- Kritiek op de bestaande orde.
- Nieuwe mogelijkheden.
- Middel voor democratie.

Gevaar: commercialisering van de media. Dit is gebeurt met de sociale media. Denk maar aan de documentaire ‘social dilemma’.

Debat: zijn massamedia en nieuwe media per definitie zonder kwaliteit?

4.1.2. MEDIAWIJSHEID

Nood aan: kritische burgers – kritische mediageletterdheid, media-wijsheid...

4.1.3. BOEKEN VERSUS MEDIA

- De (ideale) vroegere boeken- en schriftcultuur, wordt naar voor geschoven als iets ‘beters’. We zien het als een remedie tegen fake news en tegen sociale media, maar is dit wel zo? Er is wel zo iets als een perfect boek? Boeken zijn maar één van de media. Een boek is net even goed een medium als een laptop of een smartphone.
- De hedendaagse mediacultuur.
- Een deel van het probleem zit reeds in het woordgebruik: *alsof boeken geen media zijn*.

The medium is the message. Je kan het medium niet loskoppelen van de boodschap

4.2. KRITISCHE MEDIAGELETTERDHEID

Het gaat om “representatie” in twee betekenissen:

- wie kan/mag bepaalde groepen representeren?
- hoe worden onderwerpen en mensen gerepresenteerd?

Ook dit evolueert voortdurend doorheen de tijd. Wat betekent dit voor geletterdheid?

4.3. MEDIA – EVOLUTIES

- Media: vandaag nog vaak een bron van gedeelde kennis.
- Tegelijkertijd: ontwikkeling van *broadcasting* (brede verspreiding van nieuws) naar *narrowcasting* (minder algemene, meer persoonlijke verspreiding van nieuws).
- Ook hier moet geletterdheid aandacht voor hebben

4.3.1. NARROWCASTING : NIEUWS

Wetenschappers van de Universiteit Gent werken de komende jaren aan een algoritme om lezers van nieuwsinhoud bewust te maken van hun leesgedrag in termen van diversiteit.

Door middel van transparante suggesties op basis van hun leesgedrag, moet het algoritme ook divers leesgedrag stimuleren.

Wat betekent dit in termen van geletterdheid?

4.4. PERSPECTIEVEN OP MEDIA

Stelling: we kunnen het belang van die media niet ontkennen.

De dominantie van het beeld beïnvloedt diverse gebieden zoals politiek, reclame en kunst.

4.5. (OPENBARE) MEDIA

Hoe bepaalt de media voor een deel hoe we omgaan met het delen van cultuur? Culturele geletterdheid en vorming gebeurt op school, via musea, maar ook via media. Reproduceren kunst en cultuur

Media is te vinden op vlaams niveau. De type inhoud en de programma's zijn bepaald. Het speelt een rol in de ruimere verbeelding van de vlaamse identiteit. Een voorbeeld : thuis

Leiden toe naar kunst en cultuur

- Toeleiding
- Spreiding
- Participatie

4.6. EVOLUTIE MEDIALANDSCHAP

- Aanbod/productie
- Consumptie
- De medium is the message
- De manier waarop een openbare omroep cultuur probeert te delen, heeft een invloed op de inhoud die wordt gegeven. Denk maar aan dynamisch / statisch, muziekk keuze, uitnodiging, ...
- Een cultuurprogramma is ook niet altijd aanwezig op de openbare oproep

4.7. FORMATS

- Beelden centraal.
- Snelle afwisselingen.
- Korte reacties typeren.

5. PERSPECTIEVEN OP CULTUURBELEID

5.1. CULTUURBELEID

Het cultuurbeleid moet zich verhouden tegenover een veranderende maatschappij. We moeten dit deels kritisch bevragen, welke keuzes worden gemaakt en welke implicaties heeft dit voor de vormen van cultuur die al dan niet ondersteund worden?

Een beleid moet keuzes maken. Men zal eerste andere prioriteiten naar voor schuiven voordat men subsidies zal geven aan cultuur. Moet cultuur dan gezien als een prioriteit?

- Mensen participeren pas aan cultuur als aan een aantal voorbeelden is voldaan.
- Centraal binnen cultuur en onderwijsbeleid.
- Sociale aspecten beïnvloeden participatie aan cultuur. Cultuur is belangrijk omdat het iets betekent in de samenleving. Maar is dit echt zo, moeten we dit niet in vraag stellen?

5.2. VERWACHTINGEN

- Gedeelde kennis/ Bildung
- *versus* belang van diversiteit (vorm en inhoud). Er moeten diverse perspectieven de kans krijgen om zich te ontplooien.

5.3. HET BELEID

- Verschillende cultuuropvattingen die elkaar opvolgen en tegenspreken.
- Cultuur is verworden tot belangrijk concept in het denken over cultuur en burgerschap. Wat is culturele vorming? Wat ondersteunen we als maatschappij? Vertrekken we vanuit een sociale cultuuropvatting of een identiteitsopvatting op cultuur? Vanuit een educatief standpunt is het belangrijk te zien dat het beleid geen neutrale en gemakkelijke keuze is.
- Er is een maatschappelijk debat : hoe geven we cultuur vorm? Waar gaat het geld naartoe?
- Er zijn verschillende vormen van cultuur mogelijk

5.4. AANDACHTSECONOMIE

Gaat u naar de film, dan mist u het theater. Leest u boeken, dan volgt u het ballet niet. Bezoekt u musea, dan missen we u in de concertzalen.

Voor elke kunstvorm is er ondertussen een Stichting die de cultuurparticipant een schuldgevoel aanpraat.

De verbreding van culturele geletterdheid heeft het niet gemakkelijk gemaakt om te kiezen welke cultuur we subsidiëren en onderwijzen.

6. PERSPECTIEVEN OP LEESBEVORDERING

6.1. LEESBEVORDERING

We moeten opletten dat het niet slecht één medium is die gebruikt wordt.

Daarnaast moeten we voortdurend in vraag stellen welke geletterdheid we naar voor schuiven.

- Concurrentie met andere media en culturele praktijken.
- Problematiek van keuzes binnen de literaire cultuur.

- Doelpubliek.
- Institutionele problemen en samenwerkingsverbanden.
- Verschillende projecten en technieken.
- Bijzondere aandacht voor *leesgroepen* als casestudy.

6.2. STRATEGIEËN

- Focus op de markt
- Focus op de media
- Focus op de consument
- Focus op de instituties

6.3. LEESGROEPEN

Leesbevordering gaat steeds meer naar digitale contexten, naar sociale media. Sociaal lezen lijkt wel een soort van tegenstelling te zijn.

7. VAN GELETTERDHEID NAAR MEERVOUDIGE GELETTERDHEDEN

1. ALGEMENE INTRODUCTIE

We moeten ons vandaag enkele vragen stellen bij instituties. Een voorbeeld : de krook die als centrum van cultuur en innovatie dient maar ook een bib is.

Wat is de functie hiervan? Wat is de achtergrond? Wat zijn instituties en wat kunnen ze vandaag de dag nog betekenen?

1.1. MEERVOUDIGE GELETTERDHEID

Wat is de rol van culturele instituties als traditionele bemiddelaars van kunst en cultuur?

Het is niet interessant om te spreken over een eenzijdige visie op culturele geletterdheid en kennis. Geletterdheid kan heel wat verschillende vormen aannemen, verschillende media.

Het gaat niet meer om zomaar te spreken over 'hoge' kunst.

Musea en instituties (culturele) zijn een historisch concept. Het idee om een gebouw te hebben en cultuur centraal te stellen om te delen met het publiek, is iets wat ontstaan is. Instituties zijn geen lege dozen, het idee achter zo'n institutie heeft een aantal culturele redenen.

De instituties spelen een belangrijke rol in de gemeenschap die we met elkaar proberen te verbeelden. We vertellen voortdurend een verhaal aan elk dat we tot eenzelfde gemeenschap behoren. Instituties zijn een plaats waar we deze verbeelding met elkaar kunnen delen.

Maar welk verhaal willen we met elkaar delen? Is het mogelijk om één verhaal met elkaar te delen? Moeten we geen meerdere verhalen met elkaar delen?

1.2. INSTITUTIES

Historische constructies, die weliswaar al eeuwen ons cultureel landschap bepalen maar dat is geen garantie voor een eeuwig bestaan.

Instituties zijn niet eeuwig en niet natuurlijk, we moeten ze kunnen bevragen.

1.2.1. HET AFRIKA MUSEUM

Het gaat over midden Afrika en over het koloniale verleden van Congo.

Instituties zijn historisch geconstitueerde gebouwen. Er is kennis te vinden over de kolonisatie van Congo.

Er wordt hier ook kritiek op gegeven : de Congolese cultuur wordt als minderwaardig beschouwd en eigenlijk zouden de zaken in het museum terug moeten gaan naar de originele landen.

Het koninklijk museum van midden – Afrika gaat ook over de tijden van Leopold II.

Wat heeft dit museum te maken met BLM? De beelden van Leopold II kunnen hiermee gelinkt worden. Er wordt vaak overheen de beelden van Leopold gekeken hoewel deze man wel heel erg veel doden op zijn geweten heeft. Zelf in die tijd was Leopold II niet goed bezig en problematisch.

Het blijft moeilijk om alles verhalen en verbeeldingen samen te brengen maar het maakt duidelijk dat culturele geletterdheid niet zo eenduidig is.

Het is een museum, een plek van educatie. Maar er zal toch gelet worden op de taal die men gebruikt in het museum.

'Hut' → 'Huis'

'Blank' → 'wit'

'Slaaf' → 'als koopwaar verhandelde mensen'

Er is enerzijds vaak een negatieve connotatie verbonden aan deze woorden en anderzijds moeten we deze woorden aanpassen omwille van de politieke correctheid.

Cultuureducatie heeft heel wat verschillende denkpunten en het brengt ook heel wat discussiepunten met zich mee.

Deze connotaties zijn zaken waar we continu aandacht voor moeten hebben. Dit komt allemaal terug naar het concept van een verbeelde gemeenschap.

1.2.2. BIBLIOTHEEK

Deze komt uit een bepaalde plek, een bepaalde context.

Wat is de rol van een bibliotheek vandaag?

Er wordt heel veel verwacht van de instituties, maar toch worden ze ook in een andere mate ingezet.

Het is ook een plek om een maatschappelijk debat te voeren over bijvoorbeeld het verleden. Ze zijn dus in transitie. Dit is opmerkelijk.

Het gaat niet enkel over bibliotheken, ook over musea. De digitalisering speelt overal een rol.

1.2.3. NOSTALGIE – HYPE

"In a short while the traditional museum will not be able to respond to the new challenges of our world (...) the very idea of museums will become obsolete." (Sola 1992: 101)

Maar....

Wat is het nut nog van de instituties? MAAR toch bestaan de plekken nog én worden ze overrompeld. Je reserveert best wanneer je een museum wilt bezoeken. Naast het bezoek, worden deze plaatsen ook op een andere manier gedigitaliseerd. Een voorbeeld : een selfie met de mona lisa op internet.

Het is een andere manier van museumbeleving geworden. Op deze manier krijgen ze een andere beleving.

De nostalgie van die plek : het zijn stille ruimtes, ruimtes zonder teveel prikkels. Het is een nostalgie naar stilte en anderzijds ook naar de duidelijkheid.

'de jeugd kijkt meer naar de gsm dan naar de kunst'. MAAR het zijn daarom geen ongeïnteresseerde jongeren, het kan ook een digitale rondleiding zijn. Hier zie je de discussie over culturele vorming, cultuureducatie. De beleving wordt meer digitaal en interactief gestuurd. Deze spanningen krijgen instituties in toenemende mate mee te maken.

1.2.4. MUSEUM

- In principe zou men ook het oudere, traditionele museum een technologie - een medium - kunnen noemen. Want ook een boek is een medium, het medieert kennis tussen mensen.

- The medium is the message. Het heeft een bepaalde boodschap.
- 19de eeuwse musea weerspiegelen in hun architectuur het denken van de tijd: plechtstatige gebouwen met een ordelijke design, alsof de collectie inderdaad geordend kan worden vanuit een hoger, enigzalmakend perspectief.

1.2.5. EINDE VAN DE KUNST ALS INSTITUUT?

Alles kan kunst zijn, als je het zo benoemd én als je het in een museum plaatst. We zijn het kunst gaan noemen wanneer we een gebouw hadden om het in te plaatsen.

1.2.6. INSTITUTEN ALS PILAREN

In de vormgeving kan je een top down aspect vinden rond kennis.

MACHT	RECHT-VAARDIG	WELVAART	EVOLUTIE	INSPIRATIE	IDEAAL
Politiek	Recht	Economie	Kennis	Kunst	Praktijk
Parlement	Gerecht	Markt	Universiteit	Museum Theater	Organisatie
Geschiedenis	Geschiedenis	Geschiedenis	Geschiedenis	Geschiedenis	Fundament
Archief	Archief	Archief	Archief	Archief	Ondergrond

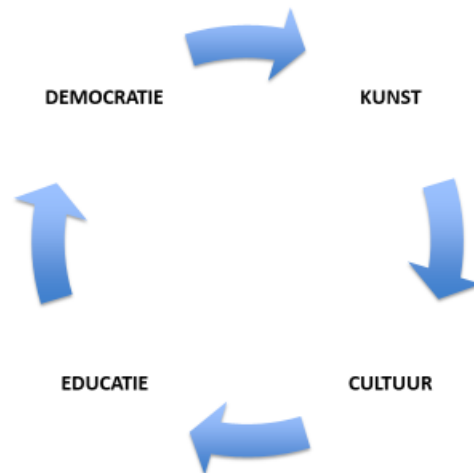
Het idee van een rechte lijnige vorm van kennisoverdracht, is historisch gegroeid.

1.3. POST – INSTITUTIES

Het gaat vaak over historiciteit, het geeft een blik op het verleden. Instituties spelen vandaag een andere rol.

Institutie	Postinstitutie
Waarden (hiërarchie)	Relativisme (een deel van het network rond kennis) (opportunisme)
Rigide structuren	‘Lichte’ en tijdelijke infrastructuur
Boven-individueel	Subjectief and Singulier
Historiciteit <ul style="list-style-type: none"> – Legitimatie vanuit historisch perspectief – Vergeten en herinnerings-machines 	Event

1.4. TRANSITIES



28

2. INTERNATIONALE VOORBEELDEN

2.1. NEW TATE MODERN

In London.

2.1.1. CHRIS DERCON

The museum is gradually becoming much more than a continuously expanding container for art – it is becoming a unique platform for human encounters.

2.1.2. FIND AND REPLACE

- Bibliotheek
- Museum
- Theater
- Concertzaal

Deze plekken proberen zich op een andere manier te verhouden tegenover de samenleving.

Een voorbeeld van een kunstcentrum in Gent, is de vooruit. Omwille van de verandering van de naam van spa, noemt dit centrum zich nu de 'kolruit'. Het was vroeger de plek van de socialisten.

2.1.3. TATE

Development: zo'n museum zet sterk in op ontwikkeling. Men zal investeren in een bepaald deel van de stad. Het is een duidelijke beleidskeuze om daar een museum te plaatsen.

- Vision and political will
- £137m public and Private investment
- Designed for 1.8m visitors annually
- Local involvement, engagement

Catalyst for Development: een catalysator voor ontwikkeling om een aantal zaken in die stad te doen ontstaan.

- Economic; jobcreatie, meer cliënteel voor plaatselijke horeca, meer toerisme
- Social; een ontmoetingsplaats,
- AND Cultural
- The Social Model

Gentrification; er is daar een buurt en een stad waar ze een plaats gaan creëren met positieve gevolgen. MAAR het kan er ook voor zorgen dat de buurt te duur wordt en dan de originele buurtbewoners moeten verhuizen en zich niet kunnen identificeren met de nieuwe plek. Dit is een spanning die zo'n plaatsen mee te maken krijgen.

Als die plekken een andere invulling krijgen, moet ook gekeken naar de gevolgen voor de buurt. Er zijn andere evenwichten die men moet proberen te balanceren.

Het is ook een goed voorbeeld voor wat de kunst vandaag de dag kan betekenen.

Het is ook een plek voor gemeenschapvorming voor men mensen in de omgeving toegang geeft tot het museum. Een voorbeeld : een breiclub, dialoog creëren met mensen uit de buurt.

Niet alleen wat er in het museum komt wordt in vraag gesteld, maar ook het geld dat gebruikt wordt om een museum te financieren. De politieke constatacie is in toenemende mate aanwezig.

2.1.4. REGENERATION?

Het is een soort centrumbeweging die in toenemende mate uitbreidt. Het kan echter leiden tot gentrification.

2.1.5. PUBLIC ART

Het gaat over het proberen van kunst in de openbare ruimte te brengen. Ook buiten de muren van de instituten zal men kunst plaatsen.

2.1.6. STREET ART

Banksy; een street artist die zijn werk versnipperde. Op deze manier toonde hij hoe absurd het is om zoveel geld te geven aan kunst. Maar door deze versnippering werd het echter nog duurder

2.1.7. TRANSITIE?

- Kunst
- Cultuur
- Institutie
- **Gemeenschapsvorming**

Het sociale aspect is enorm belangrijk geworden. Dit kan ook het essentiële aspect beginnen worden. Instituties beginnen een andere rol te krijgen. Kunst en cultuur worden steeds meer voor het sociale aspect ingezet.

- Friesland: a region in the north of The Netherlands with 11 historical cities.
- Leeuwarden, the capital city, is the perfect mini-Amsterdam: 400-year old houses, beautiful canals and squares, everything within walking distance.
- But our region has many challenges today.

- Culture as a driver for socio-economic development
- Urgencies: education, reducing poverty, battling unemployment
- New means of cooperation in a network society
- Young generation leading
- Test-bed and example for Europe
- *Iepen Mienskip*

Het gaat over gemeenschap en over samenwerking.

Hoe gaan instituties hiermee omgaan? Zal er vele veranderen na de pandemie? Zullen het meer dan ooit plekken kunnen worden waar mensen samenkomen en met elkaar communiceren?

Het eventkarakter staat centraal.

3. BIBLIOTHEEK VAN DE TOEKOMST : DE KROOK

Er worden nog wel nieuwe bibliotheken gebouwd maar ze krijgen een andere invulling. Het ontlener van boeken is één van de vele invullingen. Er wordt gesproken over een library concept.

3.1. MISSION

Connect people with collections and stories

- We celebrate books, ze worden als een medium gevierd. Het boek staat niet meer centraal maar ze worden wel nog in de verf gezet
- Keep stories
- Share stories
- Make stories

3.2. EEN NIEUW GEBOUW

Het krijgt een centrale invulling. Men wil cultuur en hedendaagse vormen van cultuur samenbrengen op één plek. De krook zet ook sterk in op de functie van de bibliotheek

3.3. DOKK1 – AARHUS

Een plek in denemarken. Het gaat over elkaar te ontmoeten. Er moet tegemoet gekomen worden aan de noden van de gemeenschap, dus het is niet overal hetzelfde.

Het is een gelijkaardig concept zoals de krook, maar de invulling is anders. Er zijn heel weinig boeken terug te vinden.

3.4. BIBLIOTHÈQUE ALEXIS DE TOCQUEVILLE

Er werd sterk ingezet op een bepaalde architectuur.

3.5. GHENT UNIVERSITY

MiCT – IPEM – IDLab – Urgent - Culture & Education – Iminds / IMEC

HOOFDSTUK 4 : REPRESENTATIE EN BEELDVORMING

1. CULTUUR?

Wat verstaan we onder cultuur? Welk soort vragen roept dit op? Waarover hebben we het als we het over cultuur hebben?

Cultuur is een breed concept met verschillende invullingen. De interpretatie van cultuur verandert ook doorheen de tijd.

“The best that has been thought and said” (Matthew Arnold, 19de eeuw) cultuur is een kwaliteitscriterium

“Culture is ordinary” (Raymond Williams, 1958) cultuur is niet precies hoogstaand, het is alledaags. Iedereen is op één of andere manier verbonden met cultuur. Cultuur is niet iets uitzonderlijk.

“A way of life” (= antropologische visie) → verruiming van het cultuurbegrip. Cultuur is niet alleen iets dat iedereen heeft, het is deel van ons alledaags bestaan.

1.1. VERRUIMING VAN HET CULTUURBEGRIP

‘Hoge’ cultuur (artistieke productie en gespecialiseerde kennis door/voor een elite)



‘lage’ cultuur (populaire of alledaagse cultuuruitingen)



een manier van leven (gedrag, gebruiken, gewoontes, overtuigingen, normen & waarden)

Het wil niet zeggen dat deze drie de andere hebben doen verdwijnen, ze zijn allemaal nog aanwezig. We moeten wel weten over welke cultuur het gaat en op welke manier we daarmee moeten omgaan.

MAAR opgelet, dit onderscheid zorgt wel voor tegenstellingen die leiden tot waardeoordelen.

1.2. CULTUUR IS BETEKENISCONSTRUCTIE

“Primarily, culture is concerned with the production and the exchange of meanings (...) between the members of a society or group.” (Stuart Hall, 1997/2013)

Elitaire plekken om kennis te delen, is dit wel een juiste kijk om cultuur? Moeten we cultuur niet verbreden?

Er zijn heel wat verschillende betekenissen. Op welke manier wordt betekenis gecreëerd en uitgewisseld? Via school, via boeken, via sociale media, .. de uitwisseling is veranderd doorheen de tijd.

Cultuur is een belangrijk onderdeel van de gedeelde gemeenschap. Hoe wordt deze gemeenschap dan gedeeld en verbeeld?

Cultural studies focust op de manier waarop we betekenis creëren en delen met elkaar via verhalen. Het is een manier waarop we betekenis geven aan elkaar, aan de wereld rondom ons.

Het gaat over die zaken waar we met elkaar proberen in dialoog te gaan, hoe geven we betekenis aan een plaats waar we kennis delen.

1.3. CULTUUR IS SYMBOLISCHE ACTIVITEIT

“a historically transmitted pattern of meanings embodied in symbols” (Clifford Geertz, 1973)

Het gaat over een brede invulling van cultuur, een betekenisconstructie. Hoe kunnen we dit via symbolen aan elkaar duidelijk maken?

1.4. HET BELANG VAN CULTUUR

De symbolische samenleving (Elchardus, 2002)

Sociaal-economische klassen → ‘symbolische’ klassen; de verbreding van cultuur is een egalitaire beweging. We spreken niet meer in termen van hoog en laag, alles is cultuur. Maar toch zijn er vormen van ongelijkheid, symbolische klassen.

Niet iedereen heeft op dezelfde toegang tot de symbolen om elkaar betekenis te geven. Je moet ook in staat zijn om te functioneren in de symbolische samenleving. Je moet in staat zijn om hieraan bij te dragen. Heel veel betekenis die we toewijzen aan elkaar, is het leven dat we proberen te leven. Een voorbeeld : kledij

De materiële middelen bepalen dit mee, het heeft een economische logica. We moeten in staat zijn om symbolen via verschillende vormen te verkrijgen.

De verbreding van cultuur leidt niet automatisch tot een beschikbaarheid voor iedereen.

1.5. THE CIRCUIT OF CULTURE (zelf ook een voorbeeld van kunnen geven)

Hoe is cultuur een onderdeel geworden van ons dagelijkse leven? Op welke manier ervaren we cultuur in de openbare ruimte?

1. Representatie; jongeren sluiten zich af van de samenleving
2. Identiteit; dit heeft gevolgen voor bepaalde producties. Een voorbeeld : jongeren zijn rebels.
3. Productie; een voorbeeld : muziek wordt draagbaar door een walkman
4. Consumptie;
5. Regulering; waar luister je naar de muziek vanuit je walkmen? Wat is de publieke ruimte? Waar start het en waar eindigt het? Een walkman kan bijvoorbeeld op voorhand reguleren hoe luid deze kan spelen

1.6. CULTURAL STUDIES ALS ONDERZOEK

“Doing a cultural study”: Sony *Walkman*

- Hoe wordt betekenis geconstrueerd en uitgewisseld via die vijf culturele praktijken/processen?
- Betekenis wordt niet zomaar gevonden in ‘dingen’, maar geconstrueerd door culturele praktijken

Muziek is een belangrijke vorm van identificatie.

Cultural studies gaat proberen om voorwerpen antropologisch te bekijken. Welk soort cultuur is gekoppeld aan een nieuw product?

Een voorbeeld; een telefoon : urban spirituality – show what you mean – make your breakthrough – touch the future

1.7. BREED ONDERZOEKSVELD

'Culturele' studie van: heel wat zaken van ons leven vandaag de dag kunnen het onderwerp van een cultural study zijn.

- Artefacten (bv. tatoeages)
- Concepten (bv. liefde)
- Figuren (bv. de leraar, de pedagoog, de sociaal werker,...)
- Instituten (bv. het museum, de universiteit, het gezin)
- Gebruiken (bv. skating)
- Normen & waarden (bv. racisme)

1.8. UPDATE VAN HET CULTURAL STUDIES MODEL

Is het onderscheid tussen 'producent' en 'consument' nog wel relevant? Wie is dat dan en welke gevolgen heeft dat? Is er nog een onderscheid tussen beide?

→ 'prosumer'? we hebben zelf meer en meer middelen om zelf onze cultuur te ontwikkelen en te delen met elkaar. Een voorbeeld : instagram

→ 'produsage'?

User-generated content (apps) speelt vandaag een belangrijke rol bij culturele artefacten zoals de smartphone (du Gay, 2013).

1.9. REPRESENTATIE

Betekenis ontstaat door de manier waarop iets gerepresenteerd wordt in 'taal': wat betekent representatie en wat is een manier om die te bekijken?

"...we give things meaning by how we represent them – the words we use about them, the stories we tell about them, the images of them we produce, the emotions we associate with them, the ways we classify and conceptualize them, the values we place on them." (Stuart Hall, 1997: 3)

We geven betekenis door de woorden die we gebruiken, de emoties, de verhalen en de waarde die we ergens aan toe kennen. Representatie is een verwijzing naar de brede manier waarop we betekenis geven aan cultuur. Het is niet zomaar iets in taal of beeld vatten.

Cultuur

↓

= Uitwisselen van betekenis

↓

Hoe?

↓

Via 'taal' (tekens/ symbolen)

= representatiesysteem

Drie visies op representatie : hoe creëren we betekenis?

- Weerspiegelingstheorie

Een weergave van de werkelijkheid, een voorbeeld : een foto. De manier waarop we iets beschrijven in taal of in symbolen, is hoe het is.

- Constructivistische benadering

Via taal construeren we connectie met elkaar, en construeren we een betekenis. Je beschrijft een werkelijkheid en tegelijkertijd construeer je die, geef je er kleur aan

- Intentionele benadering

Wat je zegt, is afhankelijk van je eigen intentie, eigen keuze. Afhankelijk van je intentie maak je een beeld die leidt tot een representatie (subjectief)

Representatie is niet gelijk aan de werkelijkheid (*ceci n'est pas une pipe*) het is een pijp die door de kunstenaar is vormgegeven, taal wordt gebruikt om de werkelijkheid te ontcrachten. De manier van de vormgeving, maakt dat het geen pijp is, maar een afbeelding.

We creëren ook cultuur op basis van de constructie ervan

1.10. FICTIONALITEIT

Representatie is een verbeelding, een constructie van de werkelijkheid. Maar hoe gaan we hier dan mee in? Wat is de link met de realiteit?

Fictie: een verzonnen werkelijkheid van verhalende representaties met eigen regels en wetten.

Vraag: Kan je iemand beledigen in een roman, film, strip, comedyprogramma, column, cartoon,...? Je creëert een beeld, dus ja. Maar toch gaat het over een functioneel element. Het kan echter wel een maatschappelijke invloed hebben op de realiteit.

- de zaak Rushdie (1989)
- Mohammedcartoons in het Deense dagblad Jyllands-Posten (2005)
- Charlie Hebdo
- debat rond mediageweld

1.11. REPRESENTATIE VAN 'DE' WERKELIJKHEID

- Het verbeelden, ontwerpen of representeren van een (mogelijke) werkelijkheid;
- Een experiment of een laboratorium dat ons specifieke inzichten, kennis en ervaringen kan verschaffen die we zonder de representatie in kwestie niet zouden verwerven;
- Voorstel of scenario voor mogelijke handelwijzen en attitudes

Het is interessant om de spanning tussen realiteit en werkelijkheid te proberen begrijpen en in beeld te brengen.

1.12. HYPERREALITEIT

In onze postmoderne, gemediatiseerde samenleving zijn representaties alomtegenwoordig



Hyperrealiteit (Baudrillard) = grensvervaging tussen de 'werkelijkheid' en mediarepresentaties

We zien overal representaties. Dat gaat ook over de samenstelling van onze samenleving. 'de beeldvorming' heeft een impact op hoe we de realiteit vormgeven en hoe deze eruit ziet.

2. STUDIE VAN REPRESENTATIE

Hoe kunnen we die beelden, taal en weergaven bestuderen?

2.1. SEMIOTIEK

De studie of de wetenschap van de tekens (van Dale: "tekenleer") en van hun rol als dragers van betekenis in onze maatschappij.

Op welke manier hebben tekens een invloed op representaties?

Centrale vraag:

Hoe construeren representaties betekenis?

2.1.1. EEN TEKEN

Teken

- ➔ Betekenaar (signifiant/signifier)
- ➔ Betekende (signifié/signified) datgene waar het naar verwijst

= arbitraire relatie (bv. 'bank') welk soort interpretaties zullen we hier aan geven? (een zetel, een bank om geld af te halen)

Drie soorten tekens

- (1) *Symbolische tekens* (de meeste woorden) de woorden die we gebruiken om iets te benoemen
- (2) *Indexicale tekens* (bv. rook) je ziet iets en dat vormt een causaal verband
- (3) *Iconische tekens* (bv. een landkaart, beelden, foto's, ...)

2.1.2. CULTURELE OF LINGUISTISCHE CODES

Mensen uit eenzelfde cultuur kunnen elkaar begrijpen omdat ze dezelfde codes delen: het zijn afspraken die met elkaar gemaakt worden, daardoor context afhankelijk

- code van de Nederlandse taal
- code van de taal van de verkeerslichten
- code van het stripverhaal
- westerse culturele code m.b.t. kledij (code van de westerse modetaal) (→ jeans) wat is al dan niet gepast

➔ contextafhankelijk

Lynching photography : een foto, een beeld is niet hetzelfde als de situatie zelf

2.1.3. BINAIRE OPPOSITIES

Hoe kijken we als maatschappij naar bepaalde zaken?

→ Toepassing in de narratologie = structurele analyse van het tekensysteem 'verhaal'

bv. onderliggende binaire oppositiestructuur van westerns : het ene versus het andere met een bepaalde vorm. Door deze oppositie, krijgt het een waarde oordeel, een normatief karakter.

Beschaving ↔ wildernis

Goed ↔ kwaad

Held ↔ 'bad guy'

Betekenis evolveren doorheen de tijd én kunnen verschillende vormen aannemen.

Denotatie = de eerste, voor de hand liggende betekenis voor mensen in eenzelfde cultuur.

Connotatie = één of meerdere bijbetekenissen die worden verleend afhankelijk van de socio-culturele context. Het kunnen verschillende invullingen zijn.

2.1.4. SEMIOTISCHE ANALYSE ALS ONDERZOEK

"The underlying argument behind the semiotic approach is that, since all cultural objects convey meaning, and all cultural practices depend on meaning, they must make use of signs; and in so far as they do, they must work like language works, and be amenable to an analysis which basically makes use linguistic concepts (...)" (Hall, 1997/2013)

Wat is de betekenis, waar komt ze vandaan en welke vormen kan het aannemen?

2.1.5. MYTHE

Een representatie is niet neutraal, het bepaalt mee hoe we naar de samenleving kijken. We krijgen een soort middel om de ideale maatschappij, de ideale wereld in te beelden. Als deze beelden bepalen hoe we als samenleving met elkaar omgaan

- Een concept waarvan de betekenis gepresenteerd wordt als 'natuurlijk' en vanzelfsprekend
- Een dominante ideologie (connotatie) in een bepaalde historische periode
- Mythe = 'gedepolitiseerde spraak'

"...it abolishes the complexity of human acts, it gives them the simplicity of essences (...)" (Barthes, Mythologies, 1957/1972)

- de mythe van het onschuldige kind
- de mythe van het gezin als hoeksteen van de maatschappij – hoe zit een gezin eruit en hoe zou dit eruit moeten zien?
- de mythe van de auto (vrijheid) – er zijn verschillende infrastructuurproblemen.
- de mythe van geletterdheid

De mythes komen tot stand door beeldvorming. Hierdoor kan je de mythes ook ontkrachten.

2.2. DISCOUS ANALYSE

Semiotiek: focus op hoe iets wordt gerepresenteerd en betekenis krijgt

Discours analyse: houdt zich meer bezig met de interpretaties, (politieke) effecten en gevolgen van representaties + 'macht'. Wat zijn de gevolgen hiervan? Wie is het slachtoffer van een bepaalde representatie?

2.2.1. DISCOURS

- een bepaalde manier van 'spreken', van bepaalde gebruiken
- een specifiek raster om naar de wereld te kijken
- een cluster van ideeën, beelden en culturele praktijken die bepalen wat er gezegd kan worden, hoe er over een bepaald onderwerp gesproken kan worden en welke attitude passend is. Het gaat hier niet over één beeld, maar een cluster van beelden

Vele representaties samen vormen een bepaald discours (cf. 'discursieve' constructie): wiens belangen worden gediend of geschaad?

- bv. feministisch discours
- bv. religieus discours
- bv. racistisch discours
- bv. elitair of populistisch discours (...)

Wiens belangen worden gediend door een bepaald discours? = discoursanalyse

2.2.2. POLYINTERPRETABILITEIT

= Representaties dragen meerdere betekenissen in zich die 'geactiveerd' kunnen worden. Ze laten meerdere interpretaties toe.

~ polysemie

We zijn geen lege wezens. We moeten erkennen dat betekenissen verschillende interpretaties kunnen hebben. Je kan op verschillende manieren naar een bepaald beeld krijgen.

2.2.3. ACTIVE READER

Een kijker of 'lezer' is geen passieve en weerloze ontvanger die zomaar beïnvloed kan worden door de massamedia, maar creëert mee de betekenissen van een representatie.

➔ verschuiving van aandacht voor de 'tekst' naar de (media-)gebruiker

Dit vormt een extra laag van complexiteit rond representaties

2.2.4. ENCODING / DECODING

Representaties bepaalde betekenissen in zich dragen (=encoding) maar de kijker/'lezer' bepaalt hoe die worden geïnterpreteerd (=decoding). Hoe kunnen we omgaan met deze representaties?

- dominant-hegemonic (= aanvaarden van de 'preferred meaning')
- Negotiated (onderhandelen)
- oppositional (= verwerpen van de 'preferred meaning')

2.2.5. RECEPTIE – ONDERZOEK

- Een vorm van ethnografisch onderzoek waarbij mediagebruikers bevraagd worden d.m.v. interviews, vragenlijsten, online discussiegroepen, etc.
- Vaak gebruikt binnen aanvulling op een representatie- onderzoek.

Een analyse van al die beelden kan ervoor zorgen dat het ook interessant is om de gebruikers te bevragen.

2.3. BEELDVORMING

= 1. *“het ontstaan van een opvatting over personen, zaken, feiten, e.d; 2. (vand.) voorstelling (= “dat wat voor de geest staat, syn. bewustzijnsinhoud, begrip, denkbeeld...”)* We gaan kijken naar de beelden

3 niveau's van beeldvorming

- **materialiteit:** de concrete beelden en teksten
Wat is het beeld? Hoe ziet het eruit?
- **het effect:** de totstandkoming van mentale beelden, eventueel resulterend in gedrag
Wat is het effect op de realiteit?
- **de beïnvloeding:** de mogelijke verandering van de mentale beïnvloeding

2.3.1. HEROIN CHIC

Materialiteit : een vrouw die poseert voor Calvin Klein

Effect :

Beïnvloeding : hoe kijken we naar ideaalbeelden

2.3.2. STEREOTYPEN

Een voorbeeld om dit te ontcrachten : bodypositivity

2.3.3. DECONSTRUCTIE VAN STEREOTIEPE BEELDVORMING

Een goed bedoelde beïnvloeding van het beeld. Maar toch mogelijk negatief? Is de deconstructie representatief? Het is reeds representatiever, nog niet volledig.

Een voorbeeld : beperking komt niet aan bod, verschillende invullingen van gender komen niet in beeld

→ complexiteit

1. INTRO EN DEBAT

Het gaat ook over bepaalde maatschappelijke thema's. De beroepen waar je in terecht kan komen, maken ook deel uit van de ruimere maatschappelijke beeldvorming. Die beeldvorming gaat niet alleen over bepaalde normativiteit, over reclame, maar ook over onszelf. We maken ook deel uit van het ruimere beeld van representaties.

Onderwijs maakt deel uit van ons dagelijks leven

1.1. WELK SOORT KENNIS TELT?

Representatie

Betekenis ontstaat door de manier waarop iets gerepresenteerd wordt in 'taal':

"...we give things meaning by how we represent them – the words we use about them, the stories we tell about them, the images of them we produce, the emotions we associate with them, the ways we classify and conceptualize them, the values we place on them."

(Stuart Hall, 1997: 3)

Wat vinden we al dan niet relevant? Representatie kan verschillende betekenissen krijgen. Op welke manier wordt iets in beeld gebracht en wat zijn de gevolgen daar dan van?

Beelden creëren bepalen die ook bepalend zijn voor de interpretatie. Het emotionele is een belangrijk onderdeel. Er zijn ook verschillende perspectieven op en bedenkingen over. Moeten we aandacht geven aan representatie? Als we dit doen, moeten we dit ook als pedagogiek zien. Op welke manier wisselen we betekenis met elkaar uit? De beelden, de populaire cultuur speelt hier een rol in.

Howard Gardner (-)

- 'werken' zonder waar te zijn (waarheid)
- hebben geen methode of bewijslast; geen bouwblokken in kennisopbouw (wetenschap)
- leveren enkel incidenteel kennis op (voorspelbaarheid), ze kunnen anekdotes bevatten maar deze kunnen toch geen beeld geven over hoe de samenleving in elkaar zit?
- We moeten focussen op wat we echt weten, op de rationaliteit en de voorspelbaarheid

Elliot Eisner (+)

- geven inzicht en leiden tot bewustzijn ('hoe-het-is-om'-kennis) wat leert het ons over de subjectieve zaken van de maatschappij? Er is veel dat niet te vatten is door bijvoorbeeld objectieve cijfers. Het heeft ook te maken met anekdotes en subjectiviteit. Het roept ook vragen op, het kan leiden tot discussie
- We moeten niet de ene tegenover de andere zetten, het is gewoon een andere vorm van kennis
- Onderbelichte 'aspecten' in wetenschap (blinde vlekken)
- Roepen vragen op, leiden tot discussie (conversatie)

2. MANIER VAN REPRESENTEREN

Fictie en verhalen : hoe kijken we hiernaar? En wat is deze fictionaliteit?

Het is ook een spanning. We moeten hier ook mee opletten.

Fictionaliteit

Fictie: een verzonden werkelijkheid van verhalende representaties met eigen regels en wetten.

Vraag: Kan je iemand beledigen in een roman, film, strip, comedyprogramma, column, cartoon,...?

- de zaak Rushdie (1989)
- Mohammedcartoons in het Deense dagblad Jyllands-Posten (2005)
- Charlie Hebdo
- debat rond mediageweld

Filmpje over het welbevinden doorheen de tijd :

Statistiek is belangrijk geworden. Het gaat over het representeren van de samenleving. Deze representatie heeft een invloed op het heden? Grafieken hebben een invloed (grafiek rond de cijfers van de coronacrisis)

We spreken over een geletterdheid over hoe we grafiek op een juiste manier kunnen interpreteren. Voor heel wat mensen is het moeilijk om deze te begrijpen en te vatten. Het is ook moeilijk om de complexiteit te vatten en daarnaar te handelen.

Thuis :

We leren veel uit representaties. Thuis kan als een sociaal maatschappelijk onderzoek zijn. Waarover het gaat het, wat leren we? De transgender kwestie, nieuw samengestelde gezinnen, diversiteit, ...

We kunnen kritisch nadenken over de manier dat met deze zaken omgegaan wordt. Wordt er een stereotyp beeld gevormd? Hoe zit het met het realiteitsgehalte? Is de geloofwaardigheid er nog steeds? Wordt de complexiteit van bepaalde zaken wel genoeg weergegeven?

"I'm interested in novels, statistics, histories, ethnographies, photographs, films, and any other way people have tried to tell others what they know about their society or some other society that interests them." - Howard S. Becker

Het gaat niet echt over of subjectiviteit of objectiviteit. Het gaat niet over een voorkeur over het één of het ander. De complexiteit kan over verschillende manieren begrepen worden, er zijn verschillende ingangen. Er moet aandacht zijn voor verschillende representaties.

Ook de beelden die we met elkaar delen, bepaalt mee hoe we als samenleving ergens naar kijken. Het is een ruimer debat, welk soort kennis hebben we en wat willen we daarmee bereiken?

Verhalen

- Richard Rorty; een hoogleraar filosofie. Laat ons kijken naar films, romans om te kijken hoe we moet handelen. We moeten ook op andere plekken kijken waar we moraliteit vormgeven en beleiden.
- Jerome Bruner; een pedagoog. Hij probeerde de tegenstelling te problematiseren. Naast het wetenschappelijke deel, hebben we ook aandacht nodig voor narratieven. Het belang van verhalen zit niet enkel in orale cultuur, ze zijn van elke cultuur en samenleving. Die verhalen bepalen ons mens zijn, dus moeten we ze ook bestuderen. Als dit zo is, dan moeten deze verhalen ook in het onderwijs terugkomen. Het zijn vormen van kennis.
- Martha Nussbaum; humane wetenschapper. Verhalen leren ons om empathisch te zijn tegenover anderen, ze leren ons te handelen in de samenleving. Het kan aanleiding geven tot persoonsvorming. Er zit een vorm van empathie in die we moeten kunnen begrijpen.

3. WAAROM

Waarom films?

Heel wat vormen van beeldvorming focussen hier sterk op. Maar wat is hier dan relevant aan?

- Betekenisgeving
 - “they help to define our sense of ourselves, shaping our desires, fantasies, imagined pasts and projected futures”
 - Ze leren ons iets over onszelf. Hoe ruimer beelden zijn verspreid, hoe groter de impact zal zijn op de beeldvorming. Bijvoorbeeld in thuis zal er een gedeelde beeldvorming zijn. Hoe meer mensen er mee in contact komen, hoe groter de impact.
- The American Dream: Politiek Idealisme
 - Films kunnen ook gebruikt worden om de samenleving in vraag te stellen.
 - Het is een idee dat centraal is in onze samenleving.
 - Wat is het probleem met deze american dream? Een kritiek : ‘als het niet lukt in het leven, dan heb je het niet goed genoeg geprobeerd.’
 - Een voorbeeld : Rousseau gaat van afwasser tot politieke voorzitter.
- Verlangen
 - “Cinema is the ultimate pervert art. It doesn't give you what you desire - it tells you how to desire”
 - In welke mate zijn die verhalen een voorstelling van de maatschappij? Of op welke manier sturen deze de maatschappij? De verhalen bepalen deels hoe we zijn, hoe we in het leven staan, wat onze verlangens zijn, ...
- Romantische Films: Heteroseksuele Liefde
 - We moeten ook voldoende aandacht hebben voor de eenzijdigheid van de verhalen. Wat leert dit dan over de maatschappij? Dit is een normatieve lezing over hoe de samenleving in elkaar zit.
- Empathie
 - “For me, the movies are like a machine that generates empathy. It lets you understand a little bit more about different hopes, aspirations, dreams and fears.”
 - Hetzelfde als Martha Nussbaum, we zijn een empathie machine
- Hoe is het om als ...
- Populaire kennis
 - Hoe gaan we om met de maatschappij? Hoe gaan we om met onszelf?
- Pedagogisch
 - “a visual technology that functions as a powerful teaching machine that intentionally tries to influence the production of meaning, subject positions, identities, and experience”
 - Henry Giroux: films zijn niet zomaar neutraal, het zijn ‘teaching machines’. Ze leren ons iets over de samenleving.
 - Hij heeft een hele kritiek uitgewerkt rond Disney. Er zit een beeld in dat meegegeven wordt met kinderen, we moeten hier dus kritisch over zijn.
 - Een ander voorbeeld : beeldvorming door K3. Het is een potentieel stereotyperend beeld. Er zit echter ook een spanning in. De teksten gaan over diversiteit en over het opkomen voor jezelf. De teksten zetten maximaal in op maatschappelijke thema's, maar tegelijk creëert het een beeld van rozengeur en maneschijn.
 - In the end is het nog steeds een commercieel product

- Encoding/Decoding
 - Dominant
 - Negotiated
 - Oppositional – hoe kunnen we leren over stereotypen?
- Een deel van de opvoeding van kinderen zit ook in de populaire cultuur
- "a mode of public discourse that repeatedly stages or dramatizes contemporary social concerns and anxieties ... diagnosing our deepest fears and worries, and providing substantive and formal strategies for overcoming them"
- Film als leermiddel
 - Wat leren we daaruit over hoe we als maatschappij ons tegenover bepaalde zaken gaan verhouden?
 - Het geeft ons de kans om kritisch na te denken over en in te gaan tegen bepaalde beelden
- Wetenschap in films
 - Het gaat niet over de feitelijke wetenschap, wel het ruime debat over wetenschap in film

4. METHODE VAN ANALYSE

De taal van film

- We gaan kijken naar hoe die verhalen een bepaald beeld van de maatschappij creëren
- The medium is the message

4.1. REPRESENTATIE

Welke beelden krijgen we over ons heen? Eens we dat weten, kunnen we ons verder verdiepen

4.2. VORM EN STIJL

Deze hebben ook een invloed op de betekenis die je creëert. Er zijn heel wat verschillende vormen en genres. Dit zal mee bepalen hoe een beeld tot stand komt en hoe we dit gaan interpreteren.

4.3. CONTEXT

We moeten de bouwstukken ontlennen.

4.4. AUTEUR

Wie produceert de film? Wie betaalt de film? Wie maakt het product?

4.5. RECEPTIE

Een film is geen eenzijdige top down representatie. Het gaat hoe we over we onszelf construeren tegenover de film maar ook hoe we ermee omgaan, hoe we interpreteren en analyseren.

5. FOCUS

Schoolfilms

Heel wat films spelen zich vaak in een onderwijscontext af.

Breed onderzoeksveld

'Culturele' studie van:

- Artefacten (bv. tatoeages)
- Concepten (bv. liefde)
- Figuren (bv. de leraar, de pedagoog, de sociaal werker,...)
- Instituten (bv. het museum, de universiteit, het gezin)
- Gebruiken (bv. skating)
- Normen & waarden (bv. racisme)

“a popular movie that is in some way (even incidentally) about an educator or a student” - James Trier, 2000, p. 3

“Commercial films not only tell (women) teachers how other people construct them and re-articulate them as characters on the movie screen but also shape the way students and parents respond to teachers and the way (women) teachers respond to public opinion in the construction of their own lives.” - (Dalton, 2004: 103)

De beelden bepalen ook hoe we als maatschappij ten aanzien van onderwijs staan.

Wie is een 'normale' leraar? Hoe gaan we hiermee om? Wat zijn de normen die ontstaan? Hoe wordt deze normativiteit in beeld gebracht?

Moeten we inzetten op andere beeldvorming?

6. MYTHES

Leraar als redder & held

- Wat is een leraar, wat is de identiteit van een leraar? Het is bepaalde identiteit, maar daarbuiten heb je ook een andere identiteit. Wat moet een goede, normale leraar zijn? Er is vaak een stereotype verhouding tussen een leerkracht en een student.
- Encoding/Decoding
 - Dominant
 - Negotiated
 - Oppositional

Een voorbeeld : er zijn verschillende manieren om met die stereotypen van een leraar om te gaan. Hoe ga je hiermee om en hoe verhoudt je je ertegen?

“these fictional narratives nearly always deal in **recycled stereotypes** of both students and teachers ... the influence they exert on real teachers and real students is **to mislead, confuse, and impoverish** their evaluations of and expectations about the nature of genuine education.”

Dead Poets Society

- Montage: Andere vakken
- Conventies: de nieuwkomer
 - Aankomst nieuwe leraar, conventies en clichés
 - De nieuweling die alles zal omver werpen, de nieuweling versus de gevestigde orde. Hij alleen kan de problemen oplossen

- ⇒Kritiek op het individualisme van Hollywood. Verheerlijking van 'outsiders'
- ⇒Kritiek op de al te persoonlijke factor in het onderwijsgebeuren ↔ collectief gebeuren (voor democratische verandering)
- Charisma van de leraar staat centraal: charismatische pedagogie. Kan overhellen naar een persoonscultus
- Shots & compositie: Transformatie & Schepper
- Ideologie: Individu vs. Instituut
- Impact: Na-aperij
- 'slechte' Leraar
 - Leerkrachten die de regels volgen en strikt volgens het boekje werken.
 - Leerkrachten die vooral oog hebben voor cijfers en eindtermen

7. HISTORIEK

We moeten hier aandacht voor hebben. Het is boeiend om te zien hoe de mythe stand houdt, maar tegelijk ook een andere vorm en context krijgt.

"a mode of public discourse that repeatedly stages or dramatizes contemporary social concerns and anxieties ... diagnosing our deepest fears and worries, and providing substantive and formal strategies for overcoming them"

8. DECONSTRUCTIE EN TEGENVERHALEN

Films dienen niet enkel om beïnvloed te worden door stereotypen, maar ze kunnen ook een leermiddel zijn. Dit doen ze door andere zaken in beeld te brengen. We kunnen de mythe ontcrachten door de leerkracht als mens centraal te zetten.

THE HISTORY BOYS: niemand 'wint', alles blijft bij hetzelfde

- Irwin vs Hector
- Gericht naar de test vs Bildung
- Instrumenteel vs kunst voor de kunst
- Product vs proces
- Indruk maken vs levenslessen
- "I wanted advice, sir.
- Mr. Hector would just have given me a quotation."
- "It isn't that he doesn't produce results. He does. But they are unpredictable and unquantifiable and in the current educational climate that is no use. [...] There is inspiration, certainly, but how do I quantify that?"

The Wire :

1. Politie vs. Drugsbenden
 2. ... + vakbonden
 3. ... + Politiek
 4. ... + Onderwijs
 5. ... + Journalistiek
- "... *The Wire's* political science is as brilliant as its sociology" "a more astute social analysis" "a social and political argument"

VIDEO: Knoeien met statistiek

- “The school is porous. If there's a problem in the neighborhood, there's a problem in the school.”

Een veilige omweg

- Taboe binnen onderwijs te duiden en bespreekbaar te maken. Op deze manier kunnen we de complexiteit van die taboe in kaart brengen.
- Een voorbeeld : geweld, relaties, omgaan met favoritisme, wat mag er gezegd worden
- **Rollen van de leraar**

VIDEO: *Half Nelson*

- “Toen ik de basiscompetenties las, dacht ik dat ik onmogelijk leraar kon zijn. Zo perfect ben ik niet. Ik twijfelde dan ook of ik mijn opleiding wel zou (kunnen) afronden. Even heb ik overwogen om iets anders te doen. Ik heb dat toen niet gedaan. Gelukkig! En deze scène bevestigt mijn keuze. Ik ben ook maar een mens.”[een studente lerarenopleiding n.a.v. *Half Nelson*]
- De films kunnen een bewijs zijn

6. NIET WESTERSE PERSPECTIEVEN

- Bewustwording van onze tools en instituten
- Wat wij zien als onderwijs, is niet zo vanzelfsprekend. Het traditionele beeld van onderwijs kan ook in vraag gesteld worden

7. CONCLUSIE

- Films bepalen mee ons beeld van onderwijs
- Kritisch analyse om mythes te deconstrueren
- Lessen halen uit films die tegenverhalen bieden
- Films bieden ons kennis van 'hoe-het-is-om', aandacht voor onderbelichte aspecten, en starten een conversatie

HOOFDSTUK 6 : INTRODUCTIE IN HET DOMEIN VAN RETORIEK EN ANTROPOLOGIE

Wat betekent het om geletterdheid te verbreden? Het is een normatieve discussie.

Wat beschouwen we als een cultuur? Op deze manier creëren we betekenis aan een werkelijkheid. Cultuur bepaald hoe we via symbolen betekenis met elkaar bespreken. Het is niet iets dat apart staat van de samenleving. Cultuur is alledaags.

We leren evenveel over de wereld uit populaire cultuur als uit bijvoorbeeld school.

Een aantal kaders en concepten die hier op verder bouwen? Wat is het als we naar de mens gaan kijken? Wat is een mens die betekenis deelt via cultuur?

Wat doet taal met de manier waarop we betekenis geven aan de wereld, aan de samenleving? Op welke manier bepaalt taal mee hoe we handelen in de samenleving?

1. RETORIEK?

Verhalen, politiek, speeches, retorische vraag, ...

Het gaat over het overtuigen van iemand van een bepaald standpunt. Het is ontstaan in de Klassieke Oudheid. Retoriek is het trachten overtuigen van iemand anders. Retoriek was een middel tot democratie.

Politici hanteren ook een bepaalde retoriek om een speech te geven.

Retoriek heeft een negatieve klank gekregen doorheen de jaren. Er zit bijvoorbeeld een aspect van macht in, het gaat over verbloemen en mooie praatjes. MAAR het is niet enkel een machtsuitdrukking.

We zullen vaak zeggen dat een ander retorisch is, geen waarheid. We zullen eerder een andere bekritisieren tot retoriek dan onszelf.

1.1. WAAROM RETORIEK?

Retoriek is niet te vermijden en eigenlijk zijn we allemaal retorisch. We zijn voortdurend bezig met elkaar te overtuigen van een bepaalde visie op de werkelijkheid, de samenleving.

We verbeelden elkaar tot dezelfde gemeenschap. (imagined community) we verbeelden een maatschappij, dit zit in een verbeelding. We trachten elkaar hiervan te overtuigen.

Retoriek is alledaags, net zoals cultuur en geletterdheid.

- 'the pervasiveness of persuasiveness'
 - We proberen elkaar continu te overtuigen van iets, retoriek is overal.
- Taal en media spelen centrale rol (**dramademocratie**)
 - Welke invloed heeft taal op ons handelen?
 - We moeten veel aandacht hebben hoe we via taal en symbolen een beeld van de werkelijkheid creëren. We moeten proberen begrijpen hoe taal een invloed heeft op de verbeelding van de samenleving.
- Funderingen (ideologieën) worden in vraag gesteld

“A way of seeing is also a way of not seeing.” (Kenneth Burke)

- Hoe heeft taal een invloed op de kijk naar de samenleving, de manier dat we handelen, ...
- We kunnen nooit volledig zijn in taal
- Elk metafoor geeft ons een bepaalde blik, maar onvermijdelijk creëren we ook blinde vlekken. We vergeten ook dingen door een bepaald metafoor te gebruiken, een bepaald symbool.
- De taal en de symbolen helpen ons, maar ze creëren ook selecties

1.2. MULTIPERSPECTIVISME

De onderwijsvisie van de UGent : durf denken

Elk perspectief, elke visie is een selectie. De UGent wil ons zoveel mogelijk visies meegeven. Er zijn verschillende manieren van kijken. Perspectieven hebben allemaal een educatief gevolg.

Welke kennis leren we en welke kennis verdwijnt door het gebruik van de taal?

2. HOMO SYMBOLICUS

Waarom de aandacht voor taal en symbolen?

Een symbolengebruiker. Wat is de mens en wat is er eigen aan? We geven betekenis aan elkaar, aan de mensen rondom ons door gebruik van symbolen. Dit is al altijd zo geweest, ook door de ontwikkeling van de mens.

- Homo Faber (werktuigen om tekeningen te maken over de werkelijkheid, een eerste vorm van betekenisverlener)
- Homo Sapiens
- Homo Significans (een betekenisverlener)

We leven in een gemediatiseerde samenleving, dit maakt het relevanter

2.1. SYMBOL USING / MIS-USING ANIMAL

We gaan voortdurend om met symbolen om de werkelijkheid te vatten. Als we weten dat we de wereld begrijpen door symbolen, zouden we die ook naar onze hand kunnen zetten aan de hand van symbolen. Het is eigen dat we het zowel gebruiken als misbruiken. We gaan de realiteit zelf ook proberen vorm te geven. We zit in een voortdurende onderhandeling. Het is een strijd van conflict, we proberen onze visie op te dringen.

Human being: “bodies that learn language”

- We zijn biologische lichamen, maar eens dat we een taal hanteren, dan zitten we in de sfeer van gebruiken en misbruiken
- Het is niet omdat we de mens proberen begrijpen via taal, dat er geen materiele belichaming is. Er is ook een biologische kant aan de mens.

2.2. TAALGEBRUIK

- Biologisch en cultureel bepaald
- Leren van taal: in interactie, in instituties ...

→ Menselijke cultuur begint met taal.

→ Het leven is meer dan taal, maar we kunnen veel leren door taal te bestuderen.

De taal komt niet zomaar, die ontstaat niet zomaar. We leren die taal en die symbolen in interactie met elkaar, in instituties en via de media. Daarnaast evolueert die taal ook steeds.

- Reflection , een reflectie van de werkelijkheid
- Selection, een selectieve manier van begrijpen
- Deflection, het stuurt onze blik en ons handelen in een bepaalde richting

2.3. TAAL ALS BRIL

We gebruiken taal en worden gebruikt door taal. We kiezen onze taal niet altijd zelf, omdat we bijvoorbeeld verstaanbaar moeten zijn. Het feit dat we een bepaalde verwoording gebruiken, betekent ook dat metaforen gebruikt worden binnen een samenleving.

Taal als een bril om de werkelijkheid te bekijken en te begrijpen.

Door de taal zitten we vaak in een spanning tussen identificatie en verschil. Als we een bepaalde manier van spreken gebruiken, dan identificeren we ons met de realiteit. We identificeren ons met een bepaald perspectief en we zullen er dan ook naartoe handelen. Deze spanning is onvermijdelijk.

2.4. HOE WERKT RETORIEK / POPULISME?

We proberen vaak iets te begrijpen waar we niet direct vat op hebben, of waar we ons niet tegen kunnen verhouden. Het gaat over mechanismen in ons dagelijks gebruik.

- Symboliseren/identificeren
- Creëren van een gemeenschappelijk vijand. We gaan op zoek naar iets of iemand die we de schuld kunnen geven van wat moeilijk is, van wat complex is in de samenleving.
- Projecteren op een **zondebok** – we zoeken een schuldige voor wat er aan het gebeuren is

2.4.1.ZONDEBOKKEN

*“De taal verleidt ons de wereld te beschrijven in termen van wat **positief** of **negatief** is, wat goed of kwaad is, wat we omhelzen of afwijzen”.*

Zonder het zelf te beseffen, zullen we dit doen.

2.4.2.SCAPEGOAT

- “Politicians 'making scapegoats' of refugees”
 - Vluchtelingen worden gezien als de oorzaak van een probleem
- “After Paris Attacks, Refugees should not be turned into scapegoats”

2.4.3.SYMBOLIC ACTION

We kunnen niet omheen de complexiteit van bepaalde termen. Ze kunnen verschillende interpretaties met zich meebrengen

“Jungle” van Calais

- De vluchtelingenkampen in Calais. Het gaat bijvoorbeeld over othering.
- De zondebok : de schuld van de vluchtelingen dat het niet gestructureerd is
- Oplossing : niet onze verantwoordelijk dus het kamp werd ontruimd

“Transmigrant” – een migrant die zich verplaatst, een tijdelijke verblijver

2.5. DEBAT

*Meer dan 1.100 academici waarschuwen voor "tendens tot **ontmenselijking** vluchtelingen en mensen zonder papieren"*

Het zijn allemaal verschillende individuele situaties. Eigenlijk zou je niet mogen veralgemenen. De taal en termen die we vandaag gebruiken is sowieso ontmenselijk.

2.6. RETORIEK

“a perspective on perspectives” (Burke)

Er zijn verschillende perspectieven, maar hoe komen die perspectieven tot stand en hoe staan ze in verhouding tot elkaar? We proberen te begrijpen hoe deze tot stand komen door de taal, de verhalen, de symbolen.

We moeten eens achteruit stappen, op welke manier brengen we dit in beeld en in taal?

2.7. SYMBOOL – WIJS

Mensen moeten ingeleid worden in de verschillende symbolensystemen, maar dit dient kritisch te gebeuren.

We moeten niet alleen vaardig worden in symbolengebruik maar ook als gebruikers ‘**symbol wise**’ worden. Wat is de educatieve implicatie over de discussie?

Wat is de retoriek van een ander over bepaalde benamingen? Maar we moeten ook kritisch zijn tegenover de symbolen die we zelf gebruiken, over ons taalgebruik. We moeten de blik ook op onszelf leggen.

Een voorbeeld : spreken over ‘cliënten’ in plaats van ‘patiënten’ (een klinische kijk). Er zijn ook andere mogelijkheden zoals bijvoorbeeld ‘gasten’. Er zijn zowel voor – als nadelen aan termen verbonden. Er moet voortdurend aandacht zijn voor de selecties en defecties.

3. HOMO DRAMATICUS

Het dier dat symbolen gebruikt (*Homo Symbolicus*) blijkt ook een dier dat verhalen vertelt (*Homo Narrans*), een dier dat acteert (*Homo Dramaticus*) en een dier dat speelt (*Homo Ludens*).

Hoe komt een eenzijdig perspectief op taal tot stand?

Het is interessant om drama als een metafoor te gebruiken. Op deze manier kijken we naar onszelf en naar de samenleving.

3.1. DRAMA; MOTIEVEN

De centrale vraag is de **waarom**-vraag: waarom handelen mensen op een bepaalde manier, in het bijzonder bij conflicten?

Wat kan het metafoor van drama begrijpen rond de taal die we gebruiken om betekenis te delen?

Die beschrijvingen onderzoeken is de taak van retoriek in het algemeen, maar ook een concrete methodologie.

Wat is het gevolg van selectiviteit, van iets op een bepaalde manier te verklaren?

3.2. CIRCUMFERENCE

Een pentad kan je op microniveau bekijken, wat is er op de scene gebeurd. Daarnaast kan je ook een stap achteruit nemen, een mesoniveau. Op welke manier kan de scene gecontextualiseerd worden? Als laatste kan je vanuit macroniveau kijken.

- **frame:** kan vergroot of verkleind worden.
- **act:** kan bestudeerd worden op microniveau, maar ook vanuit een ruimer perspectief.
- **scenes:** kunnen verschuiven.

3.3. GUIDE FOR SYMBOL – USING CITIZENS

*We claim that the pentad offers lessons for students **to engage with important societal issues**, lessons about the limitations of any one construction of motives and how to overcome those limitations. (Clarke and John Rountree)*

3.4. MOTIEVEN

Begrijpen hoe een bepaalde verklaring kan leiden tot een selectieve lezing van een bepaalde problematiek.

- e.g. ADHD
- e.g. Geletterdheid
- e.g. Verslaving

3.5. SCENE-ACT RATIO: SCHOOLGEWELD

Op April 20, 1999, twee studenten van Columbine High School, in Littleton, Colorado, schieten 12 leerlingen en een leraar dood. Daarna plegen ze zelfmoord.

Een gemediatiseerde schoolshooting. Er bestaan films die zelfs prijzen hebben gewonnen.

3.5.1. PENTAD 1 : BLOEDBAK

Een manier om een bepaalde situatie te beschrijven. Het biedt een kader om een beschrijving van een situatie te leren lezen. Het is een zoeklens, we kijken vanuit verschillende perspectieven naar de realiteit.

Om de samenleving te verklaren, op welke manier verklaren we een situatie? Er zijn verschillende manieren tot verklaring mogelijk.

- **Act (handelingen)** : studenten doden klasgenoten in school
- **Scene (de context)**: eind 1990 in tijden waar dat geweld groeit
- **Agents (over wie)**: Harris and Klebold
- **Purpose (het doel, de achterliggende reden)** : Aandacht zoeken, wraak, imitatie
- **Agency (middelen)**: Wapens

3.5.2. PENTAD 2 : WRAAK

- **Act:** Wraak voor onrecht
- **Scene:** School in een dure buurt (rijkdom gemeten via geldgewin, populariteit)
- **Agent:** Ontgoochelde studenten slachtoffer van het systeem
- **Agency:** Wapens

- **Purpose:** Straffen macht en rijkdom bezit

3.5.3. PENTAD 3 : ROEM

- **Act:** zoeken van roem
- **Scene:** Maatschappij geobsedeerd door succes
- **Agent:** Ontevreden studenten met lage zelf waardering
- **Agency:** Daden die media-aandacht trekken
- **Purpose:** Aandacht trekken.

Er zijn verschillende verklaringsgronden. Een pentad moet op zoek gaan naar de meest logische verklaring. De manier waarop je de focus legt, zal resulteren in een andere verklaring. Het is niet bedoeld om tot één oorzaak en één oplossing te zoeken, maar het helpt wel om de complexiteit te vatten.

4. KUNST ALS GEREEDSCHAP

Het uitgangspunt van Burke, heel wat van de zaken die we proberen begrijpen, zorgen ervoor dat we betekenis geven via taal. We kunnen via taal en symbolen veel leren uit de samenleving.

- Retoriek als ‘tool’.
- Inzichten uit literatuur en drama.

4.1. EQUIPMENT / GEREEDSCHAP

*Art forms like tragedy or comedy or satire can be described as ‘equipment for living’ that **size up situations** in various ways and **refer to corresponding attitudes**.*

Een analogie met spreekwoorden, het zijn spreekwoorden met een brede invulling.

Proverbs writ large:

- Benoemen van een situatie.
- Strategie om de situatie te benaderen. (of gelijkaardige situaties)
- **“a chart, a formula, a manual or map”** een handleiding om te reageren op bepaalde situaties;
- Het zijn educatieve verhalen, het geeft ons een verklaring om situaties te begrijpen

4.2. REPRESENTATIVE ANECDOTE

*“A story, definition or analogy that functions as a form from which one can generate a vocabulary or terministic screen that adequately conveys **the complexity of the subject**”*

Door een stap achteruit te zetten, kunnen we zien dat een verhaal representatief zijn voor mogelijk een ruimere thematiek die we proberen te begrijpen.

4.3. PERSEPOLIS

Een graphic novel die een representatieve anekdote is

4.4. ORANGE IS THE NEW BLACK

Als het gaat over het gevangenisleven gaat, dan vormt dit een representatief verhaal

4.5. VERHALEN & DRAMA ALS EDUCATIE

So why not use literary works to help us teach sociology, psychology, pedagogy, even (or especially) history? (Jerome Bruner)

We kunnen verhalen als een vorm van educatie beschouwen.

5. TERMINISTIC SCREEN

De woorden zijn niet neutraal, ze vormen een bepaalde filtering op de werkelijkheid.

- Bepalen hoe we de werkelijkheid beschrijven en dus benaderen.
- **Filters op de werkelijkheid**
- *“the spinning out of possibilities implicit in our particular choice of terms”* (Burke)

“Vocabularies that people typically use allow them to think and to do certain things, but prevent them from thinking and doing certain other things.” (Brummett 2006: 1).

5.1. GETRAIND ONVERMOGEN

Je wordt opgeleid in een bepaald gebied waardoor je op een bepaalde manier leert kijken naar de samenleving, maar dat creëert ook een soort blindheid. Het creëert ook wat blinde vlekken.

- Een training in een bepaald vakgebied creëert een woordscherm waarmee we bepaalde dingen zien, maar die competentie kan de oorzaak zijn van een te conventioneel denken waardoor we blind zijn voor vernieuwing.
- De bril van een psycholoog of socioloog, de bril van een historicus of politicoloog, de bril van de Vlaming of de Europeaan etc.
- Elke blik biedt andere perspectieven en een bepaalde blindheid

5.2. ENTELECHY

Door iets in een bepaald verhaal te gieten, moeten we nadenken over wat het betekent om tot in zijn grootste consequenties door te denken.

Wat kunnen de gevolgen daarvan zijn?

- *“the tendency of a potential to realize itself”*
- **“following it to the end of the line”**
- *“look for key individual symbols in a text to track their development throughout a narrative or drama”*

5.2.1. TOEKOMST VAN DE HULPVERLENING

De markt van welzijn en geluk

De hulpverlener als **sociale technoloog**

Plekken waar we in dialoog gaan over hoe we ons moeten gedragen in de maatschappij. Hoe moeten we daarin handelen?

5.3. PERSPECTIVE BY INCONGRUITY

Perspective by incongruity kan vertaald worden als perspectieven die ontstaan door dingen bij elkaar te brengen die niet bij elkaar lijken te horen.

Dingen bij elkaar plaatsen die niet bij elkaar horen.

5.4. COMIC FRAME

We moeten bewust zijn van de blindheid die een bepaald perspectief met zich meebrengt.

- **Tragisch:** de anderen zijn 'mis'
- **Komisch:** we 'missen' – vergissen - ons allemaal
- *"every insight contains its own special kind of blindness".*

5.5. RETORISCHE WENDING

Van een retoriek die louter aandacht had voor **overtuigen** (in de negatieve betekenis voor manipuleren) naar een retoriek met aandacht voor **luisteren** (met positieve aandacht voor anderen, en indirect voor de eigen blinde vlekken).

1. CULTUUR

Games bestuderen als een cultureel gegeven. Waarom is games meer dan vrije tijd voor de jongeren? Hoezo is het geen tijdsverspilling? We gaan voorbij aan de negatieve beelden, het is een vorm van cultuur. Wat betekent dit dan voor educatie?

Naast het commerciële circuit, is er ook het persoonlijke circuit. Een game bedrijf wil in de eerste plaats winst maken, andere gamers daarentegen kunnen andere games zoeken.

Wat is de educatie rond het feit dat we games ook als een vorm van cultuur zien?

Games zijn niet nieuw. De mens al spelend wezen is van alle tijden. Gamen is een sociaal gebeuren door bijvoorbeeld gamers die zich filmen en deze video uploaden.

Wanneer bepalen we of iets kunst of cultuur is? Games kwamen op een bepaald moment ook in een museum. Op welke manier kan dit?

1.1. SMITHSONIAN

Een expositie over the art of videogames. Interactie werd hier naar voor geschoven.

1.2. NATIONAL MUSEUMS SCOTLAND

Game – masters, een overzicht van games om te spelen

1.3. BRITISH MUSEUM

Met games experimenteren om mensen aan te trekken, als een manier om een publiek aan te trekken.

1.4. INSPIRATIE VOOR KUNST

Games zijn bepaalde kunstvormen gaan inspireren. Visuele beelden als een technologische component maken hier deel van uit.

1.5. MUSEUM OF MODERN ART

Games in de vaste collectie gaan opnemen. Een belangrijke stap in het opnemen van games in cultuur

2. ZIN EN BETEKENIS

Wat betekent het om games als een vorm van cultuur te beschouwen?

Cultuur is overal, moet niet noodzakelijk in een museum hangen om begrepen te worden. Cultuur dient ertoe om zin en betekenis uit de delen in de samenleving.

2.1. VERHAAL

Verhalen zijn belangrijk, ze geven een beeld. We vertellen verhalen aan zowel onszelf als aan anderen over hoe een samenleving in elkaar zit. De verhalen zitten ook in de gamecultuur.

2.1.1. GYORGY KONRAD

Verhalen functioneren op verschillende manieren in onze maatschappij. Gyorgy Konrad (auteur) schreef ooit: "Vraag mensen naar de zin van het leven, en ze antwoorden met het verhaal van hun leven." Ons handelen en onze levensloop in een verhaalpatroon zien, blijkt een sterke manier om er betekenis aan te geven.

2.1.2.HOMO NARRANS

Verhalen zijn ook essentieel in de opvoeding van kinderen. We vertellen kinderen sprookjes over prinsen en heksen en leren hen zo over het verschil tussen goed en kwaad, over de verschillende rollen in onze maatschappij...

Nieuwe verhalen over moedige, zelfstandige prinsessen kunnen onze maatschappij ook in een positieve richting sturen (zie ook het werk van de moraalfilosoof Alasdair MacIntyre).

Games laten zich ook inspireren door andere verhalen.

Kortom, mensen zijn van nature verhalenvertellers. Of om het in het Latijn te stellen: homo narrans

2.1.3.GEREEDSCHAP

Volgens Kenneth Burke lijken verhalen goed op spreekwoorden. Net als spreekwoorden staan ze ons toe om een bepaalde situatie te beschrijven. Bovendien geven ze richting aan ons handelen.

Een gereedschap kan je vergelijken met een spreekwoord.

Bv. Het spreekwoord: "Beter een vogel in de hand, dan tien in de lucht".

(1) Dit spreekwoord geeft ons de woorden om aan anderen uit te leggen dat we twijfelen;

(2) Het geeft ons ook een suggestie: "Wees gelukkig met wat je hebt."

Dit mechanisme vinden we op een complexere manier ook in literatuur. Toegegeven, moderne literatuur is doorgaans niet expliciet didactisch of moralistisch, maar dat betekent niet dat we als lezer geen lessen uit kunnen trekken of kunnen discussiëren over onderwerpen als bureaucratie na het lezen van Kafka, of de dood, na het lezen van Tolstoj.

Kortom, verhalen fungeren als een soort van gereedschap. We leren over de dominante denkbeelden in de samenleving, en de manieren waarop individuen daarmee omgaan.

Bieden videogames dezelfde functie? Kunnen ze ook situaties bespreekbaar maken en ons warm maken voor een bepaalde benadering?

Waarschijnlijk wel. In de videogame cultuur wordt dit trouwens op een ludieke manier ook besproken... Gamers beschrijven hoe games hen geleerd hebben om: "Niet naar de ware te zoeken, want de prinses zal toch altijd buiten het bereik blijven."

(Dit voorbeeld toont ook aan dat de functie van verhalen losstaat van de kwaliteit van de inhoud.)

2.1.4.GEZELSCHAP

Een tweede manier waarop we de functie van verhalen kunnen beschrijven, is als "gezelschap". Hiervoor baseren we ons op het werk van de retoricus Wayne C. Booth. Het is de basis van in gesprek gaan met elkaar.

In "The company we keep" beschreef hij hoe boeken een gezelschap zijn dat we met ons meedragen, een conversatie tussen lezer en boek, en lezers onderling.

We beginnen ons op verschillende manier te identificeren met het boek, met de personages. Om zelf een identiteit en identificatie op te bouwen via games.

Boeken geven ons rolmodellen, manieren om te kijken naar de wereld waar we ons aan kunnen spiegelen of mee identificeren. En zo kunnen we misschien zelfs groeien als persoon door het uitproberen van die mogelijkheden.

In de populaire cultuur zien we heel wat verwijzingen naar deze functie van literatuur: - "There is no friend as loyal as a book" (schrijver Ernest Hemingway)

Als er een nieuwe vorm van cultuur vormt, dan gaat met op zoek naar gelijkenissen en verschillen met een andere vorm van cultuur. Op welke manier kan het leiden tot bepaalde reflecties? Maar het voordeel van verhalen te zien als een gereedschap en gezelschap is dat "kwaliteit" anders gedefinieerd wordt. De nadruk wordt meer gelegd op wat de lezer of gamer met het boek of de game doet.

2.1.5. NON-LINEAR STORYTELLING

Videogames verschillen ook van literatuur, in die zin dat ze de speler meer agency bieden (= handelingsvrijheid om het spel zelf vorm te geven).

Dit is een uitdaging voor verhalenvertellers. Er zijn andere vormen van verhaal vertellen via games. Het is de speler die zelf bepaald waar het verhaal zal naartoe gaan (het verloop), niet de schrijvers. Dit is een andere vorm van verhaal vertellen.

2.1.6. NARRATIEVE ARCHITECTUUR

Henry Jenkins stelt dat we de narratieve mogelijkheden van videogames misschien nog het beste kunnen vatten met de term: "Narratieve architectuur". Games vertellen verhalen via architectuur. Denk aan Disneyland, waar je lijkt binnen te stappen in een sprookje. De sprookjes worden er verteld via de architectuur. Ook games gebruiken deze techniek.

Games vertellen verhalen via een bepaalde structuur.

2.2. BEELD

2.2.1. 1000 WOORDEN

Denk aan de volkswijsheid: "Een beeld zegt meer dan 1000 woorden."

Krachtige beelden worden gebruikt om statements te maken.

2.2.2. MINDERWAARDIG

Toegegeven: beelden hebben niet altijd de beste reputatie.

- Glasramen werden de "bijbel van de armen" genoemd;
- Strips en graphic novels hebben ook lang tegen vooroordelen moeten opboksen.

De beeldtaal van video games is niet noodzakelijk nieuw. Net zoals games veel narratieve elementen lenen van queestes en avonturenverhalen, hebben game designers zeker goed gekeken naar hoe films hun acteurs en gebeurtenissen tonen.

Je kan gelijkenissen maken met historische films en games.

2.2.3. RUIMTE

Als medium zijn videogames bijzonder divers in het soort beelden dat ze kunnen tonen.

Games laten ons toe om ruimte op verschillende manieren te interpreteren en manipuleren.

De beelden van bepaalde games, zoals hier Monument Valley, zetten ons aan om (op een alternatieve manier) ruimtelijk te denken.

2.2.4. VERBEELDEN

Games geven ons de kans om plaatsen ver weg (in locatie en/of tijd) te bezoeken

Reeksen vanuit een bepaalde tijd kunnen als educatief beschouwd worden.

2.2.5. PERSPECTIEF

Games laten ons toe om bepaalde zaken vanuit verschillende perspectieven in beeld te brengen. Wat als een andere keuze wordt gemaakt? Wat zouden de gevolgen dan zijn?

Bv. Enerzijds kunnen video games ons het perspectief geven van een veldheer of meesterstrateeg die zijn troepen verplaatst als op een schaakbord. Anderzijds kunnen games ons beelden laten zijn door de ogen van een soldaat.

Van games wordt gezegd dat ze soms een eenzijdige bril geven om te kijken.

Beeldvorming in populaire media blijft een belangrijk gespreksonderwerp. Het toont allereerst aan dat we aanvoelen dat video games een belangrijke invloed zijn op hoe kinderen/jongeren bepaalde aspecten bekijken: bv. de representatie van vrouwen. Het belangrijkste lijkt ons het ontwikkelen van een kritische attitude, een media-wijsheid bij jongeren en volwassenen over de impact van zulke representaties en een streven naar diversiteit in het soort verhalen dat gemaakt wordt en geconsumeerd. Het toont het belang aan om meerdere perspectieven te leren kennen en een kritische positie in te kunnen nemen.

2.2.6. AUTEUR

Discussies over beelden

De laatste jaren is er een interessante evolutie opgedoken in de beelden en werelden die games ons voor schotelen. In games zoals Minecraft of No Man's Sky worden de werelden immers gecreëerd aan de hand van complexe algoritmen. De gamedesigners geeft veel regels mee aan de computer, maar het is de machine die die wereld invult. Elke wereld is herkenbaar maar helemaal nieuw en willekeurig.

Je kan je dan de vraag stellen of je bij het zien van een mooi landschap in Minecraft of No Man's Sky de gamedesigner moet bedanken of je console of pc? Er is een technologisch algoritme dat minstens even bepalend is als de maker van de game of de speler.

2.3. SPEL

Ook vanuit filosofen kan de vraag naar spel gesteld worden. Een kind speelt altijd en ontwikkelt een eigen fantasie. Een voorbereiding op volwassenheid gebeurt via het spel.

2.3.1. MORELE PANIEK

Een oudere generatie blijkt zich echter zorgen te maken over de ontwikkeling van het speelgoed van een jongere generatie. Deze bezorgdheid willen we relativeren.

2.3.2. THE KIDS ARE ALRIGHT

Onderzoek toont aan dat jongeren vandaag niet zoveel verschillen van vorige generaties: dezelfde hoop en dromen, dezelfde functies MAAR anders

2.3.3.SPEL ALS METAFOOR

Onze samenleving is een spel van macht, van verbeelding. Het metafoor van spel is ook doordrongen in onze samenleving. We spelen met identiteiten.

De bekende spelonderzoeker Brian Sutton-Smith verzamelde de verschillende manieren waarop er over spel wordt gesproken in onze samenleving:

Spel wordt vaak als metafoor gebruikt voor regelsystemen. Bv. Studeren als een vorm van spel.

2.3.4.HOMO LUDENS

Naast de omschrijving van de mens als "Homo Narrans", Kunnen we volgens Huizinga de mens ook omschrijven als een "Homo Ludens".

De mens is een spelend wezen, spelen is een deel van de mens. Waar worden deze spelen gespeeld en hoe kunnen we daaruit leren?

2.3.5.INTERACTIE

De meerwaarde zit in de interactie tussen mensen.

Verhalen, beelden en spellen vormen samen de basis van zingeving in onze cultuur. Het bijzondere van digitale games is dat ze deze elementen samenbrengen op één scherm. Om de waarde van games te begrijpen, volstaat het dan ook niet om verhaal, beeld en spel afzonderlijk te bespreken. De meerwaarde zit immers in:

- (1) de specifieke – interactieve - manier waarop de drie basiselementen van zingeving elkaar beïnvloeden en versterken.
- (2) de wijze waarop de gebruiker ermee in interactie kan gaan.

LET OP : er is steeds een algoritme dat mee in interactie gaat en mee beslissingen maakt.

2.3.6.SEPTEMBER 12TH

Het spel leert ons via de combinatie van beeld, verhaal en spelregels dat bombarderen in het Midden Oosten waarschijnlijk geen goede keuze is: Laat je een bom vallen, dan creëer je meer chaos en terrorisme.

Dit betekent niet dat de regels (algoritmes) van deze videogames waarheidsgetrouw, goed of slecht zijn.

Maar ze geven wel een kader waarbinnen we over deze regels kunnen praten.

3. FUNCTIES

Nu we hebben vastgesteld dat videogames waarschijnlijk een bron van zin- en betekenisgeving zijn, rest ons de vraag: waarom zouden we er aandacht voor hebben in een onderwijscontext? Welke functies vervullen videogames?

Een voorbeeld : wat is de functie van lezen, van literatuur en van games? Hoe leidt het tot sociale mobiliteit? Wat leren we uit deze functies?

Functies ethisch na te denken, een positie in te nemen (games als gereedschap-

3.1. REFLECTIE

Digitale games kunnen ons motiveren, raken en overtuigen door ons te confronteren met de gevolgen van onze daden.

Tijdens het gamen worden we constant gedwongen om keuzes te maken. Die beslissingen blijven niet zonder gevolg. Net zoals een fysicus de natuurwetten onderzoekt via experimenten verkennen gamers proefondervindelijk de spelwereld.

Want om succesvol te zijn in een digitale game is het noodzakelijk om de spelregels te doorgronden. Zo bieden digitale games een perspectief op de wereld.

Wat als? Wat gebeurt er als je op een bepaalde manier handelt? Wat als je op een bepaalde manier reageert?

Games zijn uitgebouwd uit een bepaald beeld, een bepaald verhaal en een bepaalde interactie.

3.2. EMPATHIE

Door je in te leven in bepaalde personages in een film, zal je empathie ontwikkelen. Kunnen games empathie opwekken? Vinden we de emotionele verbeeldingskracht ook in games?

Maar het uitlokken van tranen lijkt geen goede graadmeter voor kwaliteit, in tegendeel. De meeste tearjerkers bieden weinig diepgang.

Volgens de filosofe Martha Nussbaum leren we via verhalen wat het betekent om in de schoenen van iemand anders te staan. Ze noemt dit 'narratieve verbeeldingskracht'. Zo zouden we onze sociaal-emotionele vaardigheden verbeteren, die op hun beurt bijdragen aan democratische vaardigheden. Voor Nussbaum is het dan ook absoluut noodzakelijk dat we literatuur terug een centralere rol geven in onze samenleving in het algemeen en in onderwijs in het bijzonder.

Maar kan haar pleidooi ook worden toegepast worden op digitale games? Digitale games dompelen ons immers onder in een virtuele wereld. Ze nodigen ons uit om in de huid van iemand anders te kruipen.

"Is empathie altijd goed? Op het niveau van de persoonlijke verhoudingen is zij wenselijk, maar empathie is geen wondermiddel waarmee we alle maatschappelijke problemen kunnen oplossen. Een zekere onverschilligheid is gewenst en soms zelfs bittere noodzaak."

→ er moet een evenwicht zijn

3.3. WAARDERING VOOR DESIGN EN ESTHETIEK

Voor de meeste mensen lijkt het eenvoudig: videogames koop je in de winkel en speel je in de zetel. Weinigen realiseren zich dat het maken van een game even complex kan zijn als het maken van een langspeelfilm of televisieserie. Zelden wordt een game door één persoon gemaakt. Vaak werkt een grote groep mensen verschillende maanden aan een game. Die mensen hebben uiteenlopende expertise zoals verhalen vertellen, grafisch ontwerpen, level design, programmeren, enz.

3.4. MULTIPERSPECTIVISME

In games ben je constant bezig met het inleven in andere mensen, zowel personages als designers, in hun beslissingen en acties. Zijn games dan niet perfect om verschillende perspectieven te verkennen?

In de lessen hebben we het dan vaak over het opzetten van verschillende brillen.

Maar we moeten steeds opletten voor misleidende, of vervormde perspectieven

Zo maken veel mensen zich zorgen over de te grote focus op geweld in games. Spelers kijken immers uren door de crosshairs van een geweer

3.5. KRITISCHE BLIK OP DE SAMENLEVING

Via spel leren we over de wereld waarin we leven. (*kritische blik op de samenleving*) Spellen bieden een veilige omgeving om in te experimenteren. Zo leren kinderen omgaan met het verschil tussen goed en kwaad wanneer ze politie spelen. Of ze leren enkele economische basisbeginselen wanneer ze *Monopolie* spelen. Met de komst van digitale games krijgen we extra mogelijkheden om over de wereld na te denken. Digitale games combineren immers de rekenkracht van computers met traditionele spelelementen. Dit heeft twee belangrijke gevolgen.

Ten eerste krijgen de ontwikkelaars van digitale games steeds meer mogelijkheden om complexere boodschappen en ideeën in beeld brengen. Het is dan ook niet verwonderlijk dat heel wat onderzoekers en activisten vandaag nadenken over manieren waarop digitale games ingezet kunnen worden om echte sociale problemen aan te pakken en de wereld te verbeteren.

Ten tweede moeten gamers zich ervan bewust worden dat elk game de gedachten van de makers weerspiegelt. De keuze van het onderwerp en de manier waarop het in beeld wordt gebracht, zeggen immers iets over het wereldbeeld van de ontwikkelaars. Vaak zijn ontwikkelaars zich daar niet eens van bewust. Ze stoppen elementen in hun games omdat ze dat normaal vinden. Wat we normaal vinden, wordt echter beïnvloed door de cultuur waarin we leven. Digitale games weerspiegelen dan ook vaak onze culturele waarden. Dat maakt ze tegelijkertijd tot een krachtig medium om onze cultuur te onderzoeken.

3.6. GROEPSGEVOEL

Wanneer we mensen vragen naar de impact van games op hun leven, verwijzen ze vaak naar de vriendschappen die ze erdoor gesloten hebben. Of naar de vaardigheden die ze leerden door samen met anderen te spelen. Kortom: games leiden tot een stoort groepsgevoel (denk aan het concept affinity groups), wat op zijn beurt weer kan leiden tot positieve en negatieve effecten.

- Nieuwe vormen van interactie
- Er ontstaan niet-traditionele groepen (gamegroepen)
- Doctoraat van Frederik De Grove: belangrijk gespreksonderwerp.

Gamen als een interactief iets

3.7. NIEUWE ERVARINGEN, ENTERTAINMENT

Maar laten we niet vergeten dat games ook gewoon entertainment kunnen zijn. En dat we het belang daarvan ook niet kunnen ontkennen. Games kunnen ook gewoon een ervaring zijn.

4. CONCLUSIE

Klopt het dan nog wel dat enkel literatuur ons hoger op de sociale ladder kan brengen, ons een beter mens kan maken? Ook games kunnen als een teaching machine dienen, hoewel we het toch nog moeten zien als een entertainment.

Forumonderzoek naar de vraag: “Hoe heeft literatuur/gaming mijn leven veranderd?” legt alvast een heleboel gelijkenissen bloot.

Ook games kunnen aanleiding geven tot:

- gemeenschapsvorming;
- educatie;
- reflectie...

Kortom: videogames sluiten dicht aan bij onze traditionele visie op elementen in de cultuur die voor zinnen betekenisgeving zorgen.

Daarom moeten we ook durven stellen dat we waarschijnlijk zaken leren via videogames.

Henry Giroux beschreef cultuur in het algemeen en televisie in het bijzonder immers als “teaching machines”

We kennen het fenomeen:

- Programma over dieren – volgende jaar meer inschrijvingen voor dierenarts

Maar ook subtieler:

- Soaps vertellen ons iets over dominante denkbeelden in de samenleving

5. EDUCATIE

Hoe kunnen we vanuit het onderwijs videogames op een positieve manier benaderen?

Er is natuurlijk wel nog steeds geweld en verslaving is effectief mogelijk. Wat is echter de educatieve meerwaarde waardoor we ze als cultuur, kunst kunnen beschouwen?

HOOFDSTUK 8 : SUBCULTUUR

1. CULTUUR?

Een aantal zaken concretiseren, zaken verfijnen.

➔ verruiming van het cultuurbegrip: 'Symbolische samenleving'

We kijken niet naar de samenleving in het algemeen. Wat betekent het om naar de wereld te kijken als een symbolische samenleving? Jongeren trachten zich zeer sterk aan de hand van symbolen te identificeren. We gaan proberen begrijpen hoe ze dit doen in de maatschappij.

(kledij, straattaal, accessoires, muziek, emoji, memes, ...) het is niet zomaar één vorm van identificatie, maar op momenten dé vorm van identificatie. Ook vanuit de ontwikkelingspsychologie wordt hier wat onderzoek naar gedaan. Identificatie via symbolentaal wordt heel belangrijk. Het zoeken van een plaats in de wereld, in de plaats waar men opgroeit.

Er zijn specifieke gebruiken (van emoji's), specifieke codes. Het is niet altijd vanzelfsprekend om deze als volwassene te begrijpen

2. CULTURAL STUDIES

Neemt afstand van het idee dat cultuur iets uitzonderlijk is. Cultuur is alledaags, het is een onderdeel van ons dagelijkse leven. Cultuur is een plek waar we maximaal betekenis creëren en delen met elkaar. We proberen zowel onszelf als anderen duidelijk te maken hoe de wereld eruitziet. Cultuur dient om betekenissen te delen.

De cultuur van jongeren is een alledaags iets, maakt ook deel van de betekenisvormende processen. Wat betekent de cultuur van jongeren in de manier waarop jongeren betekenis delen en een identiteit vormen in de samenleving? Jongerencultuur wordt niet beschouwd als een cultuur die enkel van jongeren is of dient als een afzetting tegenover de maatschappij.

Welke zingeving zit hierin? Hoe verhoudt dit zich tot de grote structuur waar we deel van uitmaken?

Adultification; jongeren worden heel vroeg in een volwassen perspectief geplaatst. Ze worden snel als consumenten van de samenleving gezien. Jongeren worden sterk geresponsabiliseerd vanuit het adult perspectief..

Versus

Juvenilisation; de jeugdigheid van de samenleving wordt gezien als dat wat centraal staat in de maatschappij. De jeugdigheid als concept, als markproduct is enorm invloedrijk in de hedendaagse samenleving. Er wordt een beeldvorming gecreëerd die bestaat uit gezonde, jonge mensen die door het leven gaan. Jeugdigheid wordt als ideaal naar voor geschoven in de samenleving waarin we leven.

Deze spanning moet voldoende aandacht krijgen, we moeten kritisch zijn ten aanzien van het concept jeugd dat misbruikt wordt in de samenleving. Het wordt eigenlijk een soort waardeoordeel. Er is een soort paradox, een soort hypocrisie.

2.1. MORAL PANIC

We moeten spreken in termen van zaken die mislopen en waar we ons zorgen over zou kunnen maken. De morele paniek kan over verschillende zaken gaan. Het gaat over een angst in de samenleving ten aanzien van iets wat niet overeenkomt met de huidige waarden en normen.

Een morele paniek over jongeren die zich misdragen; conflict tussen cemi en acid. Het gaat over heen – en – weer gescheld, bedreigingen, ... die het resultaat zijn van die discussie. Is hier een terechte ongerustheid over? Wat zijn de gevolgen op andere jongeren en andere kinderen?

Tot op welke hoogte begrijp je dit als een uiting van symbolen, maar vanaf wanneer wordt iets potentieel wel gevaarlijk? Wat is er al dan niet onschuldig of niet problematisch?

2.2. IMAGENED COMMUNITY

Het kan constructiever om het als een vorm van gedeelde verbeelding te zien. Als we jongerencultuur als een geletterdheid beschouwen, dan is het een mogelijkheid om te komen tot een gedeelde verbeelding die zich afzet tegen bijvoorbeeld volwassenen.

We verbeelden een gemeenschap door taal, symbolen en codes. Dit speelt zich af op het niveau van een natie.

Jongerencultuur is verbeeld via kledij en symbolen. Net als bij andere vormen van gemeenschap wordt het verbeeld als een natuurlijke omgeving, als iets dat vanzelfsprekend is. Het is vanzelfsprekend dat je je identificeert met een bepaalde vorm van cultuur. Het is deel van wie je bent en wat je wil zijn in het leven.

Het is verbeeld aan de hand van symbolen, maar het wordt verbeeld als iets existentialistisch.

Het is niet ingebeeld, geen fictie, maar verbeeld. Jongerencultuur wordt erkent, maar het is verbeeld op basis van beelden, verhalen en symbolen. De identificatie gebeurt op basis van een verbeelding.

Als je als jongere deel uit maakt van een jongerencultuur, dan is dit vanzelfsprekend. Als je dit vanuit volwassenen bekijkt, dan is dit eerder een moral panic.

Als je met een andere bril ergens naar kijkt, dan is iets minder vanzelfsprekend of natuurlijk.

2.3. MULTILITERACIES

Geletterdheid = een tool om te kunnen functioneren binnen een bepaalde community

Om te kunnen begrijpen, te lezen hoe bepaalde codes zich online ontwikkelen.

3. JONGERENCULTUUR

Hoe kunnen we nu kijken naar jongeren cultuur? Wat betekent het om vanuit een pedagogisch perspectief naar die groep te kijken?

Ladda : een sociaal culturele organisatie die zich richtte op jongeren, waar ze mee bezig zijn en hoe ze zich identificeren. Ze vertrokken vanuit de leefwereld van de jongeren, de jongerencultuur werd serieus genomen. Jongeren konden heel concreet hun cultuur, symbolen kunnen komen voorstellen. Op welke manier delen jongeren betekenis met elkaar?

Let op voor commercialisering van de jongeren. Er moet kritische reflectie zijn op de economische kijk. Jongerencultuur maakt deel uit van de commerciële context. Bedrijven vinden het niet mogelijk om jongeren hier volledig uit te halen. Er wordt puur winst gemaakt door bedrijven.

Als je jongeren wil binden, dan is het ecologisch bewustzijn belangrijk. Er kunnen ook meer positieve en constructieve gevolgen zijn. Het kan een aanzet zijn tot het inzetten van diversiteit in bijvoorbeeld reclame. Erkenning wordt gestuurd vanuit een lezing binnen de jongerencultuur.

3.1. RELEVANTIE

Aandacht voor jeugdculturen is essentieel en onvermijdelijk (identificatie, imagined communities, geletterdheid)

3.2. LEERKRACHT/ SOCIAAL WERKER ALS ANTROPOLOOG

Je moet je onvermijdelijk als een antropoloog opstellen. Vanuit een educatief standpunt zal je nooit volledig deel uitmaken van de jongerencultuur, maar je moet het wel begrijpen welke trends er gebeuren. Op deze manier kan je er op interveniëren. We moeten proberen begrijpen wat er gebeurt.

He or she needs to understand which trends are taking place in our culture.

Meaningful intervention must take the form of working with these trends.

3.3. ETHISCH PERSPECTIEF

Aandacht voor de cultuur van jongeren die zich buitengesloten voelen. De leefwereld betrekken en centraal stellen binnen pedagogische en educatieve processen

Vervreemding tussen de wereld van de school en de leefwereld van de jongeren thematiseren.

3.4. EDUCATIEF PERSPECTIEF

Onderzoeken hoe jongeren buiten de schoolmuren leren:

- Aandacht voor inhoud
- Aandacht voor informele leerprocessen

Code van emoji, code van meme → niet de standaard geletterdheid maar kan wel een geletterdheid vormen die een meerwaarde is. We moeten de kennis, de inhoud, de vaardigheden binnen een jongerencultuur serieus nemen.

3.5. INHOUD EN LEERPROCESSEN

- Identiteitsconstructie staat centraal
- Experimenteren met vormen van leren
- Verwerven van een sociale positie

Het helpt om te begrijpen hoe we onszelf en hoe jongeren zich zullen identificeren.

3.6. KRITISCH PERSPECTIEF

Bijvoorbeeld: de commercie staat steeds klaar om die trends in jeugdculturen te recupereren

We moeten ook kritisch kijken. Het is een commerciële markt waarop ingezet wordt. Bedrijven willen winst maken dus de kans bestaat dat zaken gerecupereerd worden.

4. MEDIA

Stereotypen:

- De moord gepleegd door een *gothic* aanhanger maakt de hele *gothic* scene verdacht
- Kledij bij rellen in Parijs en Brussel

De jeugdcultuur wordt gestereotypeerd. Mensen met een bepaald profiel worden sneller opgenomen. (door een kap op je hoofd)

4.1. PARADOX : REFLECTIE EN PLEZIER

Lopen we niet het gevaar door de reflectie een deel van het amusement, de spontaneïteit te vergallen?

Adolescents like to be noticed, but they don't want to be understood. (Hebdidge) een paradox als het gaat over jongeren en jongerencultuur. Het eigene aan jongerencultuur is een gemeenschap die er geen behoefte aan heeft om begrepen te worden. Het is ook een vorm van afzetten tegen bepaalde normativiteit. Ze willen niet per se begrepen worden, eerder opvallen (acid)

Op school praten over je subcultuur in aanwezigheid van een leraar

versus

Subculturen als een privéruimte weg van de blik van volwassenen

4.2. BETREDEN OP EIGEN RISICO

[...] *Ladda maakte samen met fotografe Debby Huysmans de portrettenreeks "Jong Vlaamse slaapkamers – Betreden op eigen risico!" Een hedendaags beeld van vlaamse tienerkamers. [...]*

HOOFDSTUK 9 : ERFGOED EN CULTUUR

Hoe is het denken van erfgoed ingebed in een culturele gemeenschap? Kunnen we op deze manier begrijpen wie we zijn? Zullen we ons dan niet afzetten tegen erfgoed dat we niet zijn?

Hoe zetten we erfgoed in voor cultuur?

We zitten binnen Europa in een identiteitsverhaal. Op welke manier zetten we in op erfgoed en cultuur om een verbeelding vorm te geven?

Wat is de kunst die ons bindt? Over welke kunst gaat het? Wie is 'ons'?

Europa staat de laatste jaren als identiteitswerk onder druk. De verbeelde gemeenschap zal van onderuit vorm geven, maar ook van boven uit. Europa is een sterke identiteitsmachine.

Brand notre dame : emotionaliteit, geschiedenis vernielt, hart van europa in brand, veel geld ingezameld, symbool voor normen en waarden in europa, enorme mobilisatie, ...

Inzetten op geschiedenis is een deel van de verbeelde gemeenschap in Europa. Het idee van de huidige normen en waarden zijn vanuit de historische verbeeldingskracht ontstaan. Europa zet sterk in op de vorming van identiteit.

1. BURGERSCHAPSVORMING

In Europa en vanuit Europa. Over de manier waarop erfgoed al dan niet ingezet kan worden in het concept Europa.

1.1. INSTRUMENTALISEREN VAN ERFGOED

*“Cultural heritage and values are at the heart of our capability of **overcoming the current EU crisis** which could well provide the stimulus for revising EU policies so as to provide a solid basis for the emergence of a truly European cultural heritage and for passing it to future generations”*

*“[C]ultural heritage plays an important role in creating and enhancing social capital because it has the capacity to ... promote diversity and intercultural dialogue by contributing **to a stronger sense of 'belonging'** to a wider community and a better understanding and respect between peoples”*

Het is van belang om deze uitspraken kritisch te bekijken. Het kan diversiteit zowel stimuleren als uitsluiten. Het kan leiden tot culturele identiteiten die zich niet geborgen voelen in Europa.

Is cultureel erfgoed hier effectief toe in staat? Waarover gaat het als we het over erfgoed hebben binnen identiteitsvorming? Materieel erfgoed (gebouwen), immaterieel erfgoed, carnaval

Het kan ook een side of struggle zijn indien carnaval een vorm van erfgoed is. Het is een traditie die jaarlijks veel mensen samenbrengt en de stad verenigt, maar er zijn vaak controverses zoals een wagen met bespottingen joden. Men is het concept van carnaval moeten gaan verdedigen omwille van de karikaturen die ze gebruiken ten aanzien van bepaalde bevolkingsgroepen.

Het gaat over zaken die normatief zijn, waardeoordelen zijn en waar geen antwoord op te geven is. Het kan leiden tot complexiteit.

Europa zet in op een gedeelte verleden om op die manier een identiteit op te bouwen. Kan dat wel wat Europa doet? Is het mogelijk om cultuur en kunst in te zetten om te komen tot een identiteit?

1.2. PROBLEEMANALYSE

“Het is crisis voor iedereen” over welk soort crisis gaat het dan? En wiens crisis is dit dan?

Wiens crisis?

De vraag of (immaterieel) cultureel erfgoed kan bijdragen aan het ‘overwinnen’ van de EU-crisis dient geherformuleerd te worden:

In welke mate kan cultureel erfgoed bijdragen aan het genereren van identificatie met Europa als een *democratisch* project.

Wat is europees of niet? Dit is onderhevig aan onderhandeling en debat.

1.3. CONTACT – HYPOTHESE

Als we weten wat europa is, is er dan een belonging en geen conflict meer? Kan dit wel en is dit wel ideaal?

Contact met andere culturen en groepen:

- resulteert niet noodzakelijk in meer positieve relaties maar kan ook vooroordelen versterken.
- vertaalt zich niet noodzakelijk in een verschillende attitude ten aanzien van andere groepen.

1.4. SOCIALE COHESIE OF DEMOCRATIE

De uitdaging is dus niet enkel om meer ‘samenhangend’ te worden en daartoe cultureel erfgoed in te zetten. Het is goed om sociale cohesie te begrijpen, maar het is ook complex en er is nuance aan verbonden.

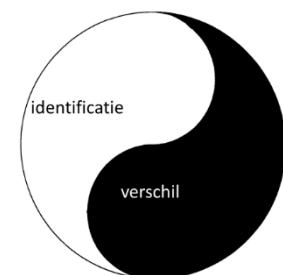
Moeten we niet kritisch zijn als burger en de samenleving in vraag stellen? Moet het erfgoed een manier zijn om de samenleving te bevragen of moet het een manier zijn om je te identificeren met een samenleving?

De echte uitdaging is om engagement te stimuleren voor de democratie.

Vrijheid – gelijkheid – solidariteit

Samenleven-in-pluraliteit; die drie zijn continu in conflict met elkaar. De vrijheid botst op solidariteit. Het moet een kritische blik zijn. Hoe kunnen die drie ten aanzien van elkaar geplaatst worden?

Die twee komen steeds samen voor. Identificatie zorgt voor een verschil tegenover anderen. Het is dus meer dan een identificatie met één bepaalde groep, je zet je automatisch ook af tegenover een andere



1.5. POTENTIEEL VAN CULTUREEL ERFGOED

Functie van cultureel erfgoed is daarom niet om bestaande identiteiten te overstijgen maar om het streven naar samenleven in pluraliteit en diversiteit te stimuleren.

Verbinden van verleden, heden en toekomst

Cultureel erfgoed-in-wording

1.6. CULTUREEL ERFGOED – IN – WORDING

“Vormen van stadscultuur, jongerencultuur of cultuuruitingen van nieuwe etnische groepen, waarvan de dragers zich mogelijk niet onmiddellijk voelen aangetrokken tot het immaterieel erfgoeddiscours van UNESCO”

Het idee van cultuur in wording. Wat zijn andere vormen van erfgoed die voorbij gaan aan het top down aspect?

1.7. CONSTANT

Een organisatie die aansluit bij de instrumentele in Europa, maar ook het lokale in Brussel.

1.7.1. DE SCHAARBEEKSE TAAL

Omgaan met de talige diversiteit in Brussel → niet mogelijk een eenduidig beeld van te krijgen, er is steeds beweging.

- Participatief kunstproject Brussel
- Onderdeel wijkcontract
 - opdracht: verbeteren imago van de buurt
- Uitwerking:
 - Online Audio databank
 - Audio opnames
 - Serie activiteiten
 - Creaties
 - Terugkoppeling binnen + buiten buurt: woordenboek maken

1. DOCTORAATSONDERZOEK (STUART HALL)

Kritischer nadenken over het wapperen van de vlag.

Hoe Werkt *Culturele Geletterdheid* in Educatieve Settings (alles wat te maken heeft met onderwijs, plaatsen waar je iets kan leren)?

Studie van Macht, Taal & Cultuur. Alle drie de concepten spelen een rol in het nationalisme. Cultuur is één van de moeilijkste aspecten om te begrijpen.

- Case Study 1: Vlaamse Culturele Geletterdheid
- Case Study 2: Samsara Series – Werken met een Translokaal Familiearchief
- Case Study 3: Europees Cultuurbeleid
- Literatuurstudie: Geëngageerde Pedagogiek voor Globale Gelijkheid (in een internationale context)

2. RAS, ETNICITEIT EN NATIE IN VLAANDEREN

- Close Reading; een verdiepende lezing
 - Kennis uit noord – amerika toepassen op europa, hoewel je deze niet kan gelijkstellen
 - In europa zitten we met een mythe dat een bepaalde groep meer macht heeft
- Vlaams Cultureel Archief (niet noodzakelijk een fysiek archief, eerder een stroom van verhalen)
- Binariteit als Mythologisering; in het debat van nationalisme is het belangrijk dat alles naar een binariteit moet komen. Iemand behoort tot een groep of niet. Wanneer deze binariteit niet gebeurt, dan kunnen we niet spreken over nationalisme. Binariteit is een retoriek, het is niet noodzakelijk zo. (een voorbeeld; links of rechts) binariteit zit ook in onze manier van denken.
- Contact Zone; de zones waar de binariteit even ontglipt. De betekenisgevers worden onbetrouwbaar. Je engageert je tot de mensen waarmee je bezig bent, je moet de nuances leren zien. Je moet mensen vrij laten om een interpretatie te maken. Mensen dingen laten zien die ervoor zorgen dat ze zelf een eigen richting kunnen uitgaan

3. DE SYMBOLISCHE VIJAND

Om in de binariteit te komen, moet een antagonist zijn die een grens kan vormen. De symbolische vijand is ook een veranderbaar concept in tijd en ruimte.

- Waal/Belg/Europeaan
- Congolees (kolonisatieperiode)
- Moslim/Islam

In het spreken tot die vijand en het benoemen van de grens, kunnen zaken gaan verglijden. Ras, etniciteit en nazie moeten geculturaliseerd worden om het te doen werken. Het biologische, zoals kleur en geslacht, zal culturaliseren.

De symbolische vijand is breder dan degene die hierboven staan, er zijn er veel meer.

4. EPIDERMALISATIE

Het schrijven van verschil op basis van de huid, het doet ras en etniciteit werken. We starten met een verschil dat iedereen kan zien, maar dat wil niet zeggen dat er daarom ook andere verschillen zijn. Toch doet epidermalisatie dit wel.

- Categoriseren (gender, kleur van ogen)
- Biologiseren (wetenschappelijk bewezen dat mensen anders zijn, verschillend zijn)
- Essentialiseren (die persoon kan niet meer uit het verschil komen; het zal altijd zo zijn)

Over gender, seksualiteit, taal, ... wat staat er nu hiërarchisch boven de andere?

5. RAS, ETNICITEIT & NATIE GLIJDENDE/ONBETROUWBARE BETEKENISGEVERS

Schilderij van Van Eyck : wollah is een slang vanuit een jongerencultuur, jongeren overtuigen om zich mee te identificeren met de vervaamsing. Mensen uit de groepen gaan zich proberen inschrijven in de vervaamsing.

- Hybridiseren
- Diasporisering; bepaalde nationale symbolen zullen niet meer tegengesteld zijn, maar zullen gaan verglijden.
- Etniciseren van de Natie; een etniciteit omdat ze 'anders' zijn.

Het vlaams socialisme en het vlaams nationalisme; de naam vooruit wordt overgenomen door de SPA. Hierodorus zal de vooruit in Gent zijn naam veranderen, ze willen zich niet associëren met de SPA.

- Hybridiseren
- Witheid & Afkomst
- Etniciseren van de Natie

De vlaamse vlag : als we het hebben over de binariteit, dan zijn die meestal recent. De congolesen zullen wapperen met de vlaamse vlag op het protest voor de herverkiezing. Ze waren voorstander van een vlaams beleid richting congo. Dit betekent echter niet dat ze zich inschrijven in het vlaams nationalisme. Ze willen gewoon een vlaams beleid.

- Hybridiseren
- Politiseren, deel maken van de politiek
- Etniciseren van de Natie, cultuur verbinden met het gebruik van die vlag

6. DE MISSIE, MYTHE & DE VREEMDEN

Waarom willen we ons verhouden tegenover elkaar? We hebben een ander nodig om onszelf te identificeren.

- Het louter terugplooiën op de eigen etnisch-culturele groep belemmert een gedeelde Vlaamse samenleving (Regeringsverklaring 2019)
- Initiatieven die zich terugplooiën op etnisch-culturele afkomst en segregatie in de hand werken, worden daarbij niet meer gesubsidieerd vanuit de Vlaamse overheid. (Regeringsverklaring 2019, p. 108) een retoriek die stelt wat slecht is, maar ze stellen ook wat ze wel willen
- Tegelijk zijn er nog steeds mensen met migratieroots die geen aansluiting willen vinden bij de grondwaarden van onze Vlaamse samenleving. Deze sluimerende segregatie werkt vooroordelen in de hand, zorgt voor gettovorming en versterkt wederzijds wantrouwen. Dit verhindert de uitbouw van één inclusieve, gedeelde Vlaamse gemeenschap. (Regeringsverklaring, 2019, P. 106).

We zien duidelijk dat de andere geen vijand is, maar ze moet gedisciplineerd worden om zich in te schrijven in de Vlaamse cultuur. Er is een bepaald verlangen naar dat inschrijven.

7. VLAAMSE MANNELIJKHEID

Wie is de focus, wie wordt naar voor geschoven als degene die de natie zal verdedigen? Het gaat over mannelijkheid die de ander moet disciplineren.

8. MACHT – KENNIS – VERSCHIL

Ras heeft vaak een biologische insteek

Verschillen worden gelijk gesteld met een culturele traditie.

Kennis, over taal en cultuur, over de natie, is macht. Om macht te hebben, moet je je inschrijven in de kennis.

De andere is niet alleen die er niet bij mag horen, je moet kennis hebben over het verschil om die te kunnen inschrijven in het vlaamse nationalisme. Het verschil moet gecontroleerd worden.

We moeten het niet enkel hebben over roots, maar over routes. Indien we het hebben over roots, dan kom je in een discussie over macht. Roots zijn enkel slechts als je dat zal essentialiseren. Je moet oppassen met landen en etniciteiten te kleven op mensen, het gaat over hoe dingen je gevormd hebben.

Diaspora : stormen van migratie die in België opgroeien, derde generatie bijvoorbeeld.

Een hybriditeit is gelaagd. Het is niet een bepaald perspectief, het is even een loslaten van roots. De hybriditeit zit ook in wat je kijkt, netflic uit noord – amerika bijvoorbeeld.

HOOFDSTUK 12 : FUNCTIES CULTUUR

Wat zijn de soort *argumenten*, retoriek om het belang van kunst en cultuur naar voor te schuiven en over in debat te gaan? Deze argumenten spelen vaak op verschillende niveaus; individueel, meso en macro.

Waarom is kunst al dan niet belangrijk in de samenleving en, in ons geval, in de educatie?

Waar komen de *redenen* vandaan om het belang van kunst en cultuur naar voor te schuiven? Waarom zegt iemand dat het al dan niet belangrijk is? Welke redenen geven we over het belang?

‘Waarom?’ waarom is kunst, cultuur en literatuur belangrijk? Het wordt vaak al te vanzelfsprekend gezien waardoor het moeilijk om een visie te ontwikkelen. Er wordt voorbij aan de waarom vraag gegaan. De discussie, het debat eindigt soms bij ‘daarom’.

Het zit ook in de manier waarop we in het dagelijkse leven met elkaar praten. Hoe praten mensen over cultuur en de mogelijke impact die het kan hebben op je leven?

De sociale, educatieve en maatschappelijke impact van de kunst; een impact waarmee gestruggeld wordt. Wat is de functie van instituties?

1. FUNCTIES

Welke functie, welk argument komt naar voor geschoven?

1.1. CORRUPTION

Een eerste mogelijke impact die kunst en cultuur kunnen hebben. Men gaat altijd uit van een positief effect, maar misschien is dit het niet?

Waarom zou iemand tegen het belang van kunst en cultuur zijn? Het kan propaganda, ideologie zijn. Het kan stereotyperend werken, emotioneel zaken in beweging zetten. Misschien zijn er ook negatieve gevolgen?

1.1.1. METAFYSISCH

Waarom was het goed, waarom was het slecht?

Plato : de wereld is een kopie van de werkelijkheid dus kunst is een kopie van een kopie. We kunnen kunst niet serieus nemen omdat het een afkooksel is van de samenleving.

1.1.2. EPISTEMOLOGISCH

Welk soort kennis halen we hieruit? Het levert ons geen bewijs over de samenleving dus leert het ons dan foute dingen?

1.1.3. PSYCHOLOGISCH

De psychologische impact van bepaalde vormen van kunst of cultuur. Het kan mensen psychologisch in de war brengen en ervoor zorgen dat mensen zich slecht voelen.

Maar kan kunst ons niet ook helpen om te leren over bepaalde aspecten in het leven? Als het echter te ver gaat, dan kan dit tot depressies leiden bijvoorbeeld.

Hoe kan eenzelfde reden zowel positief als negatief geïnterpreteerd worden?

1.1.4.STAATSIDELOGIE EN PROPAGANDA

Een voorbeeld : Hitler (een liefhebber van kunst en cultuur)

MAAR dit is niet goed afgelopen. Het kan ook als een negatieve functie of een negatieve impact leiden.

1.2. CATHARSIS

= Emotionele ontlasting

Door te lezen, te participeren aan bijvoorbeeld film of theater kan je een emotionele ontlasting ervaren.

1.2.1.MORALISTIC CATHARSIS

We gaan zodanig meeleven met verhalen en beelden van anderen. Het doet ons nadenken over wie we willen zijn in het leven, hoe we de beste versie van onszelf kunnen zijn, hoe we ons moeten gedragen tegenover anderen.

Het helpt je na te denken over het morele leven

1.2.2.EMOTIONAL FORTITUDE

Het maakt je emotioneel sterker, het helpt je. Het meeleven met andere personages, met belevenissen of beelden kan je emotioneel sterker maken. Negatieve gevoelens maken gewoon een deel uit van het leven.

Een voortdurende nuancering; twee perspectieven zien. Het kan twee kanten uitgaan

1.2.3.MODERATION

Het gaat over het proberen erkennen dat mensen in dezelfde situaties als jij kunnen terechtkomen. Je hebt een training om met het leven om te gaan, het is een simulatie. Het leert je om bepaalde zaken te relativiseren in het leven.

1.2.4.EMOTIONAL

Je ziet bepaalde zaken of personages die je helpen op emotioneel te ontladen. Dit kan zowel positief als negatief zijn.

1.2.5.INTELLECTUAL CATHARSIS

Je voelt je goed omdat je dingen bijleert, je leert over het leven nadenken. Sommige mensen voelen zich goed na een intellectuele daad.

Positief ; je voelt je beter – negatief ; je voelt je beter dan een ander (het blijft belangrijk om beide kanten te bekijken)

1.3. WELL – BEING

Welzijn; sociaal leven, bewegen, cultuursector

Het is een belangrijk argument om naar voor te schuiven. Het denken van welzijn speelt mee in het verhaal rond het belang van kunst en cultuur

1.3.1.PLEASURE AND ENJOYMENT

Misschien is het niet je doel om je leven te veranderen of een emotionele ontlasting te ervaren, maar gewoon om je te amuseren

1.3.2.RELIEF FROM WILL

Cultuur en kunst kan als een ontsnapping functioneren. Opnieuw een nuancering, het is goed te ontsnappen MAAR voortdurend ontsnappen is ook niet goed. Een vorm van ontsnapping werkt wel, maar we moeten er niet mee overdrijven.

1.3.3.ART AS EXPERIENCE

De ervaring die je op doet, is van belang. De beleving ervaren we zelf, maar willen we ook maximaal delen met anderen. Het is een deel van ons welzijn vandaag de dag.

Reading a book is like entering a fantasy world, where everything you're reading is probably a reaction to something real, but nothing within that book really exists beyond the pages, even though it draws on the author's experience or whatever .

1.3.4.EVOLUTIONARY SIGNIFICANCE

Wat is de rol en de meerwaarde? Er ontstaat een soort facebook voor boeken, er ontstaan dus relaties

1.3.5.ART THERAPY

Lord of the Rings - I discovered the book during worst years of my life. This book ... saved my life. Literally. :)

Een kunst therapie wanneer het gaat over mentaal welzijn.

1.4. EDUCATION AND SELF – DEVELOPMENT

Eenzijds voor de hand liggend, anderzijds ook belangrijk. Het gaat over bijleren over zowel jezelf als de wereld rondom je. Je ontwikkelt als mens door zaken bij te leren.

Dit is één van de vele functie, vele argumenten

1.4.1.INSPIRE

Het kan je inspireren om er meer over bij te leren. Het is een levenslang leren door boeken te lezen, naar het theater te gaan, ...

1.4.2.BILDUNG

Education is not a preparation for life education is life itself. – john dewey

Onderwijs is verdeeld in tijd, in leeftijd, in uren. Je zit apart van de samenleving in de klas, in een les. We leren ons hele leven lang

Kunst is een plaats waar levenslang leren mogelijk is.

Universiteiten geven meer aandacht aan kunst en cultuur omdat het een verbreding van kennis kan vormen. Studenten krijgen een brede vorming in bijvoorbeeld het eerste jaar.

Er is een meerwaarde om ook bij te leren via kunst en cultuur.

1.4.3.NEW PERSPECTIVES

Een nieuwe blik, een nieuwe vorm van kijken.

Een voorbeeld : one flue over the kokosnest

1.4.4. BLURRED PERSPECTIVES

Het kan ook voor verwarring zorgen en het problematiseren van bepaalde perspectieven.

1.4.5. SINGLE STORY

Verschillende perspectieven combineren die zorgen voor een meer veelzijdig verhaal. We moeten leren om de complexiteit te zien.

Er kan een veelheid aan verhalen zien. We moeten verder kijken dan naar een standaard verhaal, naar een monocultuur.

Wie heeft de macht om het verhaal of meerdere verhalen te vertellen?

1.4.6. STEREOTYPES

We kunnen niet zonder stereotypen, maar hoe gaan we daar mee om?

1.5. MORAL IMPROVEMENT

Morele verbetering, vooruitgang?

Het zou je ziel verbeteren, het helpt om mensen beter te lezen en begrijpen

Een voorbeeld : les miserables

1.5.1. NARRATIVE IMAGINATION

We participeren aan cultuur omdat we er als mens iets uit halen.

Fictie creëren die een verhaal biedt, een kader biedt die ons een perspectief leert.

Het idee van morele verbetering

Positieve lezing; leren over bijvoorbeeld armoede

Negatieve lezing; een romantisering van armoede door commercialisering, economische producten (welk soort beeld levert dit op?)

1.6. POLITICAL INSTRUMENT

Een manier om politiek te bekritisieren, een verbeelde gemeenschap creëren door middel van kunst en cultuur

Wie zijn dan de andere die niet tot de canon of de samenleving behoren? Is het geen eenzijdige invulling?

1.6.1. ART = PROPAGANDA?

Kunst en cultuur wordt soms niet meer als iets fictief gebruikt. Het kan ons ook iets leren over politieke systemen

1.6.2. SOCIAAL ENGAGEMENT

Het kan mensen doen handelen. Het leert ons bijvoorbeeld iets over de complexiteit van Europa

1.6.3. GOVERNMENTALIZATION OF CULTURE

Het is niet per se altijd vrijblijvend, het kan ook leiden tot een vorm van socialisatie

Het is ook normaliserend. We moeten een idee hebben over hoe we ons verhouden tegenover elkaar en tegenover onszelf

1.6.4. POLITICAL THEATRE

Engagement via sociale media

1.7. SOCIAL STRATIFICATION

Maatschappelijk onderscheid wordt gemaakt

Er zit vaak een back to basics gedacht achter.

Er is bijvoorbeeld een economische onderscheiding

1.7.1. CULTUREEL KAPITAAL

Soms is cultuur niet betaalbaar voor iedereen, niet iedereen kan zich het veroorloven.

Maar sociale mobiliteit kan ook niet negatief zijn. Het heeft ook voordelen.

1.8. PURE AESTETICISM

Puur esthetisch; moet kunst wel zin en betekenis hebben? Is het niet goed genoeg dat het mooi is? Maar mooi is relatief, mensen kunnen hier anders over denken.

Misschien leer je er niets uit, maar dat is ook oké. Er hoeft niet steeds een impact te zijn, het mag ook gewoon mooi zijn

2. CONCLUSIE?

Welke functie staat waar centraal?