

“Hoe kan ik als kunstenaar het onbehagelijke gevoel dat de dystopische Netflix serie Black Mirror bij mij oproept inzetten voor eigen artistiek werk?”

---

Onderzoeksvaardigheden



Docent beeldende kunst en vormgeving jaar 3

---

Datum: 15-5-2020  
Student: Dayenne Knol  
Studentnummer: 3384364  
Docent: Floris de Jonge

# Voorwoord

---

Voor u ligt het onderzoek *“Hoe kan ik als kunstenaar het onbehagelijke gevoel dat de dystopische Netflix serie Black Mirror bij mij oproept inzetten voor eigen artistiek werk?”*

Dit onderzoek is geschreven in het kader van het derdejaars vak onderzoeksvaardigheden voor de opleiding docent beeldende kunst en vormgeving die ik volg aan het NHL Stenden te Leeuwarden. Van September 2019 tot en met Mei 2020 ben ik bezig geweest met ontwikkelen van mijn onderzoeksvaardigheden doormiddel van het uitvoeren van verschillende opdrachten voor dit onderzoek.

Met behulp van vakdocent Floris de Jonge heb ik verschillende opdrachten uitgevoerd om de vaardigheden die nodig zijn om een onderzoek uit te voeren te ontwikkelen. De onderzoeksvraag is bedacht vanuit mijn fascinatie voor het onderwerp. Na uitvoerig kwantitatief onderzoek heb ik de onderzoeksvraag kunnen beantwoorden.

Bij dezen wil ik graag Floris de Jonge bedanken voor de begeleiding en ondersteuning tijdens dit traject. Ook wil ik alle respondenten bedanken die mee hebben gewerkt aan dit onderzoek. Zonder hun medewerking had ik dit onderzoek nooit kunnen voltooien.

Ook van mijn vrienden en familie heb ik raad mogen ontvangen. Bovendien hebben zij mij moreel ondersteund tijdens het schrijfproces. Tot slot wil ik Lotte Robbers in het bijzonder bedanken. Haar vertrouwen en morele ondersteuning hebben mij geholpen dit onderzoek tot een goed einde te brengen.

Ik wens u veel leesplezier toe.

Dayenne Knol

Hoorn, 15 Mei 2020

# Inhoudsopgave

---

"Hoe kan ik als kunstenaar het onbehagelijke gevoel dat de dystopische Netflix serie Black Mirror bij mij oproept inzetten voor eigen artistiek werk?" .....	0
Onderzoeksvaardigheden .....	0
Docent beeldende kunst en vormgeving jaar 3 .....	0
"Hoe kan ik als kunstenaar het onbehagelijke gevoel dat de dystopische Netflix serie Black Mirror bij mij oproept inzetten voor eigen artistiek werk?" .....	0
Onderzoeksvaardigheden .....	0
Docent beeldende kunst en vormgeving jaar 3 .....	0
Voorwoord .....	1
Opdracht 1 .....	4
<i>Aanleiding onderwerp</i> .....	4
<i>Praktijkprobleem</i> .....	4
<i>Onderzoeksdoel</i> .....	5
<i>Methodieken van dataverzameling</i> .....	6
Opdracht 2 .....	7
<i>Literatuurverkenning</i> .....	7
Deelvraag 1 "Wat houdt het begrip dystopie in?" .....	10
<i>Utopieën en dystopieën: definities</i> .....	10
<i>Definities</i> .....	10
<i>Geschiedenis van de dystopie</i> .....	11
<i>Populariteit van de dystopie</i> .....	11
<i>Wat kunnen dystopieën ons leren?</i> .....	13
<i>Belangrijkste Inzichten</i> .....	14
Deelvraag 2: "In hoeverre is de aflevering Nosedive van de Netflix serie Black Mirror een weerspiegeling van de huidige maatschappij en in hoeverre is ze een dystopie?" .....	15
<i>Samenvatting van de aflevering Nosedive</i> .....	15
<i>The butterfly effect</i> .....	16
<i>Het vervolg</i> .....	17
<i>Vergelijking met het Chinese social credit system</i> .....	19
<i>In hoeverre is de aflevering Nosedive nu een dystopie?</i> .....	21
Deelvraag 3: 'Aan welke ontwerpeisen moet artistiek werk voldoen dat eenzelfde onbehagelijk gevoel oproept als de serie Black Mirror?' .....	23
<i>Symmetrie</i> .....	23
<i>Translatorische symmetrie</i> .....	23

<i>Rotatiesymmetrie</i> .....	24
<i>Axiale symmetrie</i> .....	24
<i>Asymmetrie/symmetrie</i> .....	25
<i>Effect van symmetrie</i> .....	25
<i>Gebruik maken van symmetrie</i> .....	26
<i>Mise en scène</i> .....	27
<i>Setting</i> .....	27
<i>Decor</i> .....	28
<i>Belichting</i> .....	29
Belangrijkste inzichten .....	30
Opdracht 3 .....	31
<i>Interviews</i> .....	31
<i>Selecteren van betekenisvolle fragmenten</i> .....	31
<i>Concept artistiek werk</i> .....	33
<i>Observeren</i> .....	35
<i>Observatiefocuspunt</i> .....	35
<i>Observatie</i> .....	35
Opdracht 4 .....	37
<i>Conclusie</i> .....	37
<i>Presentatie conclusie</i> .....	39
<i>Vooruitblik</i> .....	39
<i>Evaluatie</i> .....	40
Bibliografie .....	41
Bijlagen .....	42
Analyse tabel interviews .....	42
Interview Netflix serie Black Mirror .....	44
Interview Netflix serie Black Mirror .....	46
Interview Netflix serie Black Mirror .....	49
Interview Netflix serie Black Mirror .....	51

Opdracht 1 bevat het onderwerp van dit onderzoek, de aanleiding en relevantie aan de hand van een omschrijving van het praktijkprobleem. Het onderzoeksdoel, hoofd- en deelvragen zijn benoemd evenals het onderzoek type en de dataverzamelmethode.

# Opdracht 1

---

## Aanleiding onderwerp

De aanleiding voor dit onderzoek is ontstaan bij het kijken van de Netflix serie Black Mirror Brooker, C (2011). In de serie gaat het vooral over de effecten van mogelijke gebeurtenissen en situaties op mensen waarbij grootse technische innovaties in een verwrongen wereld een rol spelen.

In deze sciencefiction serie draait het om het genereren van en spelen met alternatieve werelden. De technische ontwikkelingen brengen hierbij ethische dilemma's in beeld en het gaat steeds om de impact van deze ontwikkelingen op mensen.

Als kijker word je hierbij geconfronteerd met allerlei scenario's van mogelijke 'dystopische' werelden in verschillende afleveringen. Iedere aflevering vertelt een verhaal op zich waarin verontrustende toekomstige technologische aspecten van onze samenleving naar voren komen. (Netflix, 2016). De technologie stelt de personages in de serie in staat om onze eigen identiteit vorm te geven maar houdt hen tegelijkertijd gevangen in een ruimte waar empathie en waarheid onze grootste zwakheden zijn die verborgen moeten worden om vooruit te kunnen.

Terwijl ik deze serie aan het kijken was raakte ik geïntrigeerd door de manier waarop de makers de huidige maatschappij in dystopische werelden weten te weerspiegelen, waarin ethische verantwoordelijkheid van technologische innovaties aan de kaak wordt gesteld en zo onheilspellende toekomstbeelden schetst.

## Praktijkprobleem

Het praktijkprobleem is ontstaan vanuit de eerdergenoemde fascinatie voor de representatie van verschillende dystopische ideeën die tot uiting komen in de verschillende afleveringen van de serie.

Het idee om onderzoek te gaan doen naar de serie Black Mirror is dus ontstaan vanuit een bewondering voor de manier waarop de makers een verhaal weten over te brengen op de kijker. Regisseur Charlie Brooker is een futuroloog.

*'Vertaald uit het Engels-Futuristen zijn mensen wiens specialiteit of interesse futurologie is of de poging om systematisch voorspellingen en mogelijkheden over de toekomst te verkennen en hoe ze kunnen voortkomen uit het heden, of dat nu van de menselijke samenleving in het bijzonder of van het leven op aarde in het algemeen is.'* Wikipedia (2019)

Brooker weet hoe hij actuele trends in ons collectieve gedrag kan weerspiegelen. Hij laat ons zien waar communicatietechnologie, sociale media en reality-tv toe kunnen leiden als we niet proberen te behouden wat mooi en puur is aan ons collectieve bewustzijn en de mensheid.

De manier waarop Brooker dat doet liet mij na een aantal afleveringen in een verontrustende staat achter. Het deed mij beseffen waar mijn eigen gebreken liggen, een gevoel van waardeloosheid op het gebied van mijn eigen artistieke vermogens. Tijdens een lezing van kunstenares Tinkebell die ik heb bijgewoond kwam naar voren dat iedere kunstenaar in zijn werk een verhaal moet vertellen. Kunstenaars zijn dus evenals regisseurs 'storytellers'. De verhalen van deze vertellers bevatten geëngageerde en kritische aspecten en getuigen dus van een visie.

Als ik dan reflecteer op mijn artistieke werk zie ik niet terug wat ik wil vertellen met een medium. Ik werd nieuwsgierig naar de manier waarop Brooker zijn visie weet te vertellen/vertalen en hoe ik dan als kunstenaar zijnde mijzelf kan ontwikkelen om verhalen te vertellen door middel van beeldend werk waarin de boodschap zelf een rol speelt evenals of door middel van het overbrengen van een gevoel of beleving.

## Onderzoeksdoel

Het onderzoeksdoel is voortgekomen vanuit het praktijkprobleem. De hoofdvraag is te ontleen aan mijn nieuwsgierigheid naar de manier waarop de makers van de Netflix serie Black Mirror ideeën op een intrigerende manier weten over te brengen op de kijker. Op verschillende niveaus zou dit onderzoek dan ook voor meerdere doelgroepen interessant kunnen zijn.

Dit is op *microniveau* waardevol omdat ik met behulp van dit onderzoek erachter kan komen welke aspecten hierbij een rol spelen die mij als kunstenaar verder kunnen helpen in het realiseren van beeldend werk gebaseerd op het overbrengen van een boodschap.

Op *mesoniveau* zou mijn onderzoek kunnen bijdragen aan medestudenten en vakgenoten uit mijn directe omgeving die geïnteresseerd zijn hoe dystopische ideeën succesvol gerealiseerd kunnen worden in een serie, en hoe deze eventueel toepasbaar zou kunnen zijn bij het maken van verschillende beeldende uitkomsten die op meerdere beeldende manieren toepasbaar zou kunnen zijn. Zoals dit onderzoek ook voor mij betekenisvol is.

Op *macroniveau* zou dit onderzoek interessant kunnen zijn voor liefhebbers van sciencefiction, dystopieën, fans van de Black Mirror serie, en kunstenaars die geïnteresseerd zijn in het maken van een beeldende vertaling van een visie.

### Hoofdvraag:

"Hoe kan ik als kunstenaar het onbehagelijke gevoel dat de dystopische Netflix serie Black Mirror bij mij oproept inzetten in mijn eigen artistieke werk?"

### Deelvragen:

1. "Wat houdt het begrip dystopie in?"
2. "In hoeverre is de aflevering Nosedive een weerspiegeling van de huidige maatschappij en in hoeverre is zij een dystopie?"
3. "Aan welke ontwerpeisen moet artistiek werk voldoen dat eenzelfde onbehagelijk gevoel oproept als de serie Black Mirror?"

## *Methodieken van dataverzameling*

Voor de beantwoording van mijn hoofd- en deelvragen is het van belang om gebruik te maken van brontriangulatie om zo te voorkomen dat ik vanuit één bepaalde definitie of verklaring informatie verkrijg, door te zoeken naar aanvullende en relevante bronnen kan ik andere aspecten belichten en mede een objectief onderzoek verrichten.

Hoe kan ik als kunstenaar het onbehagelijke gevoel dat de dystopische Netflix serie Black Mirror bij mij oproept inzetten in mijn eigen artistieke werk?

1. Wat houdt het begrip dystopie in?

a. Literatuur

Ik wil weten wat het begrip dystopie inhoudt, wanneer iets dystopisch genoemd kan worden en te weten komen aan welke kenmerken het dan moet voldoen. Om hierachter te komen zal ik literatuur bestuderen met betrekking tot het begrip dystopie. Hierbij maak ik gebruik van experts op het gebied van sciencefiction en dystopieën.

2. In hoeverre voldoet de tv-serie Black Mirror aan de kenmerken van een dystopie en in welke mate vertoont ze afspelen van de huidige maatschappij

a. Analyse van 1 aflevering: Nosedive.

b. Afleveringen zelf – screenshots van meest typerende scenes, samenvattingen – interpretaties van reddit-gebruikers – video analyse – interview ervaringen van andere kijkers

Omdat de serie uit veel verschillende afleveringen bestaat heb ik vanwege de (8 weken) tijd voor dit onderzoek gekozen om de tweede deelvraag te beantwoorden aan de hand van de aflevering Nosedive. De keuze voor deze aflevering komt voort uit de literatuurverkenning waarbij ik veel informatie vond met betrekking tot het onderwerp in de aflevering en relevantie daarvan in de huidige maatschappij.

c. Nosedive – casestudie – thick description

Ik ga de aflevering Nosedive als gevalsstudie diepgaand onderzoeken aan de hand van:

- Een uitgebreide beschrijving van de handelingen en gebeurtenissen in deze aflevering (screenshots)
- Een visie op de maatschappelijke impact van deze aflevering (AI-surveillance systeem)
- Interpretatie van andere kijkers (interview)

Deze analyses kan ik inzetten om deze overeenkomsten en verschillen verder te verduidelijken om mijn tweede deelvraag te kunnen beantwoorden.

d. Interviews met kijkers (digitaal)

e. Eigen analyse van beeldaspecten

Door interviews af te nemen met meerdere personen over de ervaring van de serie kan ik erachter komen wat de aspecten zijn die de kijker met een verontrustend gevoel achterlaten. Deze aspecten kunnen vervolgens gebruikt worden om de ontwerpeisen voor een artistiek werk vast te stellen.

3. Aan welke ontwerpeisen moet artistiek werk voldoen dat onbehagelijk gevoel oproept als de televisie-serie/de aflevering

a. Interview andere kijkers

b. Analyseren beeldaspecten

c. Opstellen ontwerpeisen

d. Test of feedback

Door interviews af te nemen met meerdere personen over de ervaring van de serie kan ik erachter komen wat de aspecten zijn die de kijker met een verontrustend gevoel achterlaten. Deze aspecten kunnen vervolgens gebruikt worden om de ontwerpeisen voor een artistiek werk vast te stellen.

Zelf ga ik afleveringen analyseren op de overeenkomstige beeldaspecten in de afleveringen van Black Mirror. Dit ga ik doen aan de hand van een observatiemethode.

Opdracht 2 omvat een tabel met daarin een literatuurverkenning en is er een theoretisch kader over de definitie van het begrip dystopie. De bronnen zijn volgens de APA-richtlijnen omschreven.

## Opdracht 2

### Literatuurverkenning

	Kern begrip	Deelspect	Bronnen	Functie auteur/ type bron	Toelichting	Type bron
1	Dystopie	Definitie van een dystopie	Lek, S. (2014). <i>Dystopie: fantasie of toekomst? De ontwikkeling van de dystopie en moderne en hedendaagse kunst</i> (Master's thesis).	Master scriptie, moderne en hedendaagse kunst	Wat kunnen dystopieën ons leren?	Digitale pdf bestand
2		Geschiedenis van het begrip dystopie	Citaat van John Stuart Mill overgenomen uit: Mourby, A (2003). <i>'Dystopia. Who Needs It?'</i> , History Today nr. 12, p. 16.	Boek over de waarde van een dystopie	Citaat m.b.t. eerst gepubliceerde bewijs voor het gebruik van het begrip dystopie	Boek
3		De oorsprong van het dystopische toekomstbeeld	Michael D. Gordin, Helen Tilley en Gyan Prakash (2010), <i>'Utopia and Dystopia beyond Space and Time'</i> , Oxford, Princeton p. 2.	Boek over voorwaarden van historische mogelijkheden	Dystopie 'avant la lettre'/ populariteit van het begrip in de huidige maatschappij	Boek
4		Verschuiving van utopie naar dystopie	Walsh, C. (1962). <i>'From Utopia to Nightmare'</i> , New York, p. 117.	Boek, sciencefiction schrijver	Oorzaak: utopische desillusie heeft geleid tot dystopische gedachten/populariteit	Boek
5		Hoe een utopie in een dystopie veranderd	Achterhuis, H. (1998), <i>'De erfenis van de utopie'</i> , Baarn.	Boek, filosoof/ hoogleraar	De invloed van gevoelens m.b.t. de transformatie van een utopische gedachte tot dystopische gedachten	Boek



6		Tijdperk van angst	Cauter L. (2004), 'Utopie en globalisering', in: Lieven De Cauter, De capsulaire beschaving. Over de stad in het tijdperk van de angst. Brussel/Rotterdam 2004, p. 185. Dit artikel is eerder verschenen in: Karakter, tijdschrift van Wetenschap, nr. 1, 2003 (academische stichting Leuven).	Wetenschappelijk artikel	Irrelevante van utopiesche gedachten op basis van hedendaagse catastrofes	Tijdschrift van wetenschap
7	sciencefiction	Waar draait sciencefiction om?	Keijzer, F. A. (2010). <i>Filosofie van de toekomst: over nut en noodzaak van sciencefiction</i> (2010th ed.). Rotterdam: Lemniscaat.	Boek, hoogleraar filosofie	Hoe ideeën overgebracht kan worden doormiddel van sciencefiction	Boek
8		Voorspellen van de toekomst doormiddel van speculatieve fictie	Erol, A. 'Future Foresight through Speculative Visual Fiction', Technology and Individual Freedom via 'Nosedive'	Universitair onderzoek	De benadrukking van de relatie tussen film en filosofie, met als gevolg nieuwe mogelijkheden in gedachtegangen	Digitale pdf bestand
9	Black Mirror/huidige maatschappij	Black Mirror versus onze huidige maatschappij	Charlie Brooker on 'Black Mirror Vs Reality', Good Morning Britain. (2018, October 30). [YouTube]. Retrieved September 24, 2019, from <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Na-Zlwy1bNI">https://www.youtube.com/watch?v=Na-Zlwy1bNI</a>	Interview met regisseur Charlie Brooker	In hoeverre Black Mirror een dystopie	YouTube interview
10		Hoe Black Mirror het heden beter representeert dan de toekomst	Sculos, B. (2017) 'How Black Mirror Reflects the Present More than the Future'. Florida, US	Doctoraal onderzoek onder categorie: "politiek en cultuur"	'Noodzakelijke' donkere visie om duidelijk te maken waar onze tendensen naartoe leiden	Digitale pdf bestand
11		Hoe wetenschap en technologie onze toekomst sturen (Nosedive)	Mudde, T. (gastheer). (2019, 16 september). 'Black mirror' [live-interview]. De balie, kenniscafé (organisatie). Amsterdam, Nederland	Een dynamische ontmoeting van columns, live interviews en debat, met een wetenschappelijke	In hoeverre het social credit system en het systeem in Nosedive overeenkomen	Live interview, De balie

				demonstratie of experiment.		
1 2	White Christmas	De betekenis van de White Christmas aflevering	Reddit gebruiker: 01070305. (2019, August). <i>Can someone explain to me the meaning of White Christmas episode?? What's the logic behind it? What's up with the cookies? If the cookie is just a clone, why can't the real person just live their normal life? And how did they plant in the Zed-Eye thingy? Im sorry I asked too many ques cos im new.</i> :For me there are numerous messages in White Christmas. I look at it as a series of parables almost. [Forum post]. Retrieved from <a href="https://www.reddit.com/r/blackmirror/comments/ccmass/can_someone_explain_to_me_the_meaning_of_white/">https://www.reddit.com/r/blackmirror/comments/ccmass/can_someone_explain_to_me_the_meaning_of_white/</a>	Aflevering analyse van Reddit gebruiker 01070305	Beschrijving van een reeks van vergelijkingen met betrekking tot aflevering White Christmas	Online forum Reddit
1 3		Analysen van de meest 'verontrustende' aflevering	Harry's Haunted House. (2016). <i>Black Mirror Analysis: White Christmas</i> [YouTube]. Retrieved November 4, 2019, from <a href="https://www.youtube.com/watch?v=QK7zPXjzWP8">https://www.youtube.com/watch?v=QK7zPXjzWP8</a>	Harry's Haunted House youtube kanaal (89,9K abonnees)	In hoeverre is technologie geïnnoveerd in deze aflevering in vergelijking met andere episodes	YouTube analyse
1 4		Over de mogelijke consequenties van eenzaamheid in de aflevering	Mellor, L. (2014, December 16). Black Mirror: White Christmas review. Retrieved November 5, 2019, from <a href="https://www.denofgeek.com/tv/black-mirror/33392/black-mirror-white-christmas-review">https://www.denofgeek.com/tv/black-mirror/33392/black-mirror-white-christmas-review</a>	Geek UK TV Editor	Hoe verschillen de technologische ontwikkelingen onze ethische verantwoordelijkheid en bevragen	Online review
1 5	Nosedive	Wat Black Mirror met de kijker doet	Lopes, J. (2019) <i>'Is there any way out?'</i> Black Mirror as a critical dystopia of the society of the spectacle." Porto, Portugal.	Universitair onderzoek	De effecten van de uitzichtloze atmosfeer van bepaalde afleveringen volgens dystopische opvattingen (Nosedive)	Digitale pdf bestand

# Deelvraag 1 “Wat houdt het begrip dystopie in?”

---

## *Utopieën en dystopieën: definities*

In de literatuur heeft het begrip utopie al een lange geschiedenis. In het boek *Utopia* van Thomas Moore dat is gepubliceerd in 1516 maakt het begrip zijn eerste intrede. Sindsdien is het begrip utopie een veelgebruikt onderwerp in de literatuurwetenschappen, er zijn talloze boeken verschenen over deze zogenoemde ‘ideale’ samenlevingen. Een utopie is een perfect georganiseerde staat, de een nog mooier dan de ander, maar deze perfecte staat is echter fictief. Deze utopische verhalen hebben als doel de lezer alternatieve en verbeterde concepten van de wereld en samenleving te tonen die tegenovergesteld liggen aan de morele en politieke gebreken van de beschaving van de schrijvers en lezers (Lek, 2014).

Dit soort utopische verhalen gaan vaak over de levensstandaard van inwoners in een maatschappij waarin sociaal-politieke kwesties evenals de verdeling tussen welvaart en macht een rol spelen. Deze utopische verhalen zijn van plot vaak overeenkomstig, de hoofdpersoon afkomstig van een specifieke samenleving keert terug naar zijn oorspronkelijke beschaving na een reis door een onbekende tijd of een onbekend land waarbij hij verrijkt is door de utopische vaak futuristische aard van deze maatschappij.

Met zijn verlichtte geest ziet de hoofdpersoon dan de tekortkomingen van zijn eigen beschaving in en probeert daar verandering in te brengen en te vechten voor zijn eigen utopie (Lek, 2014).

## *Definities*

In 1868 werd voor het eerst gesproken over de tegenhanger van de utopie, de dystopie werd door de Britse filosoof John Stuart Mill gebruikt in een toespraak voor het parlement:

*‘It is, perhaps, too complimentary to call them Utopians, they ought rather to be called dys-topians, or caco-topians. What is commonly called Utopian is something too good to be practicable; but what they appear to favour is too bad to be practicable.’ - (Mourby, 2003)*

Je kunt hieruit opmaken dat Mill het ‘goede’ namelijk de utopie, tegenover het ‘kwaad’ hieruit voortkomend de dystopie benoemd.

Van Dale geeft de volgende definities voor de begrippen, waarin ook duidelijk deze tweedeling naar voren komt:

**utopie** (de (v.); -ën) **1.** niet te verwezenlijken ideaal, syn. droombeeld **2.** (meton.) geschrift over een utopie (1) **3.** ontwerp voor een ideale toestand.  
**dystopie** (de (v.); g.mv.) anti-utopie gevormd van Gr. dus (moeilijk, slecht) + utopie.

Een dystopie wordt vaak als de tegenhanger van een utopie gezien. Dit is niet helemaal juist. Een dystopie kan beter gezien kan worden als een utopie ‘gone wrong’, of een utopie die voor een klein gedeelte van de maatschappij goed functioneert. Een dystopie had eigenlijk van oorsprong een utopie moeten zijn maar door bepaalde omstandigheden is deze utopie, een dystopie geworden. Een utopie wordt door Van Dale gedefinieerd als een ‘niet te verwezenlijken ideaal’, daaruit blijkt dat dit ideaal nooit te verwezenlijken zou kunnen worden, daarentegen valt een dystopie wel daadwerkelijk te realiseren.

Het idee van de dystopie gaat daarentegen veel verder terug in de tijd, dan de term zelf. Al sinds dat de mensheid het idee had van een toekomst, heeft het zich ook al kunnen voorstellen dat deze slecht kan uitpakken (Mourby, 2013). In de geschiedenis werd er in het Christendom al gesproken over de Apocalyps, het einde der tijden. Daarbij speelde de factor mee dat bij degenen die hun leven in eerbied voor (de wetten van God hebben geleefd, het einde der tijden er rooskleuriger uitziet, dan voor degenen die dit niet hebben gedaan. Er zitten dus altijd twee kanten aan een utopie: De één zijn utopie is de ander zijn dystopie (Gordin, 2010).

## *Geschiedenis van de dystopie*

In de manier van denken in de twintigste- en eenentwintigste eeuw is de term dystopie een onderdeel geworden. De twee wereldoorlogen in de twintigste eeuw en de totalitaire regimes die opkwamen werd het pijnlijk duidelijk tot welke gruwelijkheden de mensheid in staat was. Niet vreemd dat het begrip dystopie een populair thema werd. In de jaren vijftig en zestig werd door schrijver Chad Walsh in zijn boek 'From Utopia to Nightmare' de term dystopie in algemeen gebruik gebracht, en heeft daarmee bijgedragen aan de populariteit van de term in de literatuur. (Mourby, 2003). Ook het duistere dystopische thema heeft in de filmwereld zijn intrede gemaakt waarbij het onderwerp in de films als Metropolis (1927) van Fritz Lang, de voorloper van andere films als 'A Clockwork Orange' van Stanley Kubrick (1971) naar de roman van Anthony Burgess (1948) en natuurlijk Blade Runner van Ridley Scott (1982), The Matrix van Lilly en Lana Wachowski (1999) en de meer recente uitkomst namelijk The Hunger Games, Gary Ross (2012). Deze zijn slechts een kleine greep uit het aanbod van films die dystopisch van aard zijn.

Maar hoe kan deze verschuiving van utopische naar dystopische thema's nou te verklaren zijn? In de literatuur is dat volgens Walsh een gevolg van een eeuw gemarkeerd door desillusie:

*'When I say that utopia has failed, I mean simply that the 20th century has cruelly disappointed the expectations of the 19th century. When I say that utopia has succeeded, I mean that many things that seemed utopian a century ago have now come to pass—but the result is not utopian.'* - (Walsh, 1962)

Door het schetsen van een donkere en sombere toekomst voor het individu, borduurt de dystopie volgens Walsch voort op de angst die in de twintigste eeuw is ontstaan door verscheidene verschrikkelijke gebeurtenissen. Bijvoorbeeld de atoombom op Hiroshima maakte duidelijk dat met één druk op de knop een complete stad verwoest kan worden, hierbij haar inwoners te verbranden en omwonenden en overlevenden verder nog voor lange tijd te vergiftigen. Zo kwam de dystopie toch wel heel dicht bij de realiteit, en is al dan niet een realiteit zelf geworden.

## *Populariteit van de dystopie*

Amerikaanse wetenschapshistoricus Michael D. Gordin geeft in zijn boek 'Utopia and Dystopia beyond Space and Time' een verklaring voor de populariteit van dystopieën in onze hedendaagse cultuur. Hij beschouwt dystopieën en utopieën als een geschiedenis van ons heden. Echter, wij kunnen ons volgens hem beter verhouden tot een dystopie, omdat deze dichterbij onze belevingswereld aansluit (Gordin, 2010). De ervaring van deprimerende gevoelens van de mens tegenover zijn omgeving is simpelweg gangbaarder en realistischer dan het 'ideale' utopische toekomstbeeld.

De dystopie plaatst ons direct in een donkere, deprimerende werkelijkheid en laat ons een vreselijke toekomst zien waaraan we niks kunnen veranderen. Dit uitzichtloze toekomstbeeld noemt Gordin een puzzel:

*'The opposite of the dystopia, seems to be utopia, but the converse does not hold. There is rather a triangle here - a nexus between the perfectly planned and beneficial, the perfectly planned and unjust, and the perfectly unplanned.'* - (Gordin, 2010)

De opvatting van de Nederlandse filosoof Hans Achterhuis staat hier tegenover, hij stelt het volgende: 'Eerst beschouwen we een innovatie, een nieuwe werkelijkheid, een nieuwe samenleving als paradijselijk; korte tijd later verandert deze utopische situatie in een nachtmerrie, waarbij iets realistisch ertussenin onmogelijk lijkt' (Achterhuis, 1998).

Zoals benoemd staat een dystopie dicht bij de mens staat dan een utopie. Dit komt doordat dystopieën van binnenuit worden beschreven. Wanneer een utopie dus verandert in een dystopie komt dat doordat wij als mensen geraakt zijn in onze emotionele beleving. Gevoelens zoals liefdesverdriet, angst en woede spelen hierbij een rol. Deze 'dystopische' gevoelens kunnen worden ervaren en beschreven, in tegenstelling tot dat van een utopie. Dit maakt een dystopie voor de mens dus realistischer in vergelijking met een utopie.

Schrijver en journalist Adrian Mourby probeert ook een verklaring te vinden voor de van de dystopie. In zijn artikel 'Who needs it?' stelt hij dat alle rampscenari's die op de wetenschap gebaseerd zijn met een alarmerend aantal stijgen, vandaar dat dystopische onderwerpen veel onder de aandacht wordt gebracht. Thema's als verontreiniging, de opwarming van de aarde, zwarte gaten, continentale verschuivingen, overbevolking en terrorisme zijn allemaal indicaties dat het einde van onze wereld nadert. Toch denkt Mourby dat onze behoefte aan deze dystopische fictie dieper ligt dan de actuele gebeurtenissen. Hij stelt dat wij dystopische verhalen niet per definitie angstaanjagend vinden, maar eerder spannend (Mourby, 2003). Zo draait Belgisch cultuurfilosoof Lieven de Cauter (1959) in 'De capsulaire beschaving' de vraag om. Hij vraagt zich af wat de betekenis nog is van een utopie in dit tijdperk van globalisering:

*'Wat kan het utopisch denken inbrengen tegen de technologische versnelling als doel op zich, tegen de logica van de groei, het speculatieve, spectaculaire, zoal niet hallucinante neokapitalisme, tegen de hypermobilisering, tegen de militaire logica van het imperium en de terroristische logica van de nomaden (die elkaar wederzijds versterken), wat tegen de opwarming van de aarde, tegen de verwoestijning, tegen de ontbossing, tegen de teloorgang van de biodiversiteit, wat tegen de acute tekorten aan drinkbaar water op vele plaatsen, tegen de dualisering van de wereld in have's en have-nots; en wat tegen de som van die processen, de daaruit volgende kettingreacties en elkaar versterkende wisselwerkingen, zoals de losgeslagen migratiestromen?*

Kortom: heeft de utopische traditie die werkzaam was in de moderniteit een antwoord op de catastrofale vooruitzichten voor de eenentwintigste eeuw?' (Cauter, 2004)

Een logische vervolgstap na het lezen van een dergelijk vooruitzicht is om over te gaan op het doemdenken. Dit is immers een verklaring voor het feit dat dystopieën dicht bij de waarheid en werkelijkheid lijken te liggen in vergelijking met utopieën. Het is daarnaast ook de maakbaarheid van de mens en de invloed die zij uitoefent op de omgeving die de verwezenlijking van een utopie doet ontsporen. Wij zijn namelijk verantwoordelijk voor de opwarming van de aarde, daarbij komend het smelten van de poolkappen, uitsterven van gehele diersoorten en het verdwijnen van regenwouden.

Het is ook vooral deze maakbaarheid door de mens die de utopie tegenwoordig doet ontsporen. De gedachte van de nieuwe mens de verwoesting van de aarde in zijn geweten meedraagt, zorgt voor het ontstaan van een gevaarlijk waanbeeld dat tot een totalitaire paranoia leidt (Cauter, 2004).

Cauter noemt het tijdperk waarin wij leven ook wel het tijdperk van angst. Verschillende angsten spelen daarin een rol, zoals demografische angst, dromofobie (versnellingsangst), economische angst, xenofobie, agorafobie. Deze angsten kunnen onderscheiden worden in verschillende thema's binnen dystopische films en literatuur. Het fenomeen 'Big brother is watching you' is bijvoorbeeld terug te koppelen aan agorafobie, de angst om niet aan een situatie te kunnen ontsnappen. Een ander veelvoorkomende verhaallijn is die waarin moderne technologie de macht overneemt van de mens, deze is terug te leiden aan dromofobie. De geloofwaardigheid van de utopie is volledig afgenomen. Dit is de verklaring van de populariteit van het begrip dystopie.

### *Wat kunnen dystopieën ons leren?*

Langzamerhand is in de cultuurwetenschap het idee ontstaan dat utopieën en dystopieën meer zijn dan fictie. Ze bieden ons een overzicht van de complexe relatie tussen het werkelijke en het mogelijke, tussen droom en realiteit waarin toekomst, maar ook het verleden een rol speelt (Gorbin, 2010).

#### Sciencefiction betekenis en definitie

*'Sciencefiction is een genre dat speculeert over een mogelijke toekomst dan wel niet met fictieve of daadwerkelijke concepten. Sciencefiction verhalen zijn vaak gericht op fictieve gebeurtenissen die ertoe hebben geleid dat de aarde of de mens bepaalde veranderingen heeft ondergaan.*

*Sciencefiction verhalen spelen zich doorgaans af tegen een futuristische achtergrond. Dit houdt in dat er bepaalde technologische of sociale ontwikkelingen hebben plaatsgevonden die de huidige samenleving op een bepaalde manier gevormd hebben. Het gaat bij sciencefiction verhalen over ontwikkelingen die nu nog niet mogelijk zijn, maar door bepaalde uitvindingen of gebeurtenissen wel ooit zouden kunnen gebeuren.'* – (Ensie, 2016)

Je wordt doormiddel van dystopische en utopische scenario's dus met andere mogelijke werelden en toekomsten in contact gebracht. Deze werelden zouden allemaal in meer of mindere mate ooit een mogelijke werkelijkheid kunnen worden. Deze alternatieve sciencefiction werkelijkheden bieden voor de kijker of lezer een toegankelijke vorm van waarneming. Het gaat erom dat er een mogelijke conceptuele ruimte neergezet wordt waarbinnen we over grote vragen over onze menselijke toekomst na kunnen denken (Keijzer, 2010).

Dit zijn allerlei pogingen om 'the sense of wonder' te stimuleren. Dit is iemands vermogen om verwondering, verbazing en ontzag te voelen als hij geconfronteerd wordt met iets nieuws dat onverwachte, onvermoede vergezichten en perspectieven opent. Het draait in alle gevallen hierbij om het doorbreken van bestaande denkkaders doormiddel van een conceptuele ervaring. Hierbij kun je geconfronteerd worden met ideeën en beelden die nooit eerder op je pad zijn gekomen en waarbij pure en intense gevoelens van verwondering opgeroepen worden. In het boek 'Filosofie van de toekomst' (2010) van Fred Keijzer omschrijft Keijzer deze 'sense of wonder' als volgt:

*'Het rukt je aan de ene kant weg uit een beperkt hier en nu en laat je kennismaken met allerlei mogelijke werelden en gekke ideeën. Maar het werkt ook de andere kant op en laat je het hier en nu zien als een epicentrum van betekenissen, mogelijkheden en relaties. Door sciencefiction te lezen (zien), geef je de fysieke wereld om je heen nieuwe betekenissen en diepgang. Het leert ons beter nadenken over wie we zijn, wat we kunnen willen en wat we kunnen worden. In een tijd waarin we ons steeds opnieuw moeten uitvinden'. – (Keijzer, 2010)*

Deze zogenoemde '*sense of wonder*' is dus een manier om buiten bestaande denkkaders te filosoferen over een mogelijke toekomst. Het is ook een manier om betekenis te geven aan realiteit en te reflecteren op de huidige maatschappij als contrast met de geschetste nieuwe toekomst. Door allerlei verschillende mogelijkheden te onderzoeken kunnen we ons afvragen of bepaalde technologische ontwikkelingen wel gerealiseerd zouden moeten worden. Nu blijft het natuurlijk zo dat je als mensheid zijnde deze in eerste instantie utopische 'vooruitgangen' niet kunt tegenhouden, maar er kan wel nagedacht worden over de mogelijke consequenties en de voorwaarden waaraan nieuwe innovaties aan zouden moeten voldoen om ethisch verantwoorde keuzes te maken.

## *Belangrijkste Inzichten*

Uit de literatuur is dus op de maken dat een dystopie in eerste instantie begint als een utopie. Deze ideale samenleving is door bepaalde omstandigheden vervormd naar een dystopie. Een klein gedeelte van de maatschappij zou hierin alsnog goed in kunnen functioneren. Een dystopie is dus niet per definitie een verdoemenis voor iedere burger van de desbetreffende samenleving. De een zijn utopie zou dus eveneens voor een ander een dystopie kunnen zijn.

Een dystopie kan doormiddel van het schetsen van een donkere en sombere toekomst voor het individu voortborduren op verschillende angsten.

Utopieën en dystopieën zijn dus meer dan fictie. Ze bieden ons een overzicht van de complexe relatie tussen het werkelijke en het mogelijke, tussen droom en realiteit waarin toekomst, maar ook het verleden een rol speelt. Deze verhalen gaan dus over ontwikkelingen die nu nog niet mogelijk zijn, maar door bepaalde uitvindingen of gebeurtenissen wel ooit zouden kunnen gebeuren.

Utopische en dystopische verhalen stimuleren je '*sense of wonder*'. Hierdoor ben je in staat om buiten bestaande denkkaders te denken en te filosoferen over een mogelijke toekomst. Het is een manier om betekenis te geven aan realiteit en te reflecteren op de huidige maatschappij als contrast met de geschetste nieuwe toekomst. Het is dus een manier om mogelijkheden te onderzoeken en wij ons daarbij kunnen afvragen of bepaalde technologische ontwikkelingen wel gerealiseerd zouden moeten worden.

## Deelvraag 2: “In hoeverre is de aflevering Nosedive van de Netflix serie Black Mirror een weerspiegeling van de huidige maatschappij en in hoeverre is ze een dystopie?”

---

Om een vergelijking te kunnen maken tussen de aflevering Nosedive en onze huidige maatschappij is het belangrijk om eerst een inzicht te krijgen in waar de aflevering over gaat. In de onderstaande samenvatting leg ik uit waar de aflevering over gaat.

Na de samenvatting komt er een vergelijking tussen het beoordelingssysteem van de aflevering Nosedive en het Chinese social credit system. Dit omdat het Chinese systeem het dichtst bij het gehanteerde systeem in de aflevering Nosedive komt.

De belangrijkste inzichten die vanuit de eerste deelvraag zijn opgesteld heb ik gebruikt als maatstaf om de criteria voor een dystopie vast te stellen. Hiermee beantwoord ik de tweede deelvraag. De bronnen die ik gebruikt heb zijn onder andere een eigen analyse, literatuur, interviews en een panelgesprek.

### *Samenvatting van de aflevering Nosedive*

Het verhaal van de aflevering gaat over een jonge vrouw genaamd Lacie. Net als bijna iedereen in haar omgeving is ze obsessief bezig met haar mobiel waarop continue een puntensysteem wordt bijgehouden.

Lacie is wanhopig om haar social media score zo hoog mogelijk te krijgen. Ze heeft zichzelf verloren in een wereld waarin ze denkt dat haar eigenwaarde gelijk is aan deze score. De mensen in haar omgeving komen verstijfd over en zijn doodsbang om slechte beoordelingen te ontvangen. Dit omdat de consequenties van een lage score zeer onprettig zijn.

De aflevering Nosedive is een Satire die gaat over acceptatie en het beeld wat we graag van onszelf willen neerzetten. “So basicly the world we live in” volgens regisseur Charlie Brooker (Netflix, 2016). De aflevering dient daarbij niet als een waarschuwing voor de wereld, maar als verontrusting omdat dit vandaag de dag juist zo relevant is.

De aflevering draait om een soort sociaal spel waarin de deelnemers strijden om erkenning met als doel een zo hoog mogelijke score te behalen. Deze score toont daarbij aan hoe goed je als persoon bent. En zorgt daarbij voor aanzienlijk veel voordelen op voorzieningen die je een gelukkig leven beloven.

Lacie wil het zo goed mogelijk doen in de gemeenschap. Een hoge score laat zien dat je een voorbeeldige burger bent en algemeen geaccepteerd wordt in de samenleving. Daarbij is het hebben van een hoge score een noodzaak om korting op je hypotheek te krijgen, te reizen en een goede baan te krijgen.

Met een lage score word je gezien als een loser en een bedreiging waar je niet mee geassocieerd wil worden. Dat zie je in de scène in het kantoor waar Lacie werkt. De relatie van collega Chester met zijn vriend is net verbroken. In eerste instantie sympathiseert Lacie met hem, maar ze komt er dan achter dat ze de verkeerde kant verkoos omdat al haar andere collega's de kant van zijn ex verkozen.

Dit zorgde voor een aantal slechte beoordelingen voor Lacie omdat ze een smoothie van hem aannam.



Je ziet in deze scène dat de andere collega van Lacie zijn plezier haalt uit het geven van een lage beoordeling aan Chester. Deze vorm van sadisme zie je later ook terug in een scène op het vliegveld waar de stewardess en de menigte Lacie lage beoordelingen geven vanwege haar gedrag.

Chester kan op een gegeven moment het kantoor niet meer kan betreden omdat hij onder de minimum score van een 2.5 valt. Lacie kiest er dan voor om hem geen punten te geven door de angst om geassocieerd te worden met Chester en daardoor zelf lage beoordelingen te riskeren.

Lacie's utopie is om in de luxe buurt Pelican Cove te wonen, om hier te kunnen wonen heeft ze de korting nodig die vanaf een score van 4.5 te verkrijgen is. Tijdens een bezoek aan een social-media expert krijgt ze het advies om hoge beoordelingen te krijgen van mensen die zelf een hoge rating hebben zodat haar eigen score van een 4.2 wordt verhoogd naar een 4.5.

Na het posten van een foto van haar knuffel 'Mr. Rags' probeert Lacie weer in contact te komen met Naomi, een oude 'verachtelijke' vriendin die een 4.8 is. Naomi en Lacie waren vijf jaar toen ze naar een kunstkamp gingen. Naomi hielp Lacie bij maken van knuffel 'Mr. Rags' omdat Lacie bang was.

Lacie probeerde door het plaatsen van de foto sentiment en nostalgie op te roepen bij Naomi, het plan slaagde en Lacie kreeg voor de foto de gewenste 5 sterren van Naomi.

Even later wordt Lacie gebeld door Naomi om te vragen of Lacie haar bruidsmeisje wil zijn en een speech wil geven tijdens de receptie. Normaal gesproken zou dit een teken van oprechte vriendschap zijn, maar zowel Lacie als Naomi hebben een andere agenda. Voor Lacie was dit de kans om door de 'elite' hoge beoordelingen te ontvangen mocht haar speech goed uitvallen. Naomi had als motief Lacie te gebruiken om ogenschijnlijk bescheiden de aandacht te vestigen op haar eigen fantastische kwaliteiten.

### *The butterfly effect*

In het verloop van de aflevering word je meegenomen in de neerwaartse spiraal van gebeurtenissen die Lacie ondervindt tijdens haar reis naar de bruiloft. Er is hier sprake van het 'Butterfly Effect':

*'The Butterfly Effect kan verwijzen naar: Het vlindereffect, een principe dat stelt dat kleine zaken binnen bepaalde gevoelige systemen grote gevolgen kunnen hebben'. - (Wikipedia, 2020)*

Het laat zien dat een kleine verandering veel grotere veranderingen kan veroorzaken; dat één klein incident in de toekomst een grote impact kan hebben.

Het beginpunt van het vlindereffect in de aflevering Nosedive is het moment waarop Lacie wil vertrekken voor haar reis naar de bruiloft. Op het punt dat ze wil vertrekken heeft zij een argument met haar broer Ryan. Lacie geeft Ryan hierdoor een slechte beoordeling en Ryan beantwoordt deze daad terug met een lage beoordeling voor Lacie. Wanneer Lacie op haar telefoon kijkt ziet ze dit en raakt ze gefrustreerd. Als Lacie dan gehaast de deur uitloopt met haar spullen botst ze tegen een dame op die koffie over haar kleding heen krijgt en Lacie hierdoor een slechte beoordeling geeft. Als Lacie in de taxi zit belt Naomi 'Nene' haar. Lacie reageert erg uitbundig om haar innerlijke frustratie te compenseren en enthousiast over te komen op Naomi. De chauffeur irriteert zich enorm aan het overdreven geveinste gedrag van Lacie en geeft haar hiervoor dan ook een slechte beoordeling wanneer zij de taxi uitstapt bij de luchthaven. Lacie is in een neerwaartse spiraal terecht gekomen en de hierop volgende gebeurtenissen zijn hieruit af te leiden.

Als Lacie dus niet in een argument was beland met Ryan had ze haar eerste taxi niet gemist. Dan was ze ook niet tegen de voorbijganger aangeboden en had ze niet gefrustreerd geweest en van de andere chauffeur misschien wel geen slechte beoordeling ontvangen voor de taxirit. Deze kleine gebeurtenissen zijn dus van grote invloed geweest voor het vervolg van het verhaal.

## *Het vervolg*

Als Lacie aankomt bij de luchthaven vertelt de stewardess Lacie dat haar vlucht is geannuleerd. Er is nog een stoel voor een andere vlucht beschikbaar voor eersteklas leden die minimaal een 4.2 zijn. Lacie is door haar eerdere incidenten die avond gezakt naar een score van 4.183. De sadistische stewardess toont geen empathie voor de moeilijke situatie waar Lacie zich in bevindt, dit tot grote ergernis van Lacie. Als blijkt dat Lacie deze vlucht niet kan boeken wordt ze razend en valt ze uit tegen de stewardess. Vanwege het nultolerantiebeleid tegen schelden werd de beveiliging gebeld. Om rede van intimidatie en gevloek kreeg Lacie van de beveiliging een tijdelijke punt aftrek en de dubbele aftrek modus waarbij slechte beoordelingen keer twee worden vermenigvuldigd voor een periode van 24 uur.

Lacie vervolgt vastberaden haar reis naar de bruiloft met een zeer verouderde huurauto die ze als enige nog kon bemachtigen. Als de accu van de elektrische auto leeg is komt Lacie erachter dat de oplader van het tankstation niet past. De pompstation medewerker wijst Lacie erop dat ze een andere adapter nodig heeft en geeft onverschillig aan dat ze maar moet gaan rondvragen. Lacie geeft hem evengoed 5 sterren, wanneer ze ziet dat de medewerker haar maar twee sterren geeft valt ze naar hem uit en vraagt ze aan hem waarom ze maar twee sterren heeft ontvangen. De medewerker beantwoordt haar vraag met 'It wasn't a meaningful encounter'. Het was voor hem dus geen betekenisvolle ontmoeting. Lacie stoorde hem tijdens het kijken van een pornografische video en gaf haar een beoordeling op basis van de realiteit. Als ongemotiveerde werknemer was Lacie een last voor hem.

Wanneer Lacie over de snelweg heen wandelt op zoek naar een lift heeft ze twee problemen. Enerzijds krijgt ze geen lift omdat ze een 2.8 is, anderzijds ontvangt ze door haar lage score in combinatie met haar hulpeloosheid ook lage beoordelingen van de langsrijdende automobilisten.

Eerder benoemde ik de situatie van collega Chester. Lacie bevindt zich nu dus ook in een situatie die laat zien hoe moeilijk het is om een lage score weer om te buigen naar een hoge score. Mensen willen op dit punt dus niet meer met Lacie geassocieerd worden. Iemand met een hoge score die om een lift vraagt is 'leuk' om een gunst te leveren, dit levert de automobilist waarschijnlijk ook weer een hoge score op, iemand met een lage score is eerder zielig en hulpeloos en krijgt daarvoor nog meer lage scores.

Op het punt dat Lacie niet verder lijkt te komen stopt er een vrachtwagen. Chauffeuse Susan (een 1.4) opent de deur en vraagt of Lacie een lift wil. Deze weigert ze in eerste instantie omdat de score van Susan zo laag is dat Lacie het niet vertrouwd. Susan stelt haar gerust door te zeggen dat ze heus niet bijt. Wanneer Lacie in de vrachtwagen zit checkt ze Susan's feed op tekenen van gevaar. Susan heeft dit door en verteld dat de meeste mensen denken dat ze een antisociale maniak is. Daarop antwoordt Lacie dat ze eigenlijk vindt dat Susan normaal overkomt.

Lacie legt aan Susan uit hoe ze in deze situatie is terecht gekomen en houdt zich voor dat het allemaal goed gaat komen wanneer ze haar speech op de bruiloft geeft. Het deed Susan denken aan het leven wat ze hiervoor leidde. Susan was een 4.6 en haar man een 4.3, nadat ze te horen kregen dat haar man kanker had probeerde zij er alles aan te doen om hem weer beter te krijgen. De kanker bleef maar uitzaaien en de hun laatste hoop was een zeer exclusieve experimentele behandeling. De plaats voor deze behandeling ging niet naar haar Susan's man maar naar iemand met een score van een 4.4. Op het moment dat haar man overleed kwam voor Susan het omslagpunt. Ze zei wat ze wilde, wanneer ze het wilde en hield zich niet meer in. Haar score snelde achteruit en haar vrienden leken haar eerlijkheid niet te kunnen waarderen. Maar toch

voelde het goed voor Susan en verteld ze aan Lacie over het gevoel van vrijheid die ze eindelijk ondervond.

Susan spoort Lacie aan om het ook te ondervinden, maar Lacie vindt zelf dat ze nog iets heeft om voor te vechten. Ze spreekt over het feit dat ze het spel nog even moet spelen tot het moment dat ze voldoening heeft, het moment dat ze kan uitademen en zeggen dat ze zich goed voelt.

Lacie wordt afgezet door Susan bij een tankstation waar ze een andere lift vindt die naar Port Mary gaat waar de bruiloft plaatsvindt. Als ze wordt gebeld door Naomi krijgt ze te horen dat ze niet meer welkom is omdat haar score is gedaald naar een 2.6. Naomi verteld dat haar gasten die minimaal een 4.5 zijn zullen gaan afknappen als er een 2.6 op de bruiloft verschijnt. Dan blijkt dat het voor beiden alleen draaide om de nummers, ze hebben elkaar al die tijd voorgelogen om er zelf beter van te worden. Lacie schreeuwt aan de telefoon dat ze haar speech nog gaat houden waarop Naomi geaggregeerd antwoordt dat ze absoluut niet meer welkom is.

Lacie beledigd vervolgens de mensen waarmee ze een nieuwe lift had gescoord en ze wordt het busje uitgeworpen. Hierop start een dramatische soundtrack en grijpt Lacie naar de thermoskan met whisky die ze van Susan heeft meegekregen voor in het geval van nood. Wanneer Lacie geen normale lift meer kan krijgen vraagt ze aan een iemand die op een quad aan het crossen is of ze deze kan lenen. De serene bruiloft vindt plaats in een gebied die alleen toegankelijk is voor mensen die een minimale score hebben van een 3.6. Lacie laat zich niet uit de weg slaan en crost op de geleende quad door de bossen om vervolgens haar entree te maken op de bruiloft. Lacie zit ondertussen onder de modder en ziet eruit als een ongeleid projectiel. Ze weet de microfoon te bemachtigen en doet in meer of mindere mate haar speech, het is een verschrikkelijk aanblik en een grote schande. Wanneer de bruidegom Lacie probeert te pakken grijpt ze naar een mes en dreigt ze hiermee Mr. Rags zijn hoofd af te snijden en deze dan vervolgens in haar achterste te duwen. Aan het einde van haar speech weet ze er nog uit te schreeuwen dat Naomi met haar toenmalige vriend naar bed was gegaan toen ze beste vriendinnen waren. De beveiligers grepen Lacie op dit moment en vervoerden haar van de bruiloft af. De doorgeslagen Lacie schreeuwt ondertussen nog melancholische herinneringen uit van haar kindertijd met Naomi. De laatste zin die ze nog herhaaldelijk weet uit te brengen is 'NEY NEY I LOVE YOU'.

In de laatste scène zie je dat Lacie naar een gevangenis gebracht wordt. Er worden portretfoto's genomen en haar oogimplantaten worden verwijderd. Eenmaal in de cel verlost Lacie zichzelf van haar strakke jurk en beseft zij zich wat er is gebeurd. Ze ziet stof dwarrelen alsof ze nog nooit zoiets moois heeft gezien en ze is bevrijd van het systeem wat haar al de tijd gevangen heeft doen houden.

Wanneer Lacie de aanwezigheid van een andere gevangene opmerkt beginnen zij elkaar te beledigen. Deze scheldpartij geeft voor hun beide een bevredigend gevoel waarbij ze hun lach uiteindelijk niet konden onderdrukken.

Lacie realiseert zich nu dat het beoordelingssysteem gebrekkig en ondeugdelijk is en geen manier is waar een gemeenschap op gebaseerd zou moeten zijn. De samenhang van eigenwaarde en het beoordelingssysteem is geen goede maatstaaf voor hoe je als persoon daadwerkelijk bent.

## *Vergelijking met het Chinese social credit system*

De aflevering is geen direct voorbeeld van hoe de samenleving bij ons werkt. Maar het is een reflectie van hoe wij als mensen online leven. Als iemand bijvoorbeeld een groot aantal volgers heeft op Instagram of veel likes krijgen op een social media platform, worden deze personen beschouwd als populair en dienen zij als rolmodellen voor hun volgers. Het beoordelingssysteem van de aflevering Nosedive is dus in meer of mindere mate te vergelijken met een combinatie van de platforms die wij kennen als Instagram, Facebook, Tripadvisor en Uber, etc.

Het systeem uit de aflevering Nosedive kunnen we momenteel het beste vergelijken met het Social Credit System van Beijing, China. In een Amerikaans nieuwsitem van NBC News gaf Janis Mackey Frayer een inkijkje op de werking van dit systeem (2019). Met dit systeem wordt er door de Chinese overheid bijgehouden wat inwoners zowel kopen en hoe ze zich gedragen. Het is een puntensysteem en aan de hand van je score wordt je betrouwbaarheid gemeten. Door middel van gezichtsherkenning, bewakingscamera's en artificiële intelligentie worden gedragingen en gewoonten van de bevolking door de overheid gevolgd.

De meeste burgers zijn tevreden over het systeem omdat hiermee de veiligheid wordt gewaarborgd. Goed gedrag wordt tenslotte beloond met reisdeals en andere privileges. De burgers worden hierbij dus gestimuleerd om zich zo goed mogelijk te gedragen.

De overheid is echter plannen aan het ontwikkelen om een nationaal systeem te realiseren waarbij er van iedere burger een score wordt bijgehouden. Veel inwoners lijken hier eveneens oké mee te zijn. China had namelijk tot voor kort geen online betaalsysteem en door veel online fraude was er weinig vertrouwen in onderlinge handel en het systeem zou dit moeten verbeteren (NBC, 2019).

Een ander voorbeeld van de toepassing van dit systeem is dat in de plaats Huan je aan de hand van posters kunt zien waar je jouw score mee kunt verbeteren en waarmee je punten kunt verliezen. Overtredingen zoals het op straat gooien van afval en door rood heen lopen worden 's avonds getoond op de lokale omroep. Je wordt dus publiekelijk vernederd. Ook is er een 'hall of fame' waar modelburgers met een hoge score op geëtaleerd worden. Er zijn ook informanten die betaald krijgen om over hun omgeving te rapporteren, zowel goede daden als boodschappen tillen voor je buurvrouw als slechte daden bijvoorbeeld huiselijk geweld worden hierbij aangegeven (NBC, 2019).

Je kunt op een gegeven moment op de 'Social Credit Blacklist' terecht komen. Het voorbeeld die genoemd werd in de video was dat van een man die een rechtszaak had verloren en nu weigert een boete te betalen en daardoor op deze lijst werd gezet. Als je op deze zwarte lijst staat kun je geen vlieg- en sneltrein kaartjes meer kopen en wordt het moeilijk om een baan te vinden of een goede school voor je kinderen.

Dit lijkt natuurlijk precies op de gebeurtenissen in de aflevering van Black Mirror. Universitair docent China studies Rogier Creemers denkt hier anders over (De Balie, 2019). Hij stelt dat het systeem van de Chinese overheid simpelweg een systeem is die pas wordt ingeschakeld wanneer de eerste straf niet volstaat. De eerste straf werkte niet, dan zorgen we voor een hogere straf. Als je geen geld hebt om de boete te betalen, dan heb je ook geen geld om te reizen.

Het Social Credit System is volgens Creemers ook geen systeem die volledig te vergelijken is met het beoordelingssysteem uit de aflevering Nosedive. In Beijing is er namelijk niet één overkoepelend systeem zoals die in Nosedive maar zijn er meerdere kleine systemen die te vergelijken zijn met onze verkeerscamera's. Hij stelt daarbij dat het in Beijing ook nodig is voor de staat om deze sociale controle uit te voeren voor de veiligheid van de inwoners omdat de stad zo'n grote bevolkingsdichtheid heeft. De impact van iemand die door rood heen rijdt of loopt kan daarom daar aanzienlijk grotere gevolgen hebben.

Toch denkt Lokke Moerel Hoogleraar Global ICT Law daar anders over (De Balie, 2019). Volgens haar is het slechts een kwestie van tijd voordat deze losse systemen in China aan elkaar gekoppeld gaan worden. Want als data er eenmaal is kan de functie hiervan onder druk veranderen en kan informatie ook gebruikt worden voor andere doeleinden dan waarvoor deze in eerste instantie bestemd waren. Dat noemt je 'function creep'.

Bij ons in Nederland heb je als parallel voorbeeld de Bureau Krediet Registratie (BKR) die kredietgegevens beheren om te zorgen voor de financiële gezondheid van Nederlanders en problemen te voorkomen met betrekking tot de verstrekkingen en aflossingen van een krediet. Dit is een stichting die los staat van onze overheid waardoor onze privacy verzekerd is. Maar in China is dit dus niet het geval en wordt je privacy dus niet gewaarborgd, omdat je gegevens bij de staat terecht komen. Het levert nu in eerste instantie in Beijing veel voordelen op omdat je in vertrouwen kunt handelen met iemand die krediet heeft en aan de hand van de betrouwbaarheid van iemands profiel frauduleuze bots ontloopt. Maar Moerel noemt dit desondanks de voordelen een 'recipe for disaster' (De Balie, 2019).

Het lijkt nu dus neer te komen op een 'privacy kwestie' waarbij de waarborging van gegevens een grote rol speelt. In de aflevering Nosedive komt dit naar voren doordat het gedrag van Lacie continue wordt gemonitord en beoordeeld door medestanders die als een soort 'informanten' dienen.

Wat ik graag wil belichten is dat wij ons helemaal niet bewust zijn van de informatie die wij verstrekken. Moerel vertelt dat er aan de hand van ons gedrag op sociale media datapunten verzameld worden waardoor er profielen van ons worden geschetst.

Aan de hand van allerlei informatie kan er een inschatting gemaakt worden van onze persoonlijkheid en kan men hierdoor beïnvloed worden. Het Britse databedrijf Cambridge Analytica kwam hier onlangs mee in opspraak doordat ze zonder toestemming gegevens van tientallen miljoenen Facebook-gebruikers voor de campagne van Trump hadden gebruikt. Er werden zo'n 4 à 5 duizend datapunten verzameld van iedere gebruiker. Dit is dus ook weer een voorbeeld van 'function creep' (De Balie, 2019).

## *In hoeverre is de aflevering Nosedive nu een dystopie?*

Een dystopie wordt vaak omschreven als een utopie 'gone wrong'. De wereld in Nosedive lijkt de perfecte samenleving te zijn. Mensen leven in een vredige rustige omgeving en alles is keurig gereguleerd. Zolang jij je aan de regels houdt en je een hoge score hebt is dat een voorbode voor een mooi en gelukkig leven. Dat Nosedive zich afspeelt in de toekomst is te herleiden aan verschillende technologische innovaties als oogimplantaten en hologrammen maar ook als je kijkt naar de omgeving in de aflevering is deze niet te vergelijken met onze samenleving. De perfecte pastelkleurige vinex-wijken spreken weinig tot de verbeelding, evenals de pastelkleurige kleding die wordt gedragen in de aflevering. Waardoor personen lijken te zijn gestript van authenticiteit en daarmee een voorbeeldige indruk maken.

In het geval van Lacie is deze ideale wereld een kwelling voor haar geweest omdat zij gefixeerd raakte op het behalen van een hoge score en er daardoor alles aan deed om zich te conformeren.

In de aflevering is Ryan, de nuchtere broer van Lacie iemand die prima lijkt te functioneren in deze maatschappij als een 3.6, hij lijkt ondanks het systeem een tevreden leven te leiden waarin hij zich niet druk maakt om de hoogte van zijn score en doet waar hij zelf zin in heeft. Dit duidt op het feit dat een dystopie niet voor iedereen hoeft te gelden.

Op een punt raakt Lacie gefixeerd om een score van 4.5 te behalen voor haar droom appartement. Hierdoor moet ze hoge beoordelingen krijgen van de 'elite' om haar doel te bereiken. Ryan vindt dat Lacie doorslaat en zich absurd en nep gedraagt om in de smaak te vallen bij haar valse vriendin Naomi die een 4.8 is.

In een hierop volgend argument met Ryan zegt hij dat hij wedt dat deze 'high fours' met hun neppe glimlach diep van binnen suïcidaal zijn. Deze theorie later wordt bevestigd door het litteken die te zien is op Naomi haar pols tijdens het huwelijk.

Lacie en Naomi lijken dus beiden te bezwijken onder de druk die door dit systeem op hen uitgeoefend wordt. Het profiel wat Naomi van zichzelf schetst via sociale media is dus tegenstijdig met haar daadwerkelijke aard. Bij Lacie zie je dit terug in de scène waarin zij haar lach oefent in de spiegel. Lacie probeert hiermee haar oorspronkelijk vreemde lach te corrigeren om zich aan te passen aan wat sociaal wenselijk is.

In de dystopische wereld van Nosedive is het fenomeen 'Big brother is watching you' een voorbeeld van hoe agorafobie terug is te zien in de aflevering. Het is voor Lacie in eerste instantie ondenkbaar om niet te strijden voor de allerhoogste score. Lacie lijkt niet aan de eis die zij zichzelf oplegt te kunnen ontsnappen en in de scène met Chester is ze zo bang om met hem geassocieerd te worden dat ze zich tegenstrijdig met haar gevoel aanpast. Deze angst komt voort uit het feit dat iedere burger in de maatschappij in principe dient als informant. Door deze sociale controle in de aflevering Nosedive moet je dus altijd op je hoede zijn om geen slechte beoordeling te riskeren bij kwalijke acties.

Uit de eerdere vergelijking met het Social Credit System van de Chinese overheid lijkt het erop dat de aflevering Nosedive voor nu nog een Dystopie is. Lokke Moerel vertelde hierbij wel dat het dus een kwestie van tijd is voordat losse systemen in China aan elkaar gekoppeld gaan worden. De functie van data kan namelijk onder druk veranderen waarbij de informatie gebruikt kan worden voor andere doeleinden dan waarvoor deze in eerste instantie bestemd waren.

Uit de eerste deelvraag bleek ook dat dystopische verhalen gaan over ontwikkelingen die nu nog niet mogelijk zijn, maar door bepaalde uitvindingen of gebeurtenissen wel ooit zouden kunnen gebeuren. Zij bieden ons een overzicht van de complexe relatie tussen het werkelijke en het mogelijke. Het is dus een manier om mogelijkheden te onderzoeken en wij ons daarbij kunnen afvragen of bepaalde technologische ontwikkelingen wel gerealiseerd zouden/hadden moeten worden.

Uit de interviews die zijn afgenomen voor dit onderzoek is deze stelling ook te bevestigen, aan de hand van deze antwoorden kun je herleiden hoe de aflevering Nosedive je laat reflecteren op de huidige maatschappij:

*‘Deze aflevering zette me heel erg aan het denken over de impact van social media op de samenleving en hoe (met name jonge) mensen zich heel erg laten beïnvloeden door de hoeveelheid likes die zij krijgen. Met name dus hoe de jonge maatschappij op sociale media enorm op goedkeuring van peers is gericht.’ – (4)*

*‘Afleveringen zoals Nosedive hebben me wel enigszins aan het denken gezet. In de aflevering waarbij je elkaar via een app likes geeft en vervolgens je hele leven hierop aan moet passen. Bij het kopen van een huis moet je bijvoorbeeld minimaal 4.2 ster (van de 5) hebben. Dit spreekt me aan omdat het nu al zo dichtbij komt. Iedereen wil tegenwoordig veel likes hebben op een foto of een video op social media, om leuk gevonden te worden. Dit is een soort bevestiging (denk ik) om erbij te horen, of om een hoog zelfbeeld te krijgen. In hoeverre is je leven dan eigenlijk nog echt?’ – (2)*

*‘Mijn vriendin die de serie aanraadde, wil hierdoor niet meer op foto’s op het internet. Ze heeft haar Facebook ook eens verwijderd, omdat ze dacht dat haar privacy niet meer veilig was’ – (2)*

Het dystopische verhaal van Nosedive heeft dus de *‘sense of wonder’* gestimuleerd bij deze twee geïnterviewde personen. Zij hebben hierbij betekenis gegeven aan hun realiteit en daarbij gereflecteerd op de huidige maatschappij. De betekenis gaat over de impact van sociale media die met name ons zelfbeeld beïnvloed. Dianne vraagt zich hierbij af in hoeverre het leven nog echt is als je op sociale media een profiel van jezelf schetst die gericht is op het verkrijgen van bevestiging omwille van een hoog zelfbeeld. Wij hebben nog het idee dat er een scheidingslijn is tussen ons echte leven en het leven wat wij leiden op sociale media. In de aflevering Nosedive zijn deze grenzen dusdanig vervaagd dat personages afhankelijk zijn geworden van het beoordelingssysteem.

Regisseur Charlie Brooker slaat dus de spijker op zijn kop als het gaat over de connectie tussen zelfacceptatie en het beeld wat we graag van onszelf willen neerzetten. De aflevering laat ons verontrustend achter met de vraag of de komst van sociale media in ons leven wel gerealiseerd had moeten worden. Naast dat het een dystopische aflevering is blijkt deze tegelijkertijd dus enorm relevant te zijn.

### Deelvraag 3: 'Aan welke ontwerpeisen moet artistiek werk voldoen dat eenzelfde onbehagelijk gevoel oproept als de serie Black Mirror?'

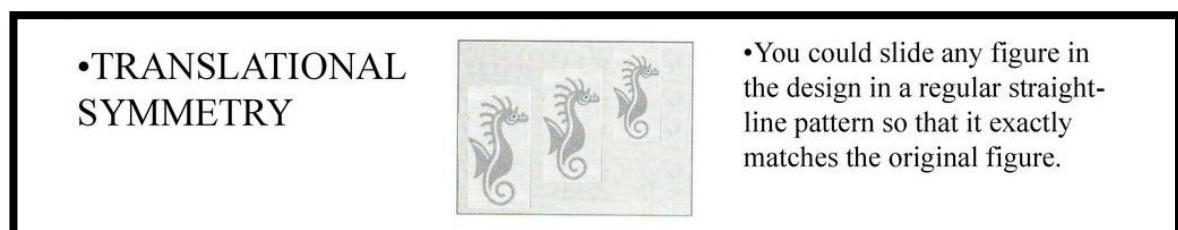
In deze deelvraag ga ik verder in op de vormgevingsaspecten van verschillende afleveringen in de serie Black Mirror die bijdragen aan een dystopisch gevoel. Ik maak hierbij gebruik van verschillende analyses met betrekking tot symmetrie en mise en scène. Deze aspecten heb ik gekozen omdat voor het maken van artistiek werk deze voor een kunstenaar toepasbaar zijn en het meest voor de hand liggend zijn. Andere filmaspecten als camerastandpunt, soundtrack en montage laat ik om deze rede dus achterwege.

#### *Symmetrie*

Symmetrie verwijst naar materieel dat zo is georganiseerd dat het een gevoel van eenheid overdraagt door de herhaling van een of meer elementen. In de filmtheorie is het gepast om in het tweedimensionale beeld te spreken van drie soorten symmetrie: Translatorische symmetrie, rotatiesymmetrie en axiale symmetrie.

#### *Translatorische symmetrie*

Translatiesymmetrie is in feite de herhaling van een object op basis van de formule " $1 + 1 + \dots$ ". De verplaatsing kan op talloze manieren variëren, evenals het aantal verplaatste objecten. Translatiesymmetrie is fundamenteel is statisch en wordt uitgedrukt doormiddel van herhaling, maar door het concept te variëren kan het een dynamisch beeld ontstaan (Thonsgaard en Raskin, 2003).



*Fig.1 Translatorische symmetrie*

Figuur 1 is gebaseerd op het principe van een verspringend object. De objecten geven in dit voorbeeld van translatiesymmetrie de indruk van een bewegend organisme in plaats van dat ze statisch lijken. De expressieve krachten van translatiesymmetrie zijn echter niet zo opzichtig als andere vormen van symmetrie. Vandaar dat onder meer de translatiesymmetrie niet dezelfde visuele impact heeft (Thonsgaard en Raskin, 2003).



## Rotatiesymmetrie

Rotatiesymmetrie bestaat uit vergelijkbare, op gelijke afstand staande objecten die op gelijke afstanden een centraal punt raken. De objecten in rotatiesymmetrie creëren vaak een visuele kracht rond het middelpunt die gemarkeerd of ongemarkeerd is.

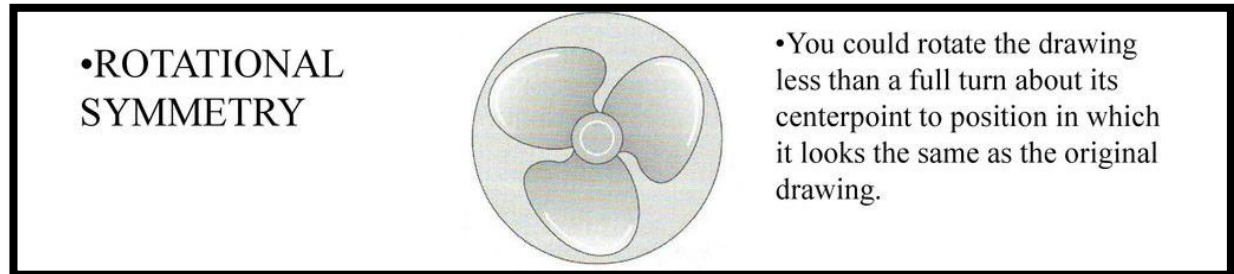


Fig. 2 Rotatiesymmetrie

Rotatiesymmetrie komt niet goed overeen met het breedbeeldformaat. Hoe vierkanter het formaat van het medium, zoals het 3/4-formaat van televisie, hoe beter de rotatiesymmetrie zich uit zonder te hoeven worden bijgesneden. Dit is duidelijk een van de redenen waarom rotatiesymmetrie zelden wordt gebruikt in film (Thonsgaard en Raskin, 2003)

## Axiale symmetrie

Axiale symmetrie wordt ook wel bilaterale of spiegelsymmetrie genoemd en verwijst naar de populaire definitie van symmetrie als spiegeling ten opzichte van een as. Axiale symmetrie verschilt voornamelijk van andere soorten symmetrie doordat deze bestaat uit objecten die elkaar spiegelen.

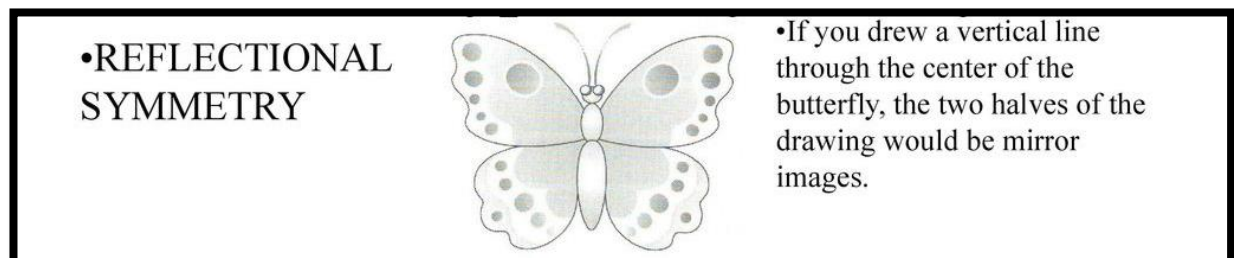


Fig. 3 Axiale symmetrie

Het axiale symmetrische beeld bestaat uit twee spiegelende delen die beginnen door elkaar compositorisch in evenwicht te brengen, waardoor vaak composities ontstaan die statisch in balans zijn.

Het breedbeeldformaat van film is zeer geschikt voor axiale symmetrie, omdat het voldoende ruimte biedt voor de spiegelende delen wanneer de as verticaal in het midden van het beeld wordt geplaatst. Als het op film aankomt, is axiale symmetrie de meest interessante en meest gebruikte vorm van symmetrie (Thonsgaard en Raskin, 2003)

## Asymmetrie/symmetrie

Een beeldcompositie die niet symmetrisch is, is per definitie asymmetrisch. Dit is een logische beredenering. Maar hoeveel van een afwijking van de totale symmetrie is acceptabel in een compositie voordat deze asymmetrisch genoemd moet worden.

Geen enkele symmetrie buiten de exacte wetenschap is volledig symmetrisch, wat natuurlijk ook geldt voor beeldcomposities in een film. Dit blijkt achteraf een probleem of juist een sterkte te kunnen zijn. Het is vaak de afwijking van ideale symmetrie die een compositie interessant maakt. Het past de mogelijkheid van artistieke expressie toe aan de compositie, die meestal niet wordt geassocieerd met symmetrie. Een basiswaarneming kan als volgt worden geformuleerd:

*'If a composition borders on being asymmetrical, yet can still be defined as symmetrical, it possesses other visual qualities than it would if it were completely symmetrical.'* - (Thonsgaard, 2003)

Filmmakers hebben de mogelijkheid om verschillende vormen van axiale symmetrie te gebruiken om verschillende visuele uitdrukkingen te creëren.

Zelfs als alleen details van een compositie symmetrisch zijn en het beeld dus als asymmetrisch moet worden beschouwd, kunnen de symmetrische elementen zo sterk zijn dat ze aanzienlijk bijdragen aan de betekenis van de compositie van het beeld. De hoofdregel moet als volgt worden beschouwd:

*'Whether the composition of a picture can be described as symmetrical depends on whether the overall structure can be considered symmetrical.'* - (Thonsgaard, 2003)

In de discussie over symmetrie en asymmetrie is het belangrijk om een asymmetrische compositie niet in diskrediet te brengen. In films moet de visuele expressie van de beelden bij voorkeur in overeenstemming zijn met de actie van de film, en dit maakt asymmetrische composities het belangrijkste onderdeel van de visuele belangen van een film. (Thonsgaard en Raskin, 2003)

## Effect van symmetrie

Wanneer symmetrie goed wordt toegepast tijdens het maken van een film kan deze een groot effect hebben op de kijker. De desbetreffende film wordt dan buitengewoon memorabel. Hoe kan het zo zijn dat symmetrie in een film dit effect heeft op het publiek? Ten eerste komt dit doordat een film met symmetrische beelden gemakkelijker is om in je op te nemen. Het is veel aantrekkelijker om een georganiseerd symmetrisch beeld te zien dan een ongeorganiseerd asymmetrisch beeld. Dit komt doordat wij mensen informatie beter kunnen opnemen en verwerken wanneer beelden symmetrisch zijn.

Wanneer een object in het midden van een shot staat, focust de kijker zich op het object. Het object wordt dan een punt van focus die curiositeit veroorzaakt. De regisseur van een film laat de kijker hierbij weten naar welk punt er gekeken moet worden. Het elimineert daarbij eventuele afleiding van andere objecten.

Een andere rede voor het gebruik van symmetrie in films is dat de mens zich van nature aangetrokken voelt tot symmetrie. Er is gebleken dat de mens vanaf jongs af aan wordt aangeleerd om positief te reageren op symmetrie. Gezichts-symmetrie is dan ook een van de belangrijkste aspecten in menselijke aantrekkingskracht. Daarom is symmetrie naast het hebben

van een esthetische waarde ook een manier om betekenisvolle beelden te creëren. Hierbij worden emoties opgeroepen bij het publiek die anders niet losgemaakt zouden worden (Thonsgaard en Raskin, 2003).

Symmetrie in films kunnen een verschillende uitwerking hebben. Regisseur Wes Anderson (1969) maakt in zijn films veel gebruik van symmetrie vanwege de esthetische meerwaarde, maar ook voor het creëren van een komedie-effect. Regisseur Stanley Kubrick (1928-1999) maakte op een geheel andere manier gebruik van symmetrie in zijn films. Hij gebruikte symmetrie namelijk om spanning en angst op te roepen bij het publiek (FilmThought, 2017). Charlie Brooker (1971) gebruikt in de serie Black Mirror symmetrie om emoties op te wekken als een gevoel van leegte, angst, eenzaamheid, pijn, oppervlakkigheid, vernedering en gruwelijkheid. Dit zijn slechts een aantal voorbeelden die te zien zijn in de video van (TheArtOfSymmetry, 2016). Deze video is een compilatie van symmetrische beelden uit de serie Black Mirror.

<https://www.youtube.com/watch?v=PuJjEunGi5M>

### *Gebruik maken van symmetrie*

Symmetrie is een zeer voor de hand liggende vorm van compositie in films. Eerder bespraken we de mogelijkheden die symmetrie kan bieden bij overbrengen van een gevoel bij het publiek. Symmetrie biedt deze mogelijkheden maar kan tegelijkertijd een situatie artificieel doen lijken. Dit is mogelijk de reden dat veel filmmakers symmetrie proberen te vermijden. In de serie Black Mirror heeft Brooker juist slim gebruik gemaakt van dit bijkomende 'gemaakte' effect. Hij gebruikt de artificiële sfeer als middel om een dystopische wereld neer te zetten.

Waar rekening mee gehouden moet worden in films is symmetrie slechts in een beperkte mate wordt toegepast. Bij elk specifieke shot moet er gekeken of symmetrie de desbetreffende scène kracht bij zet en of het past in het algehele verhaal. Dit omdat je geen onbelangrijke gebeurtenissen in de film wilt accentueren, maar de belangrijke gebeurtenissen op het juiste moment wil benadrukken. Er moet dus rekening gehouden worden met het feit dat bij veelvuldig gebruik van symmetrie in een film het effect op den duur verzwakt.

Welke karakters plaats je in de symmetrische as? Symmetrische composities vestigen de aandacht op de personages die erin voorkomen. Het is belangrijk om te overwegen wie erin moet voorkomen. Als maker plaats je dus alleen karakters in de symmetrische as als die belangrijk zijn voor het verhaal of de beleving. Een minder belangrijk karakter plaatsen in een symmetrieas kan namelijk de waarneming van de toeschouwer verstoren maar zou wel mogen verschijnen als spiegelende objecten in de achtergrond.

Symmetrie kan nuttig zijn als een visuele markering van belangrijke gebeurtenissen in het verhaal. Waarbij symmetrie de nadruk legt op de gebeurtenis die aandacht vereist. Bijvoorbeeld als een van de hoofdpersonages nieuwe inzichten krijgt en besluiten maakt die bepalend zijn voor de verdere ontwikkeling van het verhaal. (Thonsgaard en Raskin, 2003)

## Mise en scène

Voor de beeldanalyse van de serie Black Mirror is het belangrijk om het begrip mise en scène toe te lichten. Vertaald uit het Frans betekent mise en scène letterlijk “op het podium zetten”. Het is een veervoorkomende term bij het maken van een filmanalyse. Om het eenvoudig uit te leggen, verwijst mise en scène naar wat we op het scherm zien. Het zijn alle elementen die in een bepaalde opstelling in beeld zijn gebracht. Hier dragen veel verschillende factoren aan bij zoals: de setting, het decor, de belichting, de diepte van de ruimte en kostuums en make-up. Dit zijn enkele voorbeelden van elementen die samen de mise en scène vormen.

Wanneer je mise en scène van een film gaat analyseren beoordeel je de visuele representatie en het verhaal dat het vertelt. Mise en scène is belangrijk omdat het helpt bij het creëren van een gevoel van plaats, karakter en stemming. Er wordt hierin veel gecommuniceerd met de kijker, vaak zonder dat het bewust beseft wordt. (McGrail, 2018)

## Setting

De setting van een scène is letterlijk de fysieke ruimte waarin het verhaal zich afspeelt. De setting heeft een enorme impact voor het beeld en dus de kijker. Speelt de scène zich af in een grote open kamer of juist in een kleine geïsoleerde ruimte? Een zonovergoten strand of een stormachtige haven?

De plek waar je bent kan veel onthullen over de stemming en gemoedstoestand van een personage. Een scène in een slaapkamer van een personage biedt ons bijvoorbeeld de mogelijkheid om iets te zeggen over wie ze zijn en hoe ze leven. Elementen waar je dan op kunt letten in het decor is of de kamer rommelig is of opgeruimd? Hangen er posters van bepaalde bands aan de muur of zijn er helemaal geen persoonlijke spullen aanwezig? Dergelijke details kunnen helpen bij het visueel vertellen van een verhaal. (McGrail, 2018)



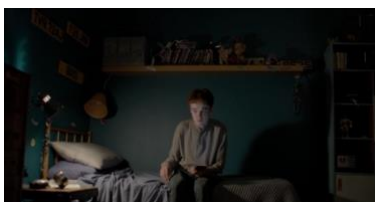
Film still 1, Black Mirror, Arkangel (2017)



Film still 2, Black Mirror, Fifteen Million Merits (2011)



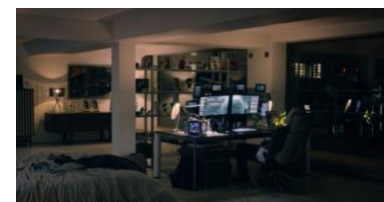
Film still 3, Black Mirror, Men Against Fire (2016)



Film still 4, Black Mirror, Shut Up And Dance (2016)



Film still 5, Black Mirror, U.S.S. Callister, (2017)



Film still 6, Black Mirror, U.S.S. Callister, (2017)

## Decor

Het decor wordt ook wel het productieontwerp genoemd. Binnen een setting zegt het decor veel over een situatie of plaats. Het decorontwerp verwijst naar hoe de set is aangekleed. Het wordt vaak gezien als kenmerkend voor een verhaal of personage (McGrail, 2018).

Het decor bestaat voornamelijk uit meubels, attributen en de set zelf. In plaats van het willekeurig plaatsen van objecten moet een regisseur bedachtzaam zijn. Een regisseur zal doorgronden hoe deze elementen op een dieper niveau betekenis kunnen geven terwijl hij tegelijkertijd de nadruk legt op thema's, daarbij betekenissen creëert en gedachten provoceert (Moura, 2014).

Kleuren binnen het decor kunnen gezien worden als een uitdrukking van zo'n diepere betekenis. Groen wordt vaak geïnterpreteerd als een kleur van de natuur, rood als passie, zwart als in de dood of een voorteken. Zo kun je door gebruik te maken van verschillende kleuren gevoelens en gedachten opwekken. (McGrail, 2018)



Film still 7, Black Mirror, U.S.S. Callister (2017)



Film still 8, Black Mirror, White Christmas (2014)



Film still 9, Black Mirror, Nosedive (2016)

De bovenstaande film still's komen uit verschillende afleveringen van de serie Black Mirror. Bij deze film still's heb ik een kleuren palette samengesteld met kleuren die in het beeld naar voren komen. In deze voorbeelden kun je zien hoe regisseur Brooker een bepaalde sfeer creëert door gebruik te maken van dit soort kleurencombinaties en attributen.

## Belichting

Licht is ongetwijfeld een van de belangrijkste filmelementen waarmee je de sfeer van een film bepaald. Een regisseur maakt gebruik van licht om intenties en betekenissen in de film duidelijk te maken. Het komt in principe neer op twee verschillende type lichtgebruik: low-key verlichting en high-key verlichting. (McGrail, 2018)

High-key verlichting zie je vaak in romantische komedies en musicals. Een gelijkmatig verlichtingspatroon, een laag contrast, weinig tot geen schaduwen en een uitnodigende heldere uitstraling zijn kenmerken van high-key verlichting. High-key verlichting bevat geen dramatisch effect (Moura, 2014).



Film still's 10, Black Mirror, Nosedive (2016)

De belichting die regisseur Charlie Brooker heeft gebruikt voor het maken van de satirische aflevering Nosedive is dus high-key te noemen. Dit zie je terug in de bovenstaande film still's uit de aflevering. Brooker heeft hier voor een high-key verlichting gekozen om een paradoxaal gevoel te creëren bij het publiek. De lichte tonen geven een positief gevoel en worden geassocieerd met natuurlijkheid, puurheid en zuiverheid. Terwijl de onderliggende boodschap van de aflevering gaat over sociale druk en moeten voldoen aan bepaalde verwachtingen.

Wanneer de verlichting low-key is, betekent dit dat de film een hoog contrast heeft. De kans is dan groot dat je naar een meer dramatische film zoals een horror, thriller of film noir kijkt. Deze verlichtingstechniek wordt ook wel clair-obscur genoemd, vertaald uit het Frans betekent dit licht-donker techniek. Kenmerken van low-key verlichting zijn een hoog contrast, het accentueren van contouren en grote delen die in volledige schaduw staan. Deze aspecten zorgen voor schimmige gebieden en daardoor ontstaat er een gevoel van vervreemding en angst bij de toeschouwer (Moura, 2014).



Film still's 11, Black Mirror, Metalhead (2017)

De bovenstaande film still's zijn afkomstig uit de Black Mirror aflevering Metalhead (2017). Zoals je kunt zien is zijn deze shots een voorbeeld van low-key verlichting. De aflevering speelt zich af in een soort post-apocalyptische woestenij waarin artificiële intelligente robot honden de wereld hebben overgenomen. De honden zijn een soort moordmachines die menselijke overlevenden proberen uit te roeien. De aflevering werd geschoten in zwart-wit om het gevoel van een oude horrorfilm op te roepen. Hierdoor wordt het ingetogen karakter en de sinistere aard van het verhaal versterkt (Hibberd, 2017).

## Belangrijkste inzichten

Om artistiek werk te kunnen maken vanuit de onderzochte vormgevingsaspecten volgen hier een aantal bevindingen uit de derde deelvraag.

Om een memorabel werk te maken is het gebruik maken van symmetrie een belangrijk punt om mee te nemen vanuit de analyse. Door gebruik te maken van symmetrie kun je dus als kunstenaar de aandacht van de kijker beïnvloeden. Het object of persoon wat zich dan in die symmetrische as bevindt wordt een punt van focus die nieuwsgierigheid veroorzaakt. Als maker plaats je dus alleen karakters in de symmetrische as als die belangrijk zijn voor het verhaal of de beleving.

Een bijkomend voordeel is dat symmetrie een artificieel effect kan hebben op mensen. Deze 'gemaaktheid' is voor het maken van werk geïnspireerd op Black Mirror dus erg geschikt omdat het een dystopisch effect heeft. In de serie heeft symmetrie nog een andere uitwerking op de kijker en dat is het opwekken van gevoelens als: een gevoel van leegte, angst, eenzaamheid, pijn, oppervlakkigheid, vernedering en gruwelijkheid. Dit soort gevoelens dragen bij aan het onbehagelijke gevoel bij de kijker.

Het verhaal en de mise en scène zijn hierbij fundamenteel voor het opwekken van het onbehagelijke gevoel. De mise en scène is de visuele representatie van het verhaal of de boodschap die je wilt overbrengen. Het is belangrijk voor het creëren van een stemming, karakter en een gevoel van plaats.

Je moet dus bedenken wat voor gevoel je wilt overbrengen en welke setting hieraan zal bijdragen. Een kleine geïsoleerde ruimte zal waarschijnlijk bijdragen aan de angst om niet aan een situatie te kunnen ontsnappen. Voor verschillende doeleinden moet je rekening houden met de verschillende effecten die een bepaalde setting veroorzaakt.

Evenals de effecten die een bepaald decor teweegbrengen. Iedere aflevering heeft in de serie een ander decor en hebben verschillende attributen een invloed op onze denkwijze. In de kleuren palette beelden van film still's zie je dat de verschillende kleurencombinaties en andere aspecten invloed hebben op de associaties die bij de kijker opgeroepen worden. Het is als maker dus van belang om te onderzoeken welke associaties opgeroepen moeten worden voor het doel van je werk en welke attributen en kleuren hieraan zullen bijdragen. Dit is een manier om op een dieper niveau betekenis te kunnen geven terwijl je gedachten provoceert bij de kijker.

Opdracht 3 staat in het teken van het ontwerpen van onderzoeksinstrumenten voor het verzamelen, ordenen en analyseren van data. De data voor dit onderzoek bestaat uit een interview analyse tabel over de serie Black Mirror waarin de antwoorden van vier ondervraagden zijn verwerkt en een eigen observatie analyse van beelden uit de serie Black Mirror. In de bijlagen staan de uitgewerkte interviews en het ingevulde analyse schema.

## Opdracht 3

---

Om een beter inzicht te krijgen in wat de ontwerpeisen zouden moeten zijn voor het maken van artistiek werk op basis van de Netflix serie Black Mirror heb ik digitaal vier interviews afgenomen met vragen als de het beschrijven van de algehele sfeer van de serie, meest memorabele momenten en de visie op mijn artistieke idee.

### *Interviews*

Op basis van vragen uit de interviews heb ik de onderstaande kernbegrippen vastgesteld en gebruikt als labels die helpen bij het inzichtelijk maken van belangrijke aspecten voor het maken van artistiek werk op basis van de serie Black Mirror.

### *Selecteren van betekenisvolle fragmenten*

Vanuit deze onderzoeksmethode heb ik een aantal ontwerpeisen vastgesteld aan de hand van opvallend heden en patronen die te herleiden zijn uit de tabel. Doormiddel van de labels en de gemarkeerde kleuren kijk ik naar wat mijn bevindingen zijn voor het opstellen van deze eisen. Na deze analyse zal ik verder ingaan op de uitkomsten aan de hand van de visie van de ondervraagden op mijn artistieke concept.

Doormiddel van verschillende kleuren heb ik gemarkeerd welke woorden en zinnen overeenkomstige kenmerken bezitten. De uitgezonderde markeringen zijn hierbij de markeringen in het geel en grijs. Deze verklaar ik nog nader. (Voor tabel zie bijlage).

Wat opvalt is dat turquoise een veelvoorkomende markering is. Deze markering staat voor de huidige maatschappij en realiteit. Uitgezonderd van de laatste kolom komt deze kleur in iedere kolom voor. Dit duidt op de actualiteit van de onderwerpen en verhalen in de serie Black Mirror.

Wat ik typerend vind is dat het begrip futuristisch (gemarkeerd in rood) ook veelvuldig terugkomt in de tabel. Dit toont aan dat de serie inderdaad een overlapping laat zien waarin ze enerzijds de huidige maatschappij spiegelt en anderzijds ons een dystopisch toekomstperspectief toont.

Donkergroen toont de hierin de vraag naar in hoeverre de serie al dan niet dystopisch is en of bepaalde technologische innovaties wel ontwikkeld zouden moeten worden voor het welzijn van de maatschappij.



### *Wat zijn de eisen vanuit deze onderzoeksmethode?*

Als ik nu kijk naar de eisen die gesteld moeten worden aan artistiek werk op basis van deze onderzoeksmethode zijn er verschillende aspecten waar werk aan zou moeten voldoen. De kolom van concept neem ik niet mee in deze analyse omdat dit het concept van het artistieke werk bevat.

Onder de kolom van sfeer zie je dat de omschrijving duister het meeste voorkomt. Het werk dient dus in ieder geval van duistere aard te zijn om aan de Black Mirror sfeer te kunnen voldoen.

Zoals eerder benoemd zie je woorden die te maken hebben met realiteit veel terugkomen. Het begrip die mij hier het meeste in aanspreekt is het woord 'herkenbaar'. Ik denk dat dit een belangrijk gegeven is in de serie Black Mirror. Juist doordat mensen tijdens het kijken van de serie een connectie kunnen maken tussen hun realiteit en de toekomst maakt de serie relevant is en aanzet tot denken. Dit is terug te zien in de tabel in de grijze markeringen met vragen en gedachtes van de ondervraagde personen. Tijdens het kijken van de serie ga je namelijk na hoe jij als persoon tegen bepaalde onderwerpen aankijkt en vraagt je daarbij af wat volgens jou goed is en wat niet. Dit is dus een voorbeeld van de stimulatie van een '*sense of wonder*', wat naar voren is gekomen uit de eerste deelvraag.

In het geel zien we een aantal markeringen met het woord 'verwarring' staan. Ik denk dat het woord verwarring verbonden is met het stellen van vragen. Vanuit verwarring ontstaan er vragen waarmee je gaat zoeken naar een antwoord of verantwoording.

De gele markeringen bevatten naast het begrip verwarring binnen de kolom beeldend ook nog een aantal interessante voorstellen voor artistiek werk. In de kolom is te zien dat er is gesuggereerd om een werk te maken wat zowel een interactief is als een optische illusie. Dit vind ik een interessante gedachtegang omdat ik denk dat dit mogelijkheden biedt om met beeldend werk aan te sluiten op de serie Black Mirror. Daarnaast werd er ook nog gesuggereerd dat het werk indrukwekkend zal moeten zijn en memorabel, dit is tevens ook een kenmerk van axiale symmetrie die is genoemd in de derde deelvraag.

Er zijn dus verschillende eisen waaraan artistiek werk moet voldoen als je deze wil baseren op de serie Black Mirror en de interview analyse. Opgesomd zijn de eisen als volgt: het werk zal vragen moeten oproepen bij de kijkers of participanten, het werk zal een connectie moeten hebben met de realiteit, het werk zal duister van aard moeten zijn, het werk moet een futuristische uitstraling hebben, het werk moet memorabel en een indrukwekkende ervaring zijn en er moet een technologisch aspect in zitten.

## Concept artistiek werk

Ik heb een concept bedacht voor het realiseren van artistiek werk op basis van de serie Black Mirror.

Het idee is het maken van een installatie waarin het middelpunt bestaat uit een dichte kubus met aan ieder vlak van de binnenkant een eenrichting spiegel. Het is de bedoeling dat er één persoon in de kubus staat waar deze persoon dus alleen zijn eigen reflectie ziet. De ruimte waar de persoon in staat is het verlicht. Rond de kubus staat een andere kubus waar personen om de kleinere middelste kubus kunnen lopen (zie fig. 4). De omliggende ruimte is donker. Doordat de binnenste kubus is verlicht kunnen de buitenstaanders die in de donkere ruimte staan door het glas van de eenrichting spiegel van de middelste kubus kijken omdat deze van de buitenkant transparant is. De persoon die in deze middelste kubus staat is zich daar wel van bewust maar kan op dat moment alleen maar zijn/haar eigen reflectie zien door de spiegel.

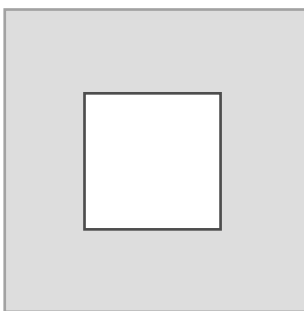


Fig 4. Bovenaanzicht concept

Het doel van het concept is het geven van een onbehagelijk gevoel aan de ervarende. Ik wilde het uitzichtloze gevoel en het gevoel van niet kunnen ontsnappen aan een situatie bewerkstelligen. Daarnaast lijkt het mij een interessant experiment om te kijken hoe deelnemers reageren op de confrontatie met hun eigen spiegelbeeld terwijl ze weten dat ze bekeken kunnen worden.

Dit concept heb ik voorgelegd aan de geïnterviewde als idee voor mijn artistieke werk gebaseerd op de serie Black Mirror. Ik heb de vraag gesteld of zij zich konden visualiseren hoe het zou zijn om als persoon in de middelste kubus te staan. Ik heb gevraagd wat dit met hen zou doen en welk gevoel ze zouden krijgen als ze zich dit voorstelden.

De antwoorden op deze vraag zijn in het geel te vinden in de kolom van concept. Allereerst valt het op dat het gevoel van ongemak de boventoon voert. Een onbehagelijk gevoel wordt door een persoon ook genoemd. Daarnaast is zich onzeker, bekeken en beoordeeld voelen ook een van de antwoorden. De vragen die hierbij zoal werden gesteld zijn: wat gebeurt er? Wie kijkt er naar mij? Waarom ben ik hier? Waarom zien andere mensen mij?

### *Voldoet mijn artistieke concept aan de eisen?*

De vraag is nu of het bedachte concept voor artistiek werk voldoet aan de eisen die ik eerder heb vastgesteld op basis van de interview analyse tabel.

Uit de analyse is gebleken dat het werk zeker vragen oproept of je bekeken wordt en of en zij jou beoordelen wordt op het moment dat je in de kubus staat. Het werk daarbij een directe invloed op jouw realiteit en gevoel wanneer je je begeeft in de kubus. De duistere aard van het concept komt neer op het gevoel wat de kubus jou geeft en dat is waarschijnlijk een onprettig onzeker gevoel als we kijken naar de antwoorden die zijn gegeven. Ik denk dat het een ook zeker een memorabel en indrukwekkende ervaring zal zijn gezien de negatieve emoties die meespelen in de ervaring van de installatie. De uitstraling die het werk zal moeten hebben zou dus futuristisch moeten zijn en gebaseerd zijn op vormgevingsaspecten uit de serie Black Mirror. Op dit gebied zal ik dus nog verder onderzoek moeten verrichten om dat te bewerkstelligen. Dit ga ik doen aan de hand van een observatie analyse van verschillende afleveringen.

Als technologische toevoeging kan er een systeem geïnstalleerd worden waarmee de personen die om de middelste kubus heen lopen de persoon binnen in de kubus opdrachten geven en positief of negatief kunnen beoordelen.

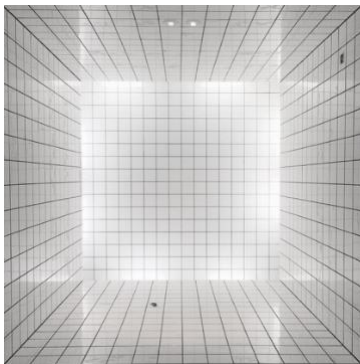
## Observeren

Uit de derde deelvraag is gebleken dat het als maker van belang is om te onderzoeken welke associaties opgeroepen moeten worden voor het doel van je werk en welke kleuren en attributen hieraan zullen bijdragen. Om zo op een dieper niveau betekenis te kunnen geven en gedachten te provoceren bij het publiek.

Uit de interview analyse is duidelijk geworden dat de mise en scène ofwel de uitstraling van het artistieke werk futuristisch moet zijn. Ik zal dus moeten kijken naar beelden en elementen in de serie die ervoor zorgen dat ik zowel een onbehagelijk als een futuristisch gevoel krijg bij de mise en scène. Ook lijkt het mij interessant om te kijken naar verschillende test en/of onderzoek ruimtes die je in de serie te zien zijn omdat mijn artistieke werk uiteindelijk ook zou kunnen fungeren als test en onderzoeksruimte.

## Observatiefocuspunt

Ter inspiratie en als observatiefocus heb ik het werk 'Container zéro' van Jean Pierre Raynaud (1939) gekozen.



Afb. 1, *Container Zéro*, 1988,  
221 x 203 x 208 cm

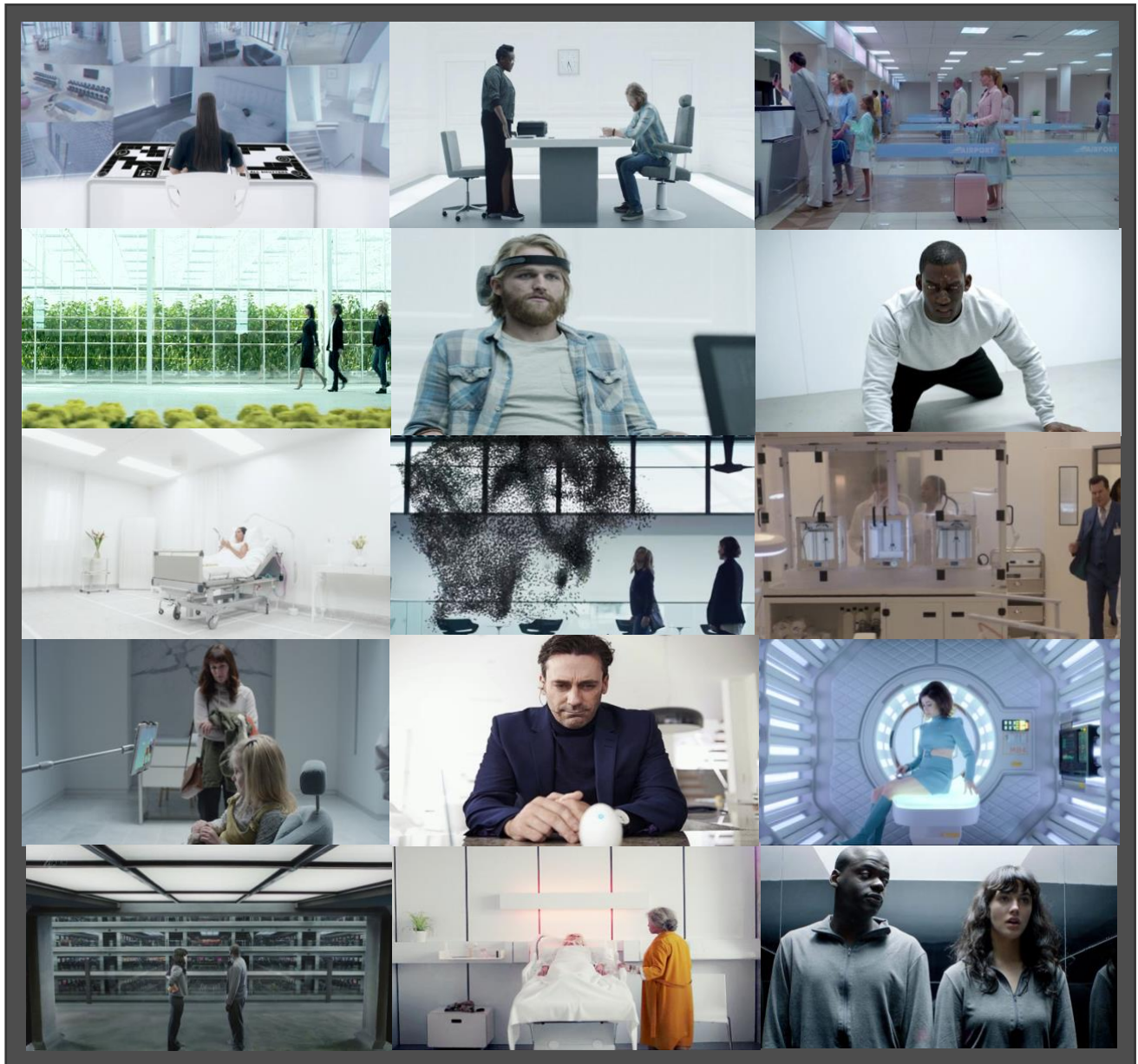
Het werk *Container zero* maakt de indruk van een voelbare spanning. Raynaud heeft een fascinatie voor een uniforme en steriele beeldtaal. Deze komen in dit werk duidelijk tot uitdrukking. De witte tegel representeert industriële perfectie, hygiëne en banaliteit tegelijkertijd. De tegelwerken tonen ultieme perfectie maar roepen ook morbide associaties op door hun smetteloosheid. Er zijn werken waar haken en ringen in zijn bevestigd waarmee associaties van een slachthuis of mortuarium al snel worden opgeroepen. (De Pont museum, z.d.)

Wat mij aanspreekt aan dit werk zijn de strakke lijnen en de eenvoudige middelen waarmee Raynaud een beeld van klinische helderheid creëert en daarmee allerlei verontrustende associaties oproept.

De symmetrische cabine heeft voor mij een futuristische onbehagelijke uitstraling. De koele kleur van de ledverlichting en de smetteloze glanzende tegels dragen bij aan het kille gevoel wat deze installatie je geeft. De installatie met dezelfde geometrische hoekige vormen vind ik daarom een geschikt uitgangspunt ter inspiratie voor mijn artistieke werk.

## Observatie

Doormiddel van doelgericht kijken naar verschillende situaties heb ik film still's verzameld uit verschillende afleveringen van *Black Mirror* voor de vormgeving van mijn artistieke concept. Woorden die ik als uitgangspunt heb genomen voor de focus van mijn observatie zijn: Futuristisch, onbehagelijk, smetteloos/steriel, behandelkamers/laboratoria



*Black Mirror, Film still's 12 t/m 27, v.l.n.r. White Christmas (2014), Playtest (2016), Nosedive (2016), Hated in the Nation (2016), Playtest (2016), Men Against Fire (2016), White Christmas (2014), Hated in the Nation (2016), Black Museum (2017), Arkangel (2017), White Christmas (2014), U.S.S. Callister (2017), Fifteen Million Merits (2011), San Junipero (2016), Fifteen million Merits (2011)*

### *Patronen, herhalingen en opvallendheden*

- Geometrische vormen
- Minimalistisch
- Zwart/wit
- Gladde oppervlaktes
- Helder licht

## Opdracht 4

---

Opdracht 4 staat in het teken van het tonen van de bevindingen. Hierin is kort het onderzoeksproces en de conclusie omschreven. Er volgt een ontwerpsschets van mijn concept op basis van de resultaten uit dit onderzoek. Opdracht vier wordt afgesloten met een korte reflectie op het gemaakte onderzoek.

### *Conclusie*

De aanleiding van dit onderzoek kwam voort uit mijn fascinatie voor de Netflix serie Black Mirror. Ik raakte ik geïntrigeerd door de manier waarop de makers de huidige maatschappij in dystopische werelden weten te weerspiegelen, waarin ethische verantwoordelijkheid van technologische innovaties aan de kaak wordt gesteld en zo onheilspellende toekomstbeelden schetst.

Het idee om onderzoek te doen naar deze serie is ontstaan vanuit een bewondering voor de manier waarop de makers een boodschap weten over te brengen op de kijker. Ik wilde weten hoe de serie actuele trends in ons collectieve gedrag heeft weten te weerspiegelen. Wat ik hierbij interessant vond was hoe de serie je in een verontrustende staat achter liet na het kijken van een aflevering. Ik wilde weten hoe ik als kunstenaar een boodschap of beleven over kan brengen op anderen evenals de serie Black Mirror.

Het onderzoeksdoel is dus voortgekomen vanuit de behoefte om mijzelf te ontwikkelen op dit gebied. De hoofdvraag was te ontlenuen aan mijn nieuwsgierigheid naar de manier waarop de makers van de Netflix serie Black Mirror ideeën op een intrigerende manier weten over te brengen op de kijker.

Met dit onderzoek hoopte ik een antwoorde te kunnen formuleren op de hoofdvraag

#### **Hoofdvraag:**

"Hoe kan ik als kunstenaar het onbehagelijke gevoel dat de dystopische Netflix serie Black Mirror bij mij oproept inzetten in mijn eigen artistieke werk?"

Om de hoofdvraag te kunnen beantwoorden stelde ik drie deelvragen op:

#### **Deelvragen:**

1. "Wat houdt het begrip dystopie in?"
2. "In hoeverre is de aflevering Nosedive een weerspiegeling van de huidige maatschappij en in hoeverre is zij een dystopie?"
3. "Aan welke ontwerpeisen moet artistiek werk voldoen dat eenzelfde onbehagelijk gevoel oproept als de serie Black Mirror?"

Voor het onderzoek maakte ik gebruik van brontriangulatie door het bestuderen van literatuur over definitie van het begrip dystopie, analyseerde ik verschillende YouTube video's en afleveringen van de serie Black Mirror. Daarnaast heb ik digitaal vier interviews afgenomen met peers en heb ik een eigen observatie gedaan van beeldaspecten.

De definitie van het begrip dystopie kan aan de hand van de literatuur worden samengevat als: 'een (denkbeeldige) samenleving met louter negatieve eigenschappen waarin men beslist niet in zou willen leven'. In een dystopie wordt er dus een donkere en sombere toekomst geschetst voor het individu die voortborduurdt op verschillende angsten. Dystopieën bieden hierbij een overzicht van de complexe relatie tussen het werkelijke en het mogelijke.

De manier waarop de Brooker in de aflevering Nosedive de realiteit heeft weten te reflecteren is te herleiden aan een aantal factoren. De wereld in Nosedive doet zich in eerste instantie voor als de perfecte samenleving. Naarmate de aflevering vordert worden er steeds meer gebreken van het systeem kenbaar gemaakt. De wereld van Nosedive is te vergelijken met het Chinese Social Credit system en sociale media. Dit is waar Brooker de realiteit weet te weerspiegelen in de dystopische aflevering Nosedive. Hij heeft zowel aspecten van sociale media als van het Chinese beoordelingssysteem gebruikt om de kijker te doen verontrusten over onze realiteit. Het laat ons nadenken over de manier waarop wij online met elkaar omgaan en de invloed van de hoeveelheid 'likes' die wij krijgen op ons zelfbeeld.

Wat de aflevering toch dystopisch maakt is het feit dat er in de aflevering sprake is van één systeem die gekoppeld is aan meerdere losse systemen. Dat is bij het SCS namelijk (nog) niet het geval. Je ziet ook dat in de aflevering van Nosedive technologie als oogimplantaten en hologrammen in het dagelijks terugkomen. Dit zijn kenmerken die bijdragen aan het dystopische gevoel die de aflevering je alsnog geeft. De grootste factor voor dit gevoel is de frustratie die je ondervindt omdat Lacie zich continue moet conformeren aan de druk van het systeem die haar wordt opgelegd. De vraag die na de aflevering overblijft is of sociale media zo'n prominente plek in ons leven zou moeten hebben en of deze media überhaupt wel gerealiseerd had moeten worden.

Dus naast dat het artistieke werk de realiteit zou moeten weerspiegelen voor de waarnemer/ervarende zal het werk ook verontrustend moeten zijn al kijken we naar de bevindingen van de tweede deelvraag. De vormgevingsaspecten waaraan het werk zou moeten voldoen zijn onderzocht in de derde deelvraag. Het werk zal indrukwekkend en memorabel moeten zijn voor de participanten en beschouwers. Het werk zal in een zekere mate symmetrisch moeten zijn om de aandacht van de kijker te beïnvloeden. Er moet hierbij rekening gehouden worden met wat het belangrijkste onderdeel is van het artistieke werk/installatie om daar de focus op te leggen. Het bijkomende artificiële effect van symmetrie draagt bij aan een 'dystopische' ervaring bij de participanten doordat deze overeenkomstig is met de serie Black Mirror. Voorbeelden van onbehagelijke gevoelens die symmetrie in de serie doet opwekken zijn: een gevoel van leegte, angst, eenzaamheid, pijn, oppervlakkigheid, vernedering en gruwelijkheid.

Fundamentele elementen die hier aan bijdragen zijn de mise en scène. De visuele representatie van de boodschap of ervaring zijn belangrijk voor het creëren van een stemming, karakter en een gevoel van plaats. De setting en het decor zijn mede onderdeel voor het overbrengen van een onbehagelijk gevoel als doeleind.

Uit de interview analyse tabel ik criteria vastgesteld waar mijn artistieke concept aan zou moeten voldoen voor het creëren van een gevoel van onbehagen als in de serie Black Mirror. Uit deze analyse is gebleken dat het werk aanzet tot denken wanneer de participant zichzelf in de kubus visualiseert. Het concept roept dus evenals de serie vragen op en weerspiegelt tegelijkertijd de realiteit van het gevoel wat er op dat moment ervaren wordt. De ervaring zal leiden tot onzekerheid en hevige emoties oproepen die indrukwekkend en memorabel zullen zijn. Uit de analyse is gebleken dat het werk futuristisch vormgegeven zal moeten worden.

De onderzoeksmethodes die ik heb ingezet voor het opstellen van de eisen voor de vormgeving van het concept zijn de interview analyse en een observatie. De ontwerpschets van het concept is hier het resultaat van.

Dit onderzoek heeft niet zozeer bijgedragen aan een oplossing voor mijn praktijkprobleem. Wel is er een artistiek concept ontstaan die daaraan heeft gecontribueerd. Dit is gekomen door te onderzoeken hoe Brooker zijn boodschap beeldend weet te vertalen en welke aspecten daar een onderdeel van uitmaken.



## Presentatie conclusie

# ARTISTIEK CONCEPT BLACK MIRROR

### 3 Literatuur Media-analyse Interviews

#### WAT ZIJN DE EISEN VOOR ONBEHAGELIJKE BLACK MIRROR KUNST

##### VORMGEVINGS CRITERIA

- Geometrische vormen
- Minimalistisch
- Wit met zwarte accenten
- Gladde oppervlaktes
- Helder licht

#### BEVINDINGEN

##### Kenmerken dystopie

- Sombere donkere toekomst
- Borduurt voort op angst
- Onderzoekt relatie tussen het werkelijke en het mogelijke


##### Hoe weerspiegelt Black Mirror de huidige maatschappij

- Kaart negatieve aspecten van technologie aan
- Gebruikt actuele onderwerpen
- Verontrust de kijker met de realiteit

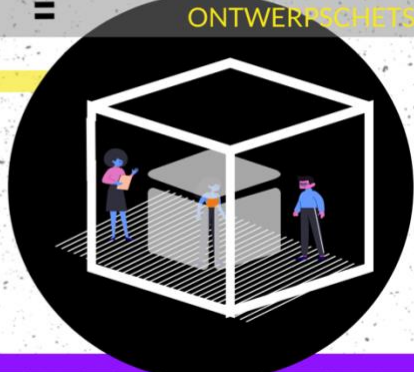
##### Eisen voor het maken van artistiek werk

- Moet memorabel/indrukwekkend zijn
- Het werk geeft een onbehagelijk gevoel
- Het werk weerspiegelt de realiteit
- Het werk heeft een futuristische uitstraling

#### MOODBOARD



#### ONTWERPSCHETS



#### INDELING VORMGEVING

De indeling voor de installatie is opgemaakt uit de observatie analyse en gebaseerd op de volgende aspecten: futuristisch, onbehagelijk, smetteloos/steriel, behandelkamers en laboratoria.

De vloer in zowel de grote als kleine kubus zal bestaan uit witte tegels. De muur en het plafond van de grote kubus zal overigens ook bestaan uit witte tegels. In de grote kubus zal alleen minimale belichting worden geïnstalleerd bestaande uit witte led-strips die in het geraamte van de kubus gemonteerd worden.

De binnenkant van de middelste kubus zal bestaan uit eenzijdige spiegels uitgezonderd de vloer en het plafond. Voor het plafond zullen er tl-buizen of een licht box geïnstalleerd worden. Deuren zullen verwerkt worden in het decor zodat deze niet afleiden van de installatie.

## Vooruitblik

Een mogelijkheid voor een vervolgonderzoek zou gebaseerd kunnen zijn op het artistieke concept. Dit onderzoek heeft een concept voor een installatie tot stand gebracht. Kunst kan dus als vervolg de uiteindelijke uitkomst worden van dit onderzoek. Onderzoekresultaten zouden hierdoor dus ervaarbaar gemaakt kunnen worden. Als methode zou deze installatie ook kunnen fungeren als dataverzameling. Doormiddel van deze data kunnen er dan conclusies getrokken worden die het gedane onderzoek zouden kunnen bevestigen.



## Evaluatie

Terugkijkend op het doen van een onderzoek zijn er een aantal punten die ik graag zou willen meenemen. Het gekozen onderwerp stimuleerde mijn intrinsieke motivatie en heeft ervoor gezorgd dat ik oprecht geïnteresseerd was in het doen van onderzoek. Na drie weken had ik het onderwerp gevonden en merkte dat het lastig was om van start te gaan. Het onderzoek heeft uiteindelijk negen maanden geduurd in plaats van de voorgeschreven acht weken. Dit komt doordat ik niet goed met in het aanbrengen van structuur, wat voor het schrijven van een onderzoek eigenlijk cruciaal is.

Met het schrijven van een plan van aanpak had ik hulp nodig van Floris de Jonge. Toen het plan eenmaal stond kon ik aan de slag met de deelvragen die waren opgesteld. Tijdens het onderzoek liep ik vaak alsnog aan tegen dingen als het houden van structuur en overzicht. Op bepaalde momenten had ik wel het gevoel dat ik wel begreep wat ik aan het doen was, maar dit gevoel vervloog vaak ook.

Ook het stellen van realistische en concrete doelen waren lastig. Voor de tweede deelvraag wilde ik namelijk meerdere afleveringen beschrijven en analyseren, gezien de tijd die voor dit onderzoek stond vastgesteld zou had dit een te grote opgave geweest. Doormiddel van een feedback gesprek met Agnes Scholte heb ik hier uiteindelijk na aandringen toch vanaf gezien. Hetgeen waar ik eveneens moeite mee had was het scheiden van de hoofd- en bijzaken. Ik vind het niet makkelijk om te bepalen welke informatie echt van belang is voor het onderzoek en welke te verwaarlozen is. In plaats van het maken van een keuze heb ik de neiging om het dan maar allemaal in het onderzoek te verwerken om te voorkomen dat het niet goed genoeg zal zijn. Bij het schrijven van de tweede deelvraag liep ik tegen dit probleem aan en heb ik wederom een beroep gedaan op Floris de Jonge. Met de uitgebreide feedback die ik kreeg maakte ik een overzicht van belangrijke punten inzake mijn onderzoek. Enkele punten hierin waren dat ik mij aan mijn onderzoeksdoel en moest houden en verantwoording moest afleggen waarom iets van belang zou zijn voor het onderzoek. Uiteindelijk heb ik de logische rode draad aan weten te houden en daarmee het onderzoek af kunnen krijgen.

# Bibliografie

---

- Brooker, C. (regisseur). (2011, 4 december). Nosedive [tv-serie]. In EerstInitiaal AchternaamProducent (functie). Black Mirror. Verenigd Koninkrijk: Endemol.
- Cauter L. (2004), 'Utopie en globalisering', in: Lieven De Cauter, *De capsulaire beschaving*. Over de stad in het tijdperk van de angst. Brussel/Rotterdam 2004, p. 185. Dit artikel is eerder verschenen in: Karakter, tijdschrift van Wetenschap, nr. 1, 2003 (academische stichting Leuven). Citaat van John Stuart Mill overgenomen uit: Adrian Mourby, 'Dystopia. Who Needs It?', History Today 53 (2003) nr. 12 (december), p. 16.
- Deeley, M. (Producent) & Scott, R. (Regisseur). (1982). Blade Runner [Film]. Verenigde Staten, Hong Kong: Warner Brothers Pictures.
- De Pont museum. (z.d.). *Detail*. Geraadpleegd van <https://depont.nl/tentoonstelling/jean-pierre-raynaud-6-maart-27-juni-1999>
- Ensie. (2016, 3 maart). *Sciencefiction | betekenis & definitie*. Geraadpleegd op 11 maart 2020, van <https://www.ensie.nl/redactie-ensie/science-fiction>
- FilmThought. (2017). *Why is there symmetry in film?* [Videobestand]. Geraadpleegd van <https://www.youtube.com/watch?v=pXGVsdEpbtK>
- Jacobsen, N & Kilik, J. (Producers). Ross, G. (Regisseur). (2012). The Hunger Games [Film]. Verenigde Staten: Lionsgate.
- Lek, S. (2014). Dystopie: fantasie of toekomst? De ontwikkeling van de dystopie en moderne en hedendaagse kunst (Master's thesis).
- Litvinoff, S & Raab, M. (Producers) & S, Kubrick. (Regisseur). (1971). A Clockwork Orange [Film]. Verenigde Staten, Verenigd Koninkrijk: Warner Brothers.
- Lutters, J. (2012). *In de schaduw van het kunstwerk: art-based learning in de praktijk*. Antwerpen/Apeldoorn: Garant
- Mackey Frayer, J. (verteller). (2019, 5 Juni). A look inside China's social credit system [tv-reportage]. NBC News (uitvoerend producent). New York, United States of America.
- Michael D. Gordin, Helen Tilley en Gyan Prakash, 'Utopia and Dystopia beyond Space and Time', in: Michael D. Gordin, e.a., *Utopia/Dystopia. Conditions of Historical Possibility*, Oxford/Princeton 2010, p. 2.
- McGrail, L. (2018, 3 juli). *5 Essential Elements of Successful Mise en Scène in Film*. Geraadpleegd van <https://www.lightsfilmschool.com/blog/mise-en-scene-in-film-afk>
- Hibberd, J. (2017, 29 december). *Black Mirror creator explains that "Metalhead" robot nightmare*. Geraadpleegd van <https://ew.com/tv/2017/12/29/black-mirror-metalhead-interview/>
- Mellor, L. (2014, December 16). Black Mirror: White Christmas review. Retrieved November 5, 2019, from <https://www.denofgeek.com/tv/black-mirror/33392/black-mirror-white-christmas-review>
- Netflix. (2016, 12 oktober). *Black Mirror | Nosedive Featurette [HD] | Netflix*. Geraadpleegd op 12 maart 2020, van <https://www.youtube.com/watch?v=R32qWdOWrTo>
- Pommer, E. (Producent) & Lang, F. (Regisseur). (1927). Metropolis [Film]. Verenigde Staten: UFA.
- Silver, J. (Producent). Wachowski, L. & Wachowski, L. (Regisseurs). (1999). The Matrix [Film]. Verenigde Staten: Warner Bros.
- TheArtOfSymmetry. (2016). *Black Mirror - The Art of Symmetry* [Videobestand]. Geraadpleegd van <https://www.youtube.com/watch?v=PuJjEunGi5M>
- Thonsgaard, L. and Raskin, R. (2003) 'Symmetry - the Forbidden Fruit of Picture Composition in Film' in *A Danish Journal of Film Studies*: p.o.v. [Issue 15]. Available at: <http://pov.imv.au.dk/pdf/pov15.pdf> (Accessed: 2020).
- Wikipedia-bijdragers. (2020, 11 februari). *Vlindereffect*. Geraadpleegd op 12 maart 2020, van <https://nl.wikipedia.org/wiki/Vlindereffect>
- Wikipedia contributors. (2019, 22 december). *Futurist*. Geraadpleegd op 10 maart 2020, van <https://en.wikipedia.org/wiki/Futurist>

# Bijlagen

## Analyse tabel interviews

**Sfeer:** Omschrijf de algehele sfeer van de serie?

**Indruk:** Wat in de serie heeft indruk gemaakt?

**Denken:** Wat heeft je aan het denken gezet in de serie?

**Bereiken:** Hoe hebben de makers dit weten te bereiken volgens jou?

**Beeldend:** Kun je een beeldende werk op basis van de serie bedenken?

**Concept:** Wat voel je en wat zijn je gedachtes als je in de gevisualiseerde kubus staat?

Persoon 1: leeftijd 18, opleiding DBKV jaar 2, geslacht V

Persoon 2: leeftijd 23, opleiding DBKV jaar 4, geslacht V

Persoon 3: leeftijd 23, beroep Agoog, geslacht V

Persoon 4: leeftijd 24, opleiding Food, Commerce & Technology, geslacht M

## Analyse tabel interviews

Persoon	Sfeer	Indruk	Denken	Bereiken	Beeldend	Concept
antwoorden	Vraag: 4	Vraag: 3,6	Vraag: 5	Vraag: 5	Vraag: 7,8	Vraag: 9
1	Futuristisch, beangstigend, verontwaardigd, verwarrend, bewonderingswaardig, realistisch, duister, actueel	Dagelijks leven maar tegelijkertijd futuristisch. Kon me goed inleven en bleef verward achter	Zouden deze dingen echt kunnen gebeuren in onze maatschappij?	Lijkt allemaal te dichtbij te komen	Iets futuristisch, memorabel en indrukwekkends, het moet je aan het denken zetten	Opgesloten, bekeken en beoordeeld voelen. Kriebels van krijgen
2	Duistere sfeer, 'fucked up', realistisch, persoonlijk	Het komt nu al zo dichtbij, besef van invloed van sociale media	In hoeverre bepaalde aflevering en realiteit zijn	Je wordt meegezogen in de ellende, afleveringen eindigen niet goed en de technologie komt zo dichtbij, nadelen van technologie	Iets wat 'fucked up' is en herkenbaar, daar moet technologie aan gekoppeld worden	Ongemakkelijk en onzeker voelen, wat gebeurt er? Wie kijkt er naar mij?
3	Belicht negatieve kanten, doorslaan van technologie, wakkert discussies aan	De realistische afleveringen doen je nadenken	Waar trekken we de grens als het gaat om		Futuristische dingen en dingen die van oorsprong niet direct te traceren zijn	Ik zou me heel ongemakkelijk voelen

		n over huidige technologie	technologie?			
4	Duister, somber, spannend, verdrietig, verwarrend	Negatieve impact van sociale media op jonge mensen. Wat is onze toekomst als technologie echt slecht uitpakt.	Hoe sta ik als persoon tegenover onderwerpen? Je gaat nadenken over wat goed is en wat niet.	Door gebruik te maken van huidige maatschappelijke relevante onderwerpen en deze uit te vergroten doormiddel van technologie in de serie.	Verwarring, duisternis, conflicteren d. Zorgen dat het niet helemaal duidelijk is waar je naar kijkt. Interactief maken. Een cactusachtige vorm zwart en druipend of dat het een soort optische illusie is.	Ongemakkelijk voelen, waarom ben ik hier? Waarom zien andere mensen mij? als het doel was me een onbehaaglijk gevoel geven in deze kubus dan is dat gelukt damn.

## Interview Netflix serie Black Mirror

Naam: (1)  
Leeftijd: 18  
Opleiding: DBKV 2

Voor de opleiding docent beeldende kunst en vormgeving doe ik een onderzoek naar de serie Black Mirror en wil ik graag een aantal vragen stellen op basis van jouw mening en gedachten over de serie:)

Kun je mij in eerste instantie vertellen welke afleveringen je hebt gezien van de serie? Dit kan op basis van titels of op basis van een omschrijving

### Vraag 1:

Kun je mij iets vertellen over hoe je bij het kijken van de serie Black Mirror terecht was gekomen?

*Ik hoorde het altijd wel om me heen, en op een gegeven moment toen ik een nieuwe serie wilde gaan kijken begon ik aan deze.*

### Vraag 2

Kun je aangeven waarom je nieuwsgierig was naar de serie?

*Het leek me heel vet, omdat ik hoorde dat het een hele bizarre, bijna angstaanjagende serie is wat nog realistisch is ook.*

### Vraag 3

Kun je mij misschien vertellen wat je van de serie vond? Welke scènes of gebeurtenissen jou juist wel of niet aanspreken?

*Ik vond het een super serie! De delen die gebeurden in het dagelijkse leven (eigenlijk hoe wij nu leven) maar dan heel futuristisch vond ik het leukst. Ik kon me echt inleven in die afleveringen en lieten me helemaal verward achter. De aflevering met de bijen heeft zo veel indruk om mij gemaakt, omdat dit zo actueel en herkenbaar is en het zou zomaar echt de toekomst kunnen worden.*

### Vraag 4

Hoe zou jij de serie omschrijven? Wat is de algehele sfeer van de serie volgens jou?

*Futuristisch, beangstigend, verontwaardigend, verwarring, bewondering*

Kun je toelichten waardoor de algehele sfeer door bepaald wordt?

*Het lijkt zo echt! Het is zo goed bedacht en gefilmd. Het heeft allemaal een strakke en duistere uitstalling.*

### Vraag 5

Heeft de serie jou op een bepaalde manier beïnvloed/aan het denken gezet?

*Jazeker! Ik ging nadenken of dit ook echt zou kunnen gebeuren en nadenken of we ook zo ver zouden kunnen gaan met onze maatschappij. Dat de techniek je liefde voor je uitkiest etc.*

Hoe komt dat/hoe hebben de makers dit weten te bereiken volgens jou? Vraag 6 Welke scène heeft de meeste indruk op jou gemaakt, en kun je verder toelichten waarom dat zo is?

*Wat ik eerder ook al benoemde vond ik de bijen aflevering heel heftig maar ook de aflevering dat een man een computerspel uittest en dingen veel en veel té realistisch lijken te worden. De afleveringen zijn natuurlijk heel erg amuserend, maar dat komt omdat je in je achterhoofd houdt van, dit kan werkelijkheid worden. Je kijkt ernaar en bent blij dat dit nu (nog) niet kan gebeuren.*

#### Vraag 7

Als kunstenaar probeer ik er zelf achter te komen hoe ik het onbehagelijke gevoel die ik krijg van het kijken naar deze serie zou kunnen overbrengen met kunst. Ik probeer bepaalde eisen/aspecten vast te stellen waaraan mijn werk dan aan zou moeten voldoen.

Aan welke eisen/aspecten zou mijn werk dan aan moeten voldoen? (je kunt hierbij denken aan verschillende woorden waarmee jij de serie zou omschrijven)

*Als ik ook puur naar de serie kijk, iets futuristisch. Iets waarvan men nog niet weet wat het is als je het in een oogopslag bekijkt. Iets indrukwekkends en als je erbij wegloopt nog steeds denk van, hoe kan dit en het liefst een dag later nog.*

#### Vraag 8

Misschien heb je ook een idee over hoe je dit beeldend zou kunnen maken? Als je iets weet, noem iets gek :p

*Iets ondergronds. Een duistere wereld wat nog niet gezien wordt maar wel in de maak is en wat later ooit naar boven komt.*

Vraag 9 Op een plein ergens in de wereld, staat een kubus met een daarin volledig functionerend toilet. Dit gebouw is een eenzijdige spiegel, dat houdt in dat het kleine toiletgebouw vanaf de buitenkant reflecteert als een spiegel, maar van binnenuit transparant is waardoor je vanaf de binnenkant wel naar buiten kan kijken, maar van buiten niet naar binnen.

Stel dat....

Ik zo'n zelfde kubus zou maken maar het omdraai. Het enige wat je ziet als je binnenin staat is je eigen reflectie, van alle kanten in de kubus, de binnenkant is dan dus de spiegel. Maar je weet omdat je in de kubus zelf staat dat mensen die om en langs de kubus heen lopen in een openbare ruimte jou wel kunnen zien staan, omdat de buitenkant dan transparant is.

Welk effect zou dit op jou hebben als je in de kubus zou staan? Probeer een zo uitgebreid mogelijke beschrijving te geven. Wat gebeurt er in je gedachten, en wat voel je als je dit visualiseert?

*..... heel raar! Als ik me bedenk dat iedereen je kan zien maar ik de rest van de wereld niet. Ik zou me opgesloten en bekeken voelen. Ik zou me ook beoordeeld voelen zonder dat ik weet dat het gebeurt. Ik zou willen weten wat daarbuiten gebeurt en ik denk dat als ik in zo'n box zou staan, een naar kriebelend gevoel van binnen zou hebben en het zelfs in mijn handen voeten.*

# Interview Netflix serie Black Mirror

Naam: (2)

Leeftijd: 23 jaar

Opleiding: Docent Beeldende Kunst en Vormgeving, jaar 4

Voor de opleiding docent beeldende kunst en vormgeving doe ik een onderzoek naar de serie Black Mirror en wil ik graag een aantal vragen stellen op basis van jouw mening en gedachten over de serie:)

Kun je mij in eerste instantie vertellen welke afleveringen je hebt gezien van de serie?  
Dit kan op basis van titels of op basis van een omschrijving

*Ik heb alle afleveringen van de serie gezien. Een aantal afleveringen iets vaker, omdat mijn vriend ze nog moest kijken.*

## Vraag 1:

Kun je mij iets vertellen over hoe je bij het kijken van de serie Black Mirror terecht was gekomen?

*Een vriendin van mij raadde de serie aan, dat is ongeveer 3 jaar geleden (misschien iets korter). Door haar omschrijving, "Technologie dat er nog niet is, maar misschien ooit wel echt kan gebeuren", ben ik nieuwsgierig geworden. Ook zei ze dat ik de eerste aflevering maar moest skippen, omdat het 'een beetje vies' was hahaha*

## Vraag 2

Kun je aangeven waarom je nieuwsgierig was naar de serie?

*Door de omschrijving van die vriendin (zie hierboven). Ik ben ook van jongs af aan fan van Terminator films, dus ik denk dat de technologie mij altijd wel de aandacht heeft getrokken. Vooral waarop technologie op een negatieve manier wordt neergezet, denk ik. De interesse ligt vooral bij de ontwikkeling van technologie, waarbij mensen niet weten wat het ooit misschien aan kan richten. (ik vind dit moeilijk te omschrijven ☺)*

## Vraag 3

Kun je mij misschien vertellen wat je van de serie vond? Welke scènes of gebeurtenissen jou juist wel of niet aanspreken?

*Een aantal afleveringen blijven me beter bij dan andere. Bijvoorbeeld de aflevering waarbij je elkaar via een app likes geeft en vervolgens je hele leven hierop aan moet passen. Bij het kopen van een huis moet je bijvoorbeeld minimaal 4.2 ster (van de 5) hebben. Dit spreekt me aan omdat het nu al zo dichtbij komt. Iedereen wil tegenwoordig veel likes hebben op een foto of een video op social media, om leuk gevonden te worden. Dit is een soort bevestiging (denk ik) om erbij te horen, of om een hoog zelfbeeld te krijgen. In hoeverre is je leven dan eigenlijk nog echt?*

## Vraag 4

Hoe zou jij de serie omschrijven? Wat is de algehele sfeer van de serie volgens jou?

- Interessant
- Ergens wel een 'duistere' sfeer
- Ook wel fucked up
- Realistisch, dus ergens wel persoonlijk?

Kun je toelichten waardoor de algehele sfeer door bepaald wordt?

*Ik denk dat het vooral fucked up is, doordat die technologie zo dichtbij komt. Ook eindigt elke aflevering eigenlijk niet goed. Dit maakt het vooral meer fucked up, omdat je het idee krijgt dat het ooit echt kan gebeuren. Je wordt er als het ware ook wel een beetje door in meegezogen.*

#### Vraag 5

Heeft de serie jou op een bepaalde manier beïnvloed/aan het denken gezet?

*Ik denk er wel over na, maar als ik dan zie in hoeverre dit al is gerealiseerd, valt mijn paniek nog wel mee.*

*Mijn vriendin die de serie aanraadde, wil hierdoor niet meer op foto's op het internet. Ze heeft haar Facebook ook eens verwijderd, omdat ze dacht dat haar privacy niet mijn veilig was (volgens mij).*

Hoe komt dat/hoe hebben de makers dit weten te bereiken volgens jou?

*Ik denk doordat de afleveringen niet goed eindigen. Dat het er nog even ingedrukt wordt, zegmaar. Technologie heeft natuurlijk ook voordelen, maar ze leggen naar mijn mening vooral de nadruk op de nadelen.*

#### Vraag 6

Welke scène heeft de meeste indruk op jou gemaakt, en kun je verder toelichten waarom dat zo is?

*Dit vind ik moeilijk, omdat veel afleveringen indruk op mij hebben gemaakt. Misschien toch ook wel de aflevering waarin de moeder een chip in haar dochters hoofd heeft gezet, zodat ze haar altijd kan volgen en kan bepalen wat ze ziet. Hier heeft de scene waarin de dochter haar moeder bijna vermoord wel het meest indruk op mij gemaakt. Zelf moet ik er niet aan denken om zoiets bij mijn moeder te doen. Maar deze moeder in de serie heeft er zelf ook wel naar gevraagd. Ze neemt de vrijheid en het vertrouwen van haar dochter volledig weg.*

#### Vraag 7

Als kunstenaar probeer ik er zelf achter te komen hoe ik het onbehagelijke gevoel die ik krijg van het kijken naar deze serie zou kunnen overbrengen met kunst. Ik probeer bepaalde eisen/aspecten vast te stellen waaraan mijn werk dan aan zou moeten voldoen.

Aan welke eisen/aspecten zou mijn werk dan aan moeten voldoen? (je kunt hierbij denken aan verschillende woorden waarmee jij de serie zou omschrijven)

*Vooral 'fucked up' en herkenbaar, denk ik*

#### Vraag 8

Misschien heb je ook een idee over hoe je dit beeldend zou kunnen maken? Als je iets weet, noem iets geeks :p

*Dit vind ik wel moeilijk, want iets herkenbaars koppelen aan technologie in een beeldend werk is ingewikkeld denk ik. En het moet ook nog fucked up zijn haha*

*Ik ga hier over nadenken de komende tijd. Als me iets te binnen schiet, dan gil ik wel even.*

#### Vraag 9

Op een plein ergens in de wereld, staat een kubus met een daarin volledig functionerend toilet. Dit gebouw is een eenzijdige spiegel, dat houdt in dat het kleine toiletgebouw vanaf de buitenkant reflecteert als een spiegel, maar van binnenuit transparant is waardoor je vanaf de binnenkant wel naar buiten kan kijken, maar van buiten niet naar binnen.





Stel dat....

Ik zo'n zelfde kubus zou maken maar het omdraai. Het enige wat je ziet als je binnenin staat is je eigen reflectie, van alle kanten in de kubus, de binnenkant is dan dus de spiegel. Maar je weet omdat je in de kubus zelf staat dat mensen die om en langs de kubus heen lopen in een openbare ruimte jou wel kunnen zien staan, omdat de buitenkant dan transparant is.

Welk effect zou dit op jou hebben als je in de kubus zou staan? Probeer een zo uitgebreid mogelijke beschrijving te geven. Wat gebeurt er in je gedachten, en wat voel je als je dit visualiseerd?

*Als het zonder wc zou zijn, dan denk ik dat ik het wel ongemakkelijk zou vinden. Ik kijk liever naar andere mensen dan dat ik de hele tijd naar mezelf in de spiegel moet kijken. Verder weet je ook niet wat er buiten gebeurt, dus daar zou ik aan denken. Wat gebeurt er nu buiten? Kijken mensen naar mij? Hoe zouden ze nu over mij denken? Etc. Ik zou me ongemakkelijk en onzeker voelen.*

# Interview Netflix serie Black Mirror

*Naam: (3)*

*Leeftijd: 23*

*Opleiding: Social Work*

*Beroep: Agoog*

Voor de opleiding docent beeldende kunst en vormgeving doe ik een onderzoek naar de serie Black Mirror en wil ik graag een aantal vragen stellen op basis van jouw mening en gedachten over de serie:)

Kun je mij in eerste instantie vertellen welke afleveringen je hebt gezien van de serie?

Dit kan op basis van titels of op basis van een omschrijving.

T/m seizoen vier alle afleveringen.

Vraag 1:

Kun je mij iets vertellen over hoe je bij het kijken van de serie Black Mirror terecht was gekomen?

*Via een vriend van mij die er positief over vertelde.*

Vraag 2

Kun je aangeven waarom je nieuwsgierig was naar de serie?

*Het aspect van het doorslaan van technologie en de negatieve kanten ervan, sprak me aan.*

Vraag 3

Kun je mij misschien vertellen wat je van de serie vond? Welke scènes of gebeurtenissen jou juist wel of niet aanspraken?

*Ik vind sommige afleveringen beter, als in, ze doen meer met me dan anderen. Realistische afleveringen over het doorslaan van de technologie vind ik interessant. Ik heb laatst in mijn nachtdienst een aflevering gezien over het terugzien van alle herinneringen in je hoofd middels een chip. Dit vond ik echt een hele goede aflevering.*

Vraag 4

Hoe zou jij de serie omschrijven? Wat is de algehele sfeer van de serie volgens jou?

*Ik vind het een hele goede serie omdat het discussies aanwakkert over de moderne wereld en het al dan niet doorslaan hiervan. Het dwingt tot nadenken.*

Kun je toelichten waardoor de algehele sfeer door bepaald wordt?

*Het belichten van de negatieve kanten van dingen in het moderne leven die wij als positief ervaren.*

Vraag 5

Heeft de serie jou op een bepaalde manier beïnvloed/aan het denken gezet?

*Ja, over het doorslaan van technologie waardoor je jezelf gaat afvragen waar we een grens trekken of oneindig doorgaan/slaan in technologische dingen.*

Vraag 6

Welke scène heeft de meeste indruk op jou gemaakt, en kun je verder toelichten waarom dat zo is?

*Het opslaan van herinneringen en het continu terug kunnen zien. Omdat het iets is wat misschien ooit wel realiteit kan worden.*

#### Vraag 7

Als kunstenaar probeer ik er zelf achter te komen hoe ik het onbehagelijke gevoel die ik krijg van het kijken naar deze serie zou kunnen overbrengen met kunst. Ik probeer bepaalde eisen/aspecten vast te stellen waaraan mijn werk dan aan zou moeten voldoen.

Aan welke eisen/aspecten zou mijn werk dan aan moeten voldoen? (je kunt hierbij denken aan verschillende woorden waarmee jij de serie zou omschrijven).

*Lastig inderdaad, dat onheilspellende gevoel misschien door futuristische dingen te gebruiken? Dingen waarvan de oorsprong niet direct te traceren is? Oid.*

#### Vraag 8

Misschien heb je ook een idee over hoe je dit beeldend zou kunnen maken? Als je iets weet, noem iets geks :p

*Pfff geen idee hahaha! Succes.*

#### Vraag 9

Op een plein ergens in de wereld, staat een kubus met een daarin volledig functionerend toilet. Dit gebouw is een eenzijdige spiegel, dat houdt in dat het kleine toiletgebouw vanaf de buitenkant reflecteert als een spiegel, maar van binnenuit transparant is waardoor je vanaf de binnenkant wel naar buiten kan kijken, maar van buiten niet naar binnen.

Stel dat....

Ik zo'n zelfde kubus zou maken maar het omdraai. Het enige wat je ziet als je binnenin staat is je eigen reflectie, van alle kanten in de kubus, de binnenkant is dan dus de spiegel. Maar je weet omdat je in de kubus zelf staat dat mensen die om en langs de kubus heen lopen in een openbare ruimte jou wel kunnen zien staan, omdat de buitenkant dan transparant is. Welk effect zou dit op jou hebben als je in de kubus zou staan? Probeer een zo uitgebreid mogelijke beschrijving te geven. Wat gebeurt er in je gedachten, en wat voel je als je dit visualiseert?

*Ik zou me heel ongemakkelijk voelen.*

## Interview Netflix serie Black Mirror

Naam: (4)

Leeftijd: 24

Opleiding: HBO Food, Commerce & Technology aan Inholland Amsterdam, Jaar 1

Beroep: Hamburgerbakker en -verkoper

Voor de opleiding docent beeldende kunst en vormgeving doe ik een onderzoek naar de serie Black Mirror en wil ik graag een aantal vragen stellen op basis van jouw mening en gedachten over de serie:)

Kun je mij in eerste instantie vertellen welke afleveringen je hebt gezien van de serie?  
Dit kan op basis van titels of op basis van een omschrijving

*Alle afleveringen met uitzondering van die uit het laatste seizoen.*

### Vraag 1:

Kun je mij iets vertellen over hoe je bij het kijken van de serie Black Mirror terecht was gekomen?

*Via een aanbeveling van Netflix een aantal jaar geleden. Er was op dat moment net het derde seizoen online gezet. Ook hoorde ik gelijktijdig van mensen in mijn omgeving dat de serie wel een poging waard was.*

### Vraag 2

Kun je aangeven waarom je nieuwsgierig was naar de serie?

*Ik wist niet zo goed wat ik moest verwachten in het begin, dus ik ben er open-minded in gegaan. Het waren vooral de aanbevelingen van mensen in mijn omgeving die me aanspoorden de serie te gaan kijken.*

### Vraag 3

Kun je mij misschien vertellen wat je van de serie vond? Welke scènes of gebeurtenissen jou juist wel of niet aanspreken?

*De eerste aflevering die ik zag was Nosedive, waar alle mensen in een gemeenschap elkaar bij iedere interactie een rating gaven van 1 tot 5 sterren. De hoofdrol wordt gespeeld door een meisje die graag haar al redelijk hoge rating nog wat hoger wilt krijgen. Zij is echter een beetje onhandig en verliest langzaam aan punten. Op een bepaald punt verliest ze zo veel punten dat ze stopt met het geven van fucks, haar rating enorm keldert en uiteindelijk zelfs gearresteerd wordt. De aflevering eindigt met dat ze in de cel zit en manisch lacht alsof ze zielsgelukkig is zonder rating.*

*Deze aflevering zette me heel erg aan het denken over de impact van social media op de samenleving en hoe (met name jonge) mensen zich heel erg laten beïnvloeden door de hoeveelheid likes zij krijgen.*

*Een andere goede aflevering was Metalhead. Deze aflevering zette me niet heel erg aan het denken over de toekomst van technologie of de samenleving zoals een aantal andere afleveringen deden, maar deze was wel heel spannend. Met die metalen honden die alleen maar belust zijn op moorden. Spannende achtervolgingsscènes, onverwachte wendingen. En alles helemaal in zwart-wit, dat droeg ook zeker bij aan de algehele sfeer van deze aflevering. Enkele afleveringen die me dan weer helemaal niks deden waren Be Right Back, San Junipero, Hang the DJ. Kabbelend en anticlimactisch. Dit houdt het wel weer een beetje spannend, je weet nooit wat je krijgt bij Black Mirror.*

### Vraag 4

Hoe zou jij de serie omschrijven? Wat is de algehele sfeer van de serie volgens jou?

*Duister. Sombor. Spannend. Verdrietig.*

*Soms gaf het een heel dubbel gevoel. Word ik geacht te sympathiseren met deze hoofdpersoon? Juist niet? Of is het juist de bedoeling dat je aan het denken wordt gezet over deze onderwerpen. Is een pedofiel niet eigenlijk ook gewoon een verward mens? Of weet niemand wat je precies moet voelen bij deze afleveringen.*

Kun je toelichten waardoor de algehele sfeer door bepaald wordt?

*Lastig te zeggen. Dit verschilt heel erg per aflevering. Terugkerende elementen zijn toch wel de achtergrond muziek. Veelal afwezig en als het er is zijn het donkere, sombere tonen. Zelden een liedje.*

*Ook de manier waarop het verhaal in elkaar steekt is elke keer anders. Maar toch volgt het een beetje dezelfde formule: opzet van de hoofdpersonen, situatie, vage verwijzing naar in deze realiteit heel normale/nieuwe technologie, implementeren van deze technologie, technologie keert zich tegen hoofdpersoon, ... , leeg gevoel aan het einde. Wat er op de puntjes staat is bij elke aflevering een gok, het verloop van de serie is over het algemeen moeilijk te voorspellen.*

#### Vraag 5

Heeft de serie jou op een bepaalde manier beïnvloed/aan het denken gezet?

*Ja, zoals hierboven vermeld hebben sommige afleveringen zoals Nosedive me wel enigszins aan het denken gezet over hoe de jonge maatschappij enorm op social media en goedkeuring van hun peers door middel van likes gericht is.*

Hoe komt dat/hoe hebben de makers dit weten te bereiken volgens jou?

*Door gebruik te maken van huidige maatschappelijke relevante onderwerpen en deze uit te vergroten doormiddel van technologie in de serie.*

#### Vraag 6

Welke scène heeft de meeste indruk op jou gemaakt, en kun je verder toelichten waarom dat zo is?

*In de aflevering waar een jonge jongen gechanteerd wordt via zijn telefoon om allemaal dingen te doen als een beroving en moord. Deze aflevering laat je de hele tijd in duisternis over waarom hij maar gewoon mee werkt met deze chantage. Je vindt het sneu voor hem dat hij zulke nare onvergeeflijke dingen moet doen. Aan het einde wordt bekend gemaakt dat hij in het bezit is van kinderporno en er beelden van hem zijn dat hij zichzelf bevredigt bij deze beelden. De chanteurs sturen op het einde een trollface om te zeggen dat ze deze beelden helemaal niet hebben. Maar de jongen heeft wel kinderporno. Dit vond ik een erg conflicterend einde omdat ik niet wist hoe ik me nou moest voelen over deze hoofdpersoon.*

#### Vraag 7

Als kunstenaar probeer ik er zelf achter te komen hoe ik het onbehagelijke gevoel die ik krijg van het kijken naar deze serie zou kunnen overbrengen met kunst. Ik probeer bepaalde eisen/aspecten vast te stellen waaraan mijn werk dan aan zou moeten voldoen.

Aan welke eisen/aspecten zou mijn werk dan aan moeten voldoen? (je kunt hierbij denken aan verschillende woorden waarmee jij de serie zou omschrijven)

*Verwarring, duisternis, conflicterend. Zorgen dat het niet helemaal duidelijk is waar je nou naar kijkt en wat het verloop van je kunstwerk gaat zijn. Weinig dingen zeggen "onbehaaglijk" zo goed als niet weten wat je hier nou mee aan moet. Misschien kun je het enigszins interactief maken.*

### Vraag 8

Misschien heb je ook een idee over hoe je dit beeldend zou kunnen maken? Als je iets weet, noem iets gekk :p

*Wat mijn geestesoon voor zich ziet is een soort cactusachtige vorm, maar dan helemaal zwart. En druipend. En dan dat het een soort optische illusie is waarbij als je er in eerste instantie naar kijkt het alleen een druipende zwarte cactus is, maar van een andere hoek zie je een trollface. Of kinderporno. Of allebei. Doe maar geen kinderporno trouwens. Idk dit voelt als een slecht idee.*

### Vraag 9

Op een plein ergens in de wereld, staat een kubus met een daarin volledig functionerend toilet. Dit gebouw is een eenzijdige spiegel, dat houdt in dat het kleine toiletgebouw vanaf de buitenkant reflecteert als een spiegel, maar van binnenuit transparant is waardoor je vanaf de binnenkant wel naar buiten kan kijken, maar van buiten niet naar binnen.



Stel dat....

Ik zo'n zelfde kubus zou maken maar het omdraai. Het enige wat je ziet als je binnenin staat is je eigen reflectie, van alle kanten in de kubus, de binnenkant is dan dus de spiegel. Maar je weet omdat je in de kubus zelf staat dat mensen die om en langs de kubus heen lopen in een openbare ruimte jou wel kunnen zien staan, omdat de buitenkant dan transparant is.

Welk effect zou dit op jou hebben als je in de kubus zou staan? Probeer een zo uitgebreid mogelijke beschrijving te geven. Wat gebeurt er in je gedachten, en wat voel je als je dit visualiseerd?

*Allereerst wil ik vragen of er in deze omgekeerde kubus nog steeds een toilet aanwezig is? Ervanuit gaande dat dit niet het geval is. Ik zou me desondanks het gebrek aan een toilet in deze kubus niet op mijn gemak voelen. Je ziet alleen jezelf meerdere keren en het is niet duidelijk waar de kubus voor dient. Waarom ben ik hier? Waarom moeten andere mensen mij zien? Wat is het doel hier van? Oké Day, als het doel was me een onbehaaglijk gevoel geven in deze kubus dan is dat gelukt damn.*