



## Amsterdam University of Applied Sciences

· [Review of: M. Black, Staley, D.J. (2007). A heuristic for visual thinking in history. *International Journal of Social Education* 22. pp. 24-42]

Muller, Carlos Garcia

**Publication date**

2012

**Document Version**

Final published version

[Link to publication](#)

**Citation for published version (APA):**

Muller, C. G. (2012). · [Review of: M. Black, Staley, D.J. (2007). A heuristic for visual thinking in history. *International Journal of Social Education* 22. pp. 24-42]. Hogeschool van Amsterdam, Onderwijs en Opvoeding.

**General rights**

It is not permitted to download or to forward/distribute the text or part of it without the consent of the author(s) and/or copyright holder(s), other than for strictly personal, individual use, unless the work is under an open content license (like Creative Commons).

**Disclaimer/Complaints regulations**

If you believe that digital publication of certain material infringes any of your rights or (privacy) interests, please let the Library know, stating your reasons. In case of a legitimate complaint, the Library will make the material inaccessible and/or remove it from the website. Please contact the library:

<https://www.amsterdamuas.com/library/contact/questions>, or send a letter to: University Library (Library of the University of Amsterdam and Amsterdam University of Applied Sciences), Secretariat, Singel 425, 1012 WP Amsterdam, The Netherlands. You will be contacted as soon as possible.



Staley, D.J. (2007). A Heuristic for Visual Thinking in History. *International Journal of Social Education* 22. pp. 24-42

[Carlos Garcia Muller, 2012]

### **Inleiding**

Historici denken traditioneel gezien in woorden. Daarbij zijn teksten als 'primaire bronnen' favoriet. Sterker nog, na een onderzoek vinden ze alleen het gene wat geschreven is belangrijk. Deze vorm van representatie (boeken en artikelen) is bij historici het meest geliefd. Zelfs bij presentaties zijn historici geneigd hun werk voor te lezen. Pas de afgelopen 20 jaar nemen historici de film als een representatievorm van de geschiedenis serieus. Toch meer in de vorm van studie en kritiek naar films door anderen gemaakt. Films worden niet vaak gekozen door historici om het verleden weer te geven. Het beeld van de historicus is dat van een schrijver. Hier kunnen we een tweedeling in maken, namelijk de literaire schrijver voor het grote publiek en de historicus met een wetenschappelijke en analytische stijl van schrijven. Staley geeft aan dat deze houding effecten heeft op de wijze waarop wij geschiedenis doorgeven aan onze studenten / leerlingen. Bij het toetsen worden vaak geschreven papers en essays gevraagd, daarnaast worden natuurlijk de tentamens afgenomen. De studenten leren te denken in zinnen, paragrafen en narratieve opstellen. De historici zitten in een tekstuele cultuur en dat in een tijd waarin multimedia zijn hoogtij viert.

Staley heeft in het kader van zijn onderzoeken al vele geschiedenisdocenten gesproken. Wat hem opviel was dat een groot aantal docenten hun vraagtekens bij de kwaliteit van de multimediaprojecten plaatsten. In de praktijk betekende dit dat veel docenten multimedia liever achterwege hielden, vanwege de vorm en inhoud die in hun belevingswereld niet aansloot bij de academische cultuur.

### **Werken met multimedia**

Historici zijn vaak niet opgeleid om multimedia toe te passen in de praktijk. Wat de docenten missen, is een soort handleiding om de visuele bronnen te kunnen gebruiken en te beoordelen. Staley probeert dan ook aan de hand van dit artikel een soort van 'gebruikershandleiding' te schrijven om een goede presentatie te ontwerpen. Maar er is meer nodig dan alleen een stappenplan. In vele opzichten behoeft het een heroriëntatie in de vraag wat het betekent om als een historicus te denken. Naast het schrijven van een 'gebruikershandleiding' wil Staley de historicus duidelijk maken dat hij meer is dan alleen een schrijver, om zo het soort media waarmee de historicus werkt uit te breiden. Zij moeten zichzelf zien als 'informatie ontwerpers'. Met ontwerpen bedoelt Staley de bewuste en intuïtieve poging om een betekenisvolle orde te creëren. Historici zijn ook ontwerpers, omdat ze gebeurtenissen door middel van woorden, zinnen en paragrafen omzetten in een betekenisvol geheel. Ontwerpers werken normaal gesproken op verschillende manieren en met verschillende materialen. Denk aan architecten en kunstenaars. Deze ontwerpers zijn in staat te communiceren met een variëteit aan media. Dit wil Staley graag bij de historici terug zien, zodat zij niet alleen het gesproken woord gebruiken om de geschiedenis te reconstrueren. De heuristiek die hij voor ogen heeft, verbreedt de manier waarop we historisch denken. Hij ziet het toekomstig historisch denken niet langer op een eendimensionale manier, maar als een multidimensionale, visuele ruimte. Een multimediale presentatie is volgens Staley geen tekstdocument aangevuld met afbeeldingen, geluiden en filmfragmenten, omdat de tekst nog steeds centraal staat bij het overbrengen van de boodschap. Veel PowerPoint presentaties zouden dan ook niet onder deze definitie vallen. In een 'goede' multimediale presentatie zijn afbeeldingen en andere niet tekstuele bronnen de belangrijkste overdragers van de boodschap. In dit kader spelen de woorden die gebruikt worden een ondergeschikte rol in het overbrengen van de boodschap. Op deze manier wordt in wezen de relatie tussen tekst en afbeelding opnieuw gerangschikt; afbeeldingen worden de hoofdzaak en de tekst bijzaak.

### **De vijf pijlers voor een 'goede' PowerPoint presentatie**

David Staley heeft als hulpmiddel een tabel gemaakt waarin men kan zien of een PowerPoint



presentatie wel voldoet aan de criteria van een goede multimedia voorstelling. In feite steunt zijn tabel op vijf pijlers die ik kort zal toelichten en als bijlage in zijn geheel zal toevoegen.

#### 1) Het grote idee

Het grote idee geeft aan waar de presentatie over gaat. De elementen die samen de presentatie vormen, behoren volgens Staley dan ook in dienst te staan van het verhaal. Hij beschrijft expliciet dat het grote idee iets anders is dan een onderwerp. Het belangrijkste argument wat hij daarvoor aanvoert is dat het idee, in tegenstelling tot een onderwerp, de gedachten kan weergeven.

#### 2) Kwaliteit van de afbeeldingen

De afbeeldingen die men in de presentatie gebruikt, dienen niet alleen bij te dragen aan het grote idee, maar dienen ook met elkaar in relatie te staan. Een vuistregel die Staley aanhoudt, is dat een afbeelding moet boeien. Een afbeelding waar het publiek geen aandacht voor kan bewaren, mag in feite uit de presentatie worden verwijderd. Staley noemt dit slechts decoratie die verder geen functie vervult. Hij geeft de voorkeur aan 'rijke' afbeeldingen, waarbij een afbeelding vaak meer kan zeggen dan duizend woorden.

De afbeeldingen die men selecteert voor een presentatie dienen niet aanduidend te zijn, maar metonymisch. Hij onderscheidt drie wijzen waarop metonymische afbeeldingen kunnen fungeren. Een afbeelding kan bijvoorbeeld op zichzelf slaan, het 'publiek' weet waar de afbeelding voor staat. Als voorbeeld noemt hij de aanslagen op de 'Twin Towers'. Een tweede wijze is om tekst bij de afbeelding te voegen waardoor de toeschouwer de betekenis en de context meekrijgt. Dit is vaak nodig bij minder bekende afbeeldingen. Tot slot kan een afbeelding betekenis krijgen door het verband aan te geven met andere afbeeldingen.

Ook moet er onderscheid gemaakt worden tussen de 'high-context' en de 'low-context'. Een afbeelding van de aanslagen op de 'Twin Towers' zal een breder publiek aanspreken, omdat men de gebeurtenis kent. Een tekening van Lodewijk XIV afgebeeld als de Zonnekoning zou enige bagage van de 'toeschouwer' vereisen.

#### 3) De relatie tussen objecten en de visuele context

De afbeeldingen die gebruikt worden, dienen goed bij elkaar te passen. Staley vergelijkt de afbeeldingen met woorden. Om een bepaalde vraag te stellen of mededeling te doen, dienen de woorden in de juiste volgorde te staan om je boodschap duidelijk te maken. Dezelfde woorden in een andere volgorde kunnen al gauw een andere boodschap uitdragen. Zo moet men ook met afbeeldingen omgaan, zodat het grote idee duidelijk gepresenteerd wordt.

#### 4) Woorden

Een goede presentatie zou geen woorden nodig hebben. De presentatie behoeft slechts een titel te hebben, die het grote idee duidelijk maakt. Aan het begin van de presentatie kan men een korte introductie toevoegen, waardoor de context van het thema duidelijker wordt. De teksten bij de afbeeldingen moeten de toeschouwer uitnodigen om de afbeeldingen te interpreteren.

#### 5) Visuele compositie en stijl

Staley hecht veel waarde aan een goede compositie van een presentatie. Zo geeft hij aan, dat men zich er continu bewust van moet zijn hoe men de afbeeldingen presenteert. Een goede kwaliteit van de afbeelding is vanzelfsprekend. Maar er dient ook rekening gehouden te worden met de grootte van een afbeelding. Zo kan een afbeelding, die kleiner is dan een andere op dezelfde dia, gezien worden als minder belangrijk. Ook geeft hij aan, dat achtergrondkleuren de toeschouwer bewust of onbewust een bepaalde lading mee kan geven. Zo kan een presentatie over de geschiedenis van Duitsland tussen 1939 en 1945 met een zwarte achtergrond de presentatie een zwaardere lading meegeven dan een lichtgele achtergrond.

Een bron van irritatie noemt hij de bewegende teksten of afbeeldingen zoals vlaggen en 'word art'. Teksten moeten functioneel zijn en moeten voor iedereen goed leesbaar zijn. Een simpel lettertype is

daarvoor het meest geschikt. Tot slot geeft Staley aan, dat iedere afbeelding opgenomen dient te worden in een bronnenapparaat. Afbeeldingen behoren namelijk ook tot de primaire bronnen en op welke wijze men de geschiedenis ook representeert, alle bronnen dienen herleidbaar te zijn.

### **Conclusie**

Als je het gebruik van multimedia in de geschiedenisles wilt beoordelen, moet een docent denken als een ontwerper in plaats van een schrijver. Alles moet vanuit een visuele context worden bekeken, in plaats vanuit een schrijversgeest. Dit houdt in dat studenten niet alleen een technische ambitie moeten hebben, om 3-d modellen, geluidsfragmenten en animaties te gebruiken. Studenten dienen vooral een retorische ambitie te hebben. Dit om te kunnen overtuigen, argumenteren en een nieuw boeiend verhaal te creëren. Het doel is niet zozeer het bevorderen van technische ontwikkelingen, maar het bevorderen van retorische ontwikkelingen.