

Onderzoeksopdracht Crossmedialab

Titel

History of the Future: Popular Culture

Probleemomgeving

De toekomst heeft al veel mensen geïnspireerd om er zich een voorstelling van te maken van hoe onze (technologische) samenleving er uit zou kunnen of zelfs moeten zien. De eerste visioenen over wat 'televisie' zou kunnen zijn aan het eind van de 19de eeuw komen dicht in de buurt van wat we nu interactieve televisie noemen. De komst van elektriciteit leidde tot bespiegelingen over “telegraphy without wires, posts, cables, or any of our present costly appliances”, wat wel erg veel lijkt op onze 'wireless' hotspots. Soms wordt die toekomstverwachting vastgelegd op video, zoals bijvoorbeeld Apple's *Knowledge Navigator* video (1987), de video *Starfire, A Vision of Future Computing in the Year 2004*, gemaakt door Sun Microsystems in 1995 met een duidelijke visie over het kantoor van de toekomst, of meer recent Sony's *Blendo* video (2001) over interactieve televisie interfaces.

Niet alleen in de wetenschap of in de commercie zijn dit soort toekomstbeelden te vinden maar ook in populaire cultuur van films, games en cartoons, vooral die van het genre science fiction. Van H.G. Wells' *Time Machine* en Fritz Lang's *Metropolis* tot moderne films die een technologische samenleving tonen (*Bladerunner*, *Gattaca*, *Minority Report*), die inspelen op de angst dat machines de macht grijpen (*Terminator*, *I Robot*) of de realiteit ontmaskeren (*Dark City*, *The Matrix*), die vraagtekens zetten bij de rol van technologie in de evolutie (*2001: A Space Odyssey*) of juist de mogelijkheden van technologie bewonderen (*Jurassic Park*), die morele vragen stellen over gedachtecontrole en identiteit (*Total Recall*, *A.I.*) of die spelen met de technologie 'for the fun of it' zoals in de animatieserie *The Jetsons*. De terugkerende vraag is: waar is de *fiction* zoveel jaar later in de science fiction.

Het belangrijkste doel van dit onderzoek is het verdiepen van onze kennis over nieuwe media door deze in een historische en analytisch perspectief te plaatsen. Het historische perspectief betekent het opsporen, ordenen en beschrijven van eerdere visies op technologie en/of de ontwikkeling van 'revolutionaire' producten op het gebied van communicatie en media. Het analytisch perspectief is het interpreteren van de technologie met vragen zoals de onderliggende aannames rond gebruik, interactie, doel, ondersteuning en dergelijke, en hoe 'herkenbaar' deze nog zijn in huidige producten en visies.

Onderzoeksvraag

Welke relatie is er tussen 'oude' (toekomst)visies op communicatie en media en 'oude' producten, en hedendaagse visies op nieuwe media en nieuwe producten? En wat zegt deze relatie over huidige toekomstvisies op communicatie en media?

Relatie met het onderzoek van het Crossmedialab

Dit onderzoek is onderdeel van het project 'History of the Future'.

Bedrijfsomschrijving:

Het Crossmedialab (<http://www.crossmedialab.nl>) is de werkplaats binnen de Faculteit Communicatie & Journalistiek waar toegepast onderzoek plaatsvindt naar crossmedia. Het

onderzoek begeeft zich op de domeinen media, cultureel erfgoed, marketing, elearning en richt zich op de individuele beleving van crossmedia, de (organisatorische) veranderingen in processen van waarde-uitwisseling en de maatschappelijke ontwikkeling van mediawijsheid. Het onderzoek wordt middels projecten uitgevoerd door projectteams waarin studenten, docenten en externe onderzoekers participeren.

Gewenst profiel onderzoeker:

Je bezit over goede schriftelijke uitdrukingsvaardigheid, bent proactief en hebt een positief-kritische houding. Je hebt brede interesse binnen het onderzoeksvak, en bent ambitieus. Je vindt het prettig te werken in een dynamische uitdagende omgeving.

Contactgegevens:

Naam mentor: Harry van Vliet

Functie: Lector

Telefoonnummer: 030-2193638

E-mailadres: harry.vanvliet@hu.nl

Projectopdracht 30 ECTS (Afstuderen)

Onderzoek en analyseer de historische 'roots' van de huidige nieuwe media in de populaire cultuur van de afgelopen 50 jaar.

Projectaanpak

1. Kies een thema zoals mobiliteit, communicatie, interactiviteit of netwerken.
2. Verzamel voorbeelden hoe dit concept in de populaire cultuur werd en wordt weergegeven (bijvoorbeeld in science fiction films, cartoons, games, reclames).
3. Verzamel huidige voorbeelden van ideeën, concepten en producten van het gekozen thema.
4. Vergelijk de (historische) 'afbeeldingen' in de populaire cultuur met de echte ontwikkelingen en producten aan de hand van zaken als conceptualisering, implementatie, gebruikersrol, etcetera.

Projectresultaten

1. Scriptie
2. Bijdrage aan Wiki 'History of the Future'
3. Presentaties in kenniskring
4. Bijdrage aan publicatie 'LabRats'.

Standaarddocumenten (alle te vinden op <http://www.crossmedialab.nl/curious>)

- Handleiding afstuderen bij het Crossmedialab
- Templates voor onderzoeksvoorstel, - plan, en -rapportage
- Analyse kader voor casussen
- Literatuurverwijzingen

Voorbeelden (alle te vinden op <http://www.crossmedialab.nl/impact>)

- Wiki 'History of the Future'
- Afstudeerscriptie Thomas Tijdink
- Essays: Cyrano de Bergerac / Voyages to the moon and sun

Reageren

Bekijk de afstudeerhandleiding van het Crossmedialab over te ondernemen stappen als je dit afstudeeronderzoek wilt gaan doen.

Projectopdracht 15 ECTS (Afstuderen)

Onderzoek en analyseer de historische 'roots' van de huidige nieuwe media in de populaire cultuur van de afgelopen 50 jaar.

Projectaanpak*

1. Kies een thema zoals mobiliteit, communicatie, interactiviteit of netwerken.
2. Verzamel voorbeelden hoe dit concept in de populaire cultuur werd en wordt weergegeven (bv. in science fiction films, cartoons, games, reclames).
3. Verzamel huidige voorbeelden van ideeën, concepten en producten van het gekozen thema.
4. Vergelijk de (historische) 'afbeeldingen' in de populaire cultuur met de echte ontwikkelingen en producten aan de hand van zaken als conceptualisering, implementatie, gebruikersrol, etcetera.

Projectresultaten

1. Scriptie
2. Bijdrage aan Wiki 'History of the Future'
3. Presentatie in kenniskring
4. Bijdrage aan publicatie 'LabRats'.

Standaarddocumenten (alle te vinden op <http://www.crossmedialab.nl/curious>)

- Handleiding afstuderen bij het Crossmedialab
- Templates voor onderzoeksvoorstel, - plan, en -rapportage
- Analyse kader voor casussen
- Literatuurverwijzingen

Voorbeelden (alle te vinden op <http://www.crossmedialab.nl/impact>)

- Wiki 'History of the Future'
- Afstudeerscriptie Thomas Tijdink
- Essays: Cyrano de Bergerac / Voyages to the moon and sun

Reageren

Bekijk de afstudeerhandleiding van het Crossmedialab over te ondernemen stappen als je dit afstudeeronderzoek wilt gaan doen.

* Opmerking: het verschil met de 30 ECTS opdracht zit in het aantal te onderzoeken voorbeelden en de scope van het gekozen thema.

Projectopdracht 5 ECTS (Praktijkopdracht)

Onderzoek en analyseer de historische 'roots' van de huidige nieuwe media in de populaire cultuur van de afgelopen 50 jaar.

Projectaanpak

1. Selecteer een vijftal 'oude' films of cartoons, tijdschriften, reclames, boeken, games.
2. Inventaris, beschrijf en analyseer hoe communicatie en media wordt afgebeeld/gebruikt.
3. Verzamel huidige voorbeelden van vergelijkbare ideeën, concepten en producten.
4. Vergelijk en analyseer de (historische) 'afbeeldingen' in de populaire cultuur met de echte ontwikkelingen en producten aan de hand van zaken als conceptualisering, implementatie, gebruikersrol, etcetera.

Projectresultaten

1. Casusbeschrijving
2. Bijdrage aan Wiki 'History of the Future'
3. Presentatie in kenniskring

Standaarddocumenten (alle te vinden op <http://www.crossmedialab.nl/curious>)

- Analyse kader voor casussen
- Literatuurverwijzingen

Voorbeelden (alle te vinden op <http://www.crossmedialab.nl/impact>)

- Wiki 'History of the Future'
- Afstudeerscriptie Thomas Tijdink
- Essays: Cyrano de Bergerac / Voyages to the moon and sun.