



Universiteit  
Leiden  
The Netherlands

## **Blind maps and blue dots: the blurring of the producer-user divide in the production of visual information**

Grootens, J.P.F.

### **Citation**

Grootens, J. P. F. (2020, April 23). *Blind maps and blue dots: the blurring of the producer-user divide in the production of visual information*. Retrieved from <https://hdl.handle.net/1887/87593>

Version: Publisher's Version

License: [Licence agreement concerning inclusion of doctoral thesis in the Institutional Repository of the University of Leiden](#)

Downloaded from: <https://hdl.handle.net/1887/87593>

**Note:** To cite this publication please use the final published version (if applicable).

Cover Page



Universiteit Leiden



The handle <http://hdl.handle.net/1887/87593> holds various files of this Leiden University dissertation.

**Author:** Grootens, J.P.F.

**Title:** Blind maps and blue dots: the blurring of the producer–user divide in the production of visual information

**Issue Date:** 2020-04-23

Dit boek doet verslag van een onderzoek naar de vraag wat hedendaagse praktijken van kaartenmakers kunnen onthullen over het zich almaar ontwikkelende veld van grafisch ontwerpen. De verschuiving naar digitale productiewijzen heeft het vakgebied fundamenteel veranderd. De computer als universeel gereedschap, de interactieve mogelijkheden geboden door de digitale media en de directe uitwisseling via netwerken hebben geleid tot een nieuwe relatie tussen makers en gebruikers van visuele informatie, tot op het punt dat het onderscheid tussen de makers en gebruikers niet langer duidelijk is.

Beschrijvingen van de recente ontwikkelingen in grafisch ontwerpen richten zich bijna uitsluitend op de rol van de grafisch ontwerper. In dit onderzoek stel ik een alternatief model voor dat zich richt op de technologieën die het veld gevormd hebben: een tijdlijn van technologische drempels, een chronologisch overzicht van de technologieën en hulpmiddelen voor het creëren, opnemen, bewerken, produceren, distribueren en ontsluiten van visuele informatie. Het model onderscheidt en situeert verschillende praktijken van maken en gebruiken.

Hedendaags praktijken van grafisch ontwerpen en cartografie kennen veel overeenkomsten, ondanks hun verschil in oorsprong en doelstelling. Beide gebruiken vergelijkbare hulpmiddelen en de digitalisering van deze gereedschappen heeft nieuwe spelers in staat gesteld de velden te betreden. De impact van digitale technologie op het maken van kaarten lijkt evenwel groter en duidelijker zichtbaar dan in grafisch ontwerpen. In dit onderzoek is cartografie opgevat als laboratorium om de transformatie van grafisch ontwerpen te onderzoeken aan de hand van drie casestudies: de 'Blue Dot', de locatiefunctie in Google Maps; de 'Strava Global Heatmap', een wereldkaart die de activiteiten van gebruikers van de Strava fitnessapp toont; en de 'situation in Syria' kaart, een regelmatig bijgewerkte kaart van de oorlog in Syrië gemaakt door een Amsterdamse tiener.

In dit onderzoek heb ik concepten van post-representatieve cartografie (*post-representational cartography*) overgenomen, een theorie die de kaart als proces beschouwt en niet als vaststaande ruimtelijke representatie. Een kaart verkeert in een constante staat van wording: 'maken' en 'gebruiken' zijn geen opeenvolgende processen maar parallelle sporen. Mijn opvatting verschilt van post-representatieve cartografie doordat ik evenveel nadruk leg op de steeds veranderende positie van de maker-gebruiker als op het processuele karakter van de kaart.

Theoretisch onderzoek naar post-representatieve cartografie en inzichten uit de casestudies hebben geresulteerd in twee visuele concepten: de *Blind Map* en de *Blue Dot*. Beide gaan over de fundamenteel processuele en dynamische hoedanigheid van respectievelijk de kaart en de maker-gebruiker. Beide zijn ook transdisciplinair en toepasbaar op andere vormen van grafische representatie.

De twee visuele concepten en hun interactie vormen samen een post-representatieve benadering van grafisch ontwerpen.

Een *Blind Map* is een grafisch product dat permanent in wording is, het is nooit af maar wordt bij ieder gebruik opnieuw voltooid. Een *Blue Dot* is een grafisch teken dat de locatie van de gebruiker op een digitale kaart weergeeft. Het is tegelijk een symbool voor het vervagen van het binaire onderscheid tussen maken en gebruiken van grafische informatie. De twee concepten hangen met elkaar samen: de *Blue Dot* geeft de gebruiker een positie in het proces van grafische representatie, maar om deze rol te nemen moet deze de mogelijkheid krijgen om mede-maker te worden. De *Blind Map* biedt deze ruimte.

In het gebruik van een grafisch product treffen twee dynamische entiteiten elkaar: het in wording zijnde product en de maker-gebruiker die voortdurend oscilleert tussen produceren en hanteren. Deze dynamiek van wisselende posities tussen formaten, gebruikers en makers leidt tot misverstanden en tot valse verwachtingen van grafische informatie, zoals desinformatie en nepnieuws, of van de veronderstelde kennis en autoriteit van de maker. Een steeds veranderend grafisch product wint, zo is mijn stelling, aan autoriteit wanneer het is ingebed in een publiek debat over de totstandkoming en bronnen.

Omdat zowel de staat van het grafische product als de rol van de maker-gebruiker dynamisch is, hebben de technologieën en hulpmiddelen die hen verbinden aan belang gewonnen. Dit wordt versterkt door de afnemende kunde van makers, die zonder specifieke grafische expertise toegang hebben tot digitale productiemiddelen en tot de vakkennis die impliciet aanwezig is in grafische ontwerpprogramma's. De producenten van ontwerp software kunnen inmiddels een dominante positie in het ontwerpveld claimen, wat versterkt wordt door de aanzienlijke aanwezigheid van hun producten in de curricula van het ontwerp onderwijs.

Taal kan een belemmerende factor zijn in de ontwikkeling van een vakgebied. Terwijl bijvoorbeeld vakjargon de uitwisseling van ideeën binnen een veld ondersteunt, fungeert een specialistisch idioom ook als een vorm van uitsluiten van iedereen daarbuiten. In de laatste decennia zijn de gereedschappen gedemocratiseerd zonder dat de terminologie van grafisch ontwerpen een vergelijkbare evolutie doormaakte. Taal kan zo een obstakel worden bij het openstellen van een veld voor nieuwe spelers. Een breder begrip van grafisch ontwerpen zal kritisch moeten kijken naar de talen waarmee het wordt gekarakteriseerd.

In mijn ontwerp praktijk heb ik strategieën ontwikkeld om ambiguïteit in te zetten als middel tegen valse veronderstellingen over het grafische product, de maker en de gebruiker. Door de dubbelzinnigheid en veranderlijkheid van data te tonen, benadruk ik de manipulaties in het ontwerpen van visuele informatie.

Iets vergelijkbaars heb ik gedaan in het artistieke deel van dit onderzoek waarin een reeks visualisaties een alternatieve documentatie vormen van het onderzoek. De ontwikkeling van alternatieve en complementaire talen is mijns inziens een essentieel aspect van artistiek onderzoek. Deze afzonderlijke visuele informatiestroom representeert en bevraagt de discursieve tekst, met inbegrip van alle vooroordelen en geschiedenissen die daarin vervat zijn.