



MEDIA / COMMUNICATIE

Inleiding

Je maakt foto's met je mobiel, kijkt naar clips op MTV en maakt vrienden op sociale netwerken. Je speelt een game op je computer, kijkt met een half oog naar de TV en download ondertussen een filmpje van YouTube. Herkenbaar? Elke dag gebruik je allerlei soorten media, soms zelfs zonder dat je het in de gaten hebt.

Een medium is een middel dat gebruikt wordt om informatie over te brengen: van zender naar ontvanger. Dit kan nieuws zijn, maar ook een verhaal of idee. Verschillende media worden gebruikt om te communiceren.

Je kunt onderscheid maken tussen **traditionele media**, **oude media** en **nieuwe media**. Sommige media bestaan al heel lang, maar de ontwikkeling gaat nog steeds door. Er worden in snel tempo nieuwe manieren en technieken uitgevonden, die het verkeer van zender naar ontvanger makkelijker maken. We laten je in Shop4Media kennis maken met een aantal van de belangrijkste media.

Traditionele media

Traditionele media bestaan uit: het gesproken, geschreven en gedrukte woord, teken- en schilderkunst en beeldhouwkunst. Deze media werden al vanaf de vroege geschiedenis gebruikt om een boodschap over te brengen.

GROTTEKENINGEN

Als een van de eerste manieren om een boodschap over te brengen, maakten mensen tekeningen op de wanden van de grot waarin ze leefden. Met die tekeningen vertelden ze verhalen over hun leven. Teken, schilderen en beeldhouwen zijn vanaf de tijd van de grottekeningen steeds verder ontwikkeld. Omdat de meeste mensen niet konden lezen of schrijven, was beeld de belangrijkste manier om iets over te brengen en ervan te leren.

SCHRIJFKUNST

Pas daarna, nu zo'n 6000 jaar geleden leerden mensen om boodschappen op te schrijven. Dit werd vooral gebruikt om gebeurtenissen en handelsovereenkomsten vast te leggen. De Egyptenaren hadden daarvoor hun hiërogliefen die ze schreven op papyrus of op steen. De Soemeniërs hadden spijkerschrift: krassen in klei. Ons alfabet is afgeleid van het schrift van de Oude Grieken, dat rond 1700 voor Chr. is ontwikkeld. Schrijven is een van de belangrijkste manieren geworden om informatie over te dragen.

BOEKDRUKKUNST / KRANT

Vroeger werden teksten met de hand overgeschreven om ze te verspreiden. Soms werden houten stempels gebruikt om afbeeldingen en letters te 'drukken'. De echte boekdrukkunst werd pas in 1450 uitgevonden. Vanaf dat moment kon een geschrift opnieuw gedrukt en verspreid worden. Het werd mogelijk om kranten te drukken en zo in grote oplage het dagelijkse nieuws te verspreiden. Er zijn verschillende kranten: regionale, maar ook landelijke dagbladen zoals Algemeen Dagblad, Telegraaf, Volkskrant en NRC.

Oude media

In de 19^e eeuw werd een groot aantal mediavormen uitgevonden waarmee mensen konden communiceren en waarmee ze de wereld om hen heen op een nieuwe manier konden vastleggen. Denk aan radio, telefoon, telegraaf, fotografie en film. In de 20^{ste}

eeuw kwam daar de televisie bij. Hoewel dat niet erg lang geleden is, noemen we deze groep nu '**oude media**'. Dat komt omdat ze geen gebruik maken van de computer.

FOTOGRAFIE

Rond 1830 werd de eerste foto gemaakt. Deze moest wel 8 uur belicht worden! Tegenwoordig worden de meeste foto's digitaal gemaakt. Met de uitvinding van fotografie dachten de mensen eindelijk de werkelijkheid te kunnen vastleggen, maar wij weten nu dat door middel van Photoshop en fotomanipulatie de werkelijkheid ook op de foto te veranderen is.

RADIO

De eerste radio werd uitgevonden in 1895. Voor een radio-uitzending heb je altijd een zender nodig en een ontvanger (het radiotoestel). De zender stuurt geluidsgolven door de lucht, die je alleen kunt beluisteren met de ontvanger, een radio. De radio kon gesproken informatie overbrengen, later werd radio ook gebruikt voor muziek. Het gesproken journaal, maar ook reportages en hoorspelen waren erg populair, net zoals muziekprogramma's.

TELEFOON

In de 19^e eeuw werd de telefoon uitgevonden. Twee apparaten met daartussen een koperdraad, waar doorheen gepraat en geluisterd kon worden. In de tussentijd is er veel gebeurd: telefoons hoeven niet meer met elkaar verbonden te zijn door middel van een koperdraad. Denk maar aan de mobiele telefoon. Tegenwoordig kun je zelfs bellen via je computer!

FILM

In 1895 maakten de broers Lumière de eerste film, in zwart-wit en zonder geluid. Bij de vertoning van deze film (over een trein) zou het publiek zijn weggevlucht, omdat ze dachten dat er echt een trein de bioscoop kwam binnen rijden. De filmindustrie begon met films zonder geluid, ook wel de stomme film genoemd. Later kwam de geluidsfilm, gevolgd door de kleurenfilm. Films kon je vroeger alleen in de bioscoop zien. Ook als de mensen journaal wilden zien, gingen ze naar de bioscoop.

TELEVISIE

Televisie werkt, net als radio, via een zender en een ontvanger. Het televisiesignaal komt via een antenne of via een kabel de televisie in. In 1951 was de eerste Nederlandse televisie-uitzending, in zwart-wit. Toen was er nog maar één kanaal te ontvangen. Pas in 1967 werden programma's in kleur uitgezonden en tegenwoordig zijn er meer dan 50 televisiekanalen te ontvangen. Nu kun je ook via je computer televisie kijken en bestaat er digitale televisie.

Nieuwe / digitale media

De computer werd pas in de 20^{ste} eeuw uitgevonden en daarmee kwam een stroom aan **nieuwe media** op gang, ook wel **digitale media** genoemd. Een aantal voorbeelden van nieuwe media zijn: De computer, het internet, een game en de mobiele telefoon.

COMPUTER

De eerste computer werd in 1938 gebouwd. Alleen het leger en de ruimtevaart maakten toen nog gebruik van de techniek van een computer. De eerste computers namen een hele kamer in beslag en verbruikten evenveel energie als een locomotief. Tegenwoordig gaat bijna alles met behulp van een computer: auto's en treinen rijden alleen met behulp van een computer, winkels en kantoren registreren en verkopen goederen en bijna elk huishouden heeft er minstens een.

INTERNET

Internet bestaat al sinds 1960. Internet werd eerst gebruikt door de Amerikaanse defensie. Pas sinds 1990 is Internet ook in gebruik voor consumenten. Internet verbindt een aantal computers met elkaar, zodat ze met elkaar kunnen communiceren, bestanden uitwisselen, e-mails versturen etc. Via websites en zoekmachines als Google kun je over allerlei onderwerpen informatie vinden op het World Wide Web (www).

GAMES

Een veelgebruikt medium is de Game. Een spel dat je speelt op een computer. *Gamen* kun je op een gewone pc, op speciale spelcomputers zoals de Xbox of de Wii en zelfs op je mobiele telefoon. Er zijn verschillende soorten games, maar vaak moet je een aantal levels door om bij de ontknoping van het spel te komen.

Games zijn steeds belangrijker geworden. De game industrie is 3 keer zo groot als de muziekindustrie en goed voor een miljarden omzet. Veel jongeren gamen meer dan 4 uur per week. Vooral Multi User Role Playing Games, waarin duizenden spelers van over de hele wereld tegelijk spelen, zijn populair. Bekende spellen zijn World of Warcraft, Halo en Resident Evil.

Smartphones

De mobiele telefoon is een steeds belangrijker medium geworden in de afgelopen jaren. Niet alleen omdat je er draadloos mee kunt bellen, maar omdat het de drie eerder genoemde nieuwe media: Computer, Internet en Games kan samenvoegen in één apparaat; de smartphone. Een mobiele telefoon is allang niet meer dat apparaat waarmee je alleen kunt bellen en sms'en, maar een computer, waarmee je belt, waarop je sms't, je Hyves pagina checkt, e-mail verstuurd, spelletjes speelt en je agenda beheert. Speciaal voor de telefoon gemaakte programma's, zogeheten apps, zijn populair en veranderen het gebruik van internet doordat ze de gebruiker direct toegang bieden tot besloten delen van het internet.

Doordat een smartphone met GPS je locatie kan bepalen is het mogelijk om informatie uit te wisselen die is gekoppeld aan de plek waar je bent. Ook kan er informatie worden toegevoegd aan een plek of object waarneer je daar door je smartphone naar kijkt. Je spreekt dan van "augmented reality" letterlijk toegevoegde realiteit.

BEELD

Een beeld is een registratie van een moment. Misschien heb je de term 'iets in beeld brengen' wel eens gehoord. Beelden vertellen een verhaal, zonder daarvoor woorden te gebruiken. Wanneer je een beeld ziet, bijvoorbeeld in een foto of een film, denk je er vaak niet over na dat zo'n beeld is bedacht door een persoon. De maker denkt na over het onderwerp van het beeld en beslist hoe dit eruit komt te zien. Hij bepaalt uiteindelijk wat jij ziet en dat is niet per se het beeld zoals dat echt gebeurd is.

Een foto in de krant of een beeld op televisie lijkt vaak 'de waarheid', maar is dus het resultaat van iemand die bepaalde keuzes heeft gemaakt. Dat kan op een aantal manieren: de fotograaf of cameraman beslist hoeveel van het onderwerp te zien is (in vaktaal: welk kader gebruikt wordt) en vanuit welk standpunt het beeld wordt gemaakt. Dit geldt dus zowel voor stilstaand (een foto) als voor bewegend beeld (film).

Een kader is eigenlijk een ander woord voor 'rand'. Als je de kadrering van een foto of filmbeeld bepaalt, betekent dat dus dat je beslist waar de rand van de foto of shot komt. Komt een persoon er helemaal op te staan, of laat je alleen een stukje van het gezicht zien? Vaak is het zo dat hoe meer je van het onderwerp kan zien, hoe meer informatie je krijgt. Je ziet dan bijvoorbeeld niet alleen de persoon in beeld, maar ook een stukje van de omgeving. Daaruit kun je dingen afleiden: zoals wie er in beeld te zien is, waar de foto of het shot gemaakt is, of hoe het weer is. Maar het kan juist heel spannend zijn om niet de hele persoon te zien, maar een klein stukje van de persoon. Zo blijft er meer te raden over (bijvoorbeeld: is het een man of een vrouw, waar is de foto of film gemaakt). Je kunt zo je eigen verhaal bij het beeld bedenken.

STANDPUNT: standpunt betekent letterlijk waar de maker staat tegenover het onderwerp dat in beeld komt. Bijvoorbeeld op welke hoogte de camera staat. Als de camera heel hoog staat boven het onderwerp, dan lijkt alles in beeld klein, kleiner dan het in werkelijkheid is. Daar kun je mee spelen. Door van heel hoog een foto te maken of te filmen, kun je iemand heel klein laten lijken. Dat heet vogelvluchtperspectief, omdat je als een vogel hoog over het onderwerp van de foto vliegt.

Het omgekeerde is ook mogelijk: een heel laag standpunt laat datgene dat je in beeld brengt heel groot lijken. Zo kan je iemand die klein is groter laten lijken en de indruk wekken dat die persoon heel machtig is. Dit heet kikvorsperspectief.

Druk op de knop *Probeer het zelf!* en zie hoe het beeld verandert als je speelt met het standpunt en het kader.

MONTAGE

Het samenvoegen of achter elkaar zetten van bewegende beelden noem je monteren. Bij film worden losse scènes achter elkaar gezet om een verhaal te vertellen. Ook stilstaande beelden kun je monteren. Dit noem je beeldbewerking of beeldmanipulatie.

Monteren van stilstaande beelden (niet hardop zeggen, maar in beeld brengen)

Het monteren van stilstaande beelden noem je bewerking of beeldmanipulatie. Dat betekent het aanbrengen van veranderingen in een afbeelding. Dit kunnen aanpassingen zijn in kleur, helderheid of het contrast. Maar het kan ook verder gaan dan dat: het wijzigen, verwijderen of toevoegen van stukjes beeld in een afbeelding. Zo kun je een foto een andere betekenis geven. Omdat je op deze manier mensen gemakkelijk kunt misleiden, spreek je van beeldmanipulatie.

Beeldmanipulatie is met behulp van digitale fotografie en programma's als Photoshop steeds makkelijker geworden. Toch is het niet alleen iets van deze tijd. Ook vroeger werden foto's bewerkt, 'geretoucheerd' heette dat: handmatig werden bijvoorbeeld krassen en vlekken van een oude foto verwijderd. Soms werden zelfs personen verwijderd van officiële foto's, bijvoorbeeld als ze niet meer aan de macht waren.

Tegenwoordig is bijna al het beeldmateriaal dat je ziet vormgegeven en bewerkt. Foto's worden aangepast om modellen mooier te laten lijken, kleuren sprekender te maken, of personen bij elkaar in beeld te brengen die eigenlijk niet bij elkaar horen. Zelfs journalistieke foto's worden soms bewerkt om het onderwerp net even beter uit te laten komen.

Het is goed als je je ervan bewust bent dat al die beelden die je dagelijks om je heen ziet, voor een groot deel zijn gemanipuleerd en ze bijna nooit de 'echte' werkelijkheid weergeven. Dat ze worden bewerkt om ons te laten geloven in schoonheid en de perfectie van producten en modellen. Of om een gebeurtenis net iets indrukwekkender in beeld te brengen.

Monteren van filmbeelden (niet hardop zeggen, maar in beeld brengen)

Met montage in de film wordt bedoeld: het ordenen van shots en geluiden, om zo een pakkend en logisch verhaal te creëren. Een **shot** is een stukje film dat bestaat uit één opname. Het stuk tussen het aan en uitzetten van de opnameknop. Een *scène* is een combinatie van verschillende shots die samen een verhaal vertellen. Het totaal van al die scènes, maakt een complete film.

Een montage kan snel en afwisselend zijn of juist heel traag. Dat is afhankelijk van het genre van de film. Een actiefilm gaat heel snel en er wordt veel en snel afgewisseld tussen scènes en shots. Een dramafilm gaat vaak veel langzamer en gebruikt vaak langere shots.

Montage is belangrijk voor het overbrengen van een goed verhaal. De filmmaker kan beelden kiezen die op elkaar aansluiten, of die juist heel verschillend zijn. Door scènes op een andere manier achter elkaar te zetten, verandert het verhaal. De montage van een film wordt gedaan door de *editor*. Deze bepaalt samen met de regisseur hoe het verhaal wordt verteld. Montage kun je ook gebruiken om te misleiden en de wereld op z'n kop te zetten. Zo kun je door in filmfragmenten te knippen en plakken, mensen dingen laten zeggen, die ze niet werkelijk zo gezegd hebben.

Bij film kun je spelen met de volgorde van beelden, maar ook met de toevoeging van geluid. Geluid kan het effect van beelden en andere geluiden versterken en beïnvloeden. Denk maar aan *sound effects* of een *voice-over*. Muziek is heel bepalend voor de sfeer van een scène: het maakt het verhaal bijvoorbeeld extra spannend of juist romantisch.

Druk op de knop *Probeer het zelf!* en zie hoe het verhaal verandert, wanneer je speelt met de volgorde van shots.

GELUID

Geluid bestaat uit 'golven' die je niet kunt zien, maar wel kunt horen. In de wereld om ons heen speelt geluid een belangrijke rol. Sterker nog: er zijn in Nederland bijna geen plaatsen waar het echt helemaal stil is! Geluid is overal in de vorm van muziek op je mp3-speler, van verkeer om je heen, of van mensen die praten.

Ook op de radio heb je verschillende soorten geluid. Je kunt naar muziek luisteren, maar ook naar reportages, of naar het radiojournaal. Alle informatie wordt overgebracht met behulp van geluid, zonder andere hulpmiddelen. Daarbij kun je verschillende onderdelen onderscheiden: een jingle of tune om een item aan te kondigen, gesproken tekst (door een journaallezer of dj), een reportage op locatie, omgevingsgeluid en een jingle om een programma af te sluiten.

Binnen de beeldende media, zoals film en televisie, zijn er zijn verschillende soorten geluid: Je hebt **gesproken tekst**: wat veruit de meest gebruikte vorm van communicatie is. Als je iets duidelijk wilt maken, doe je dat door te praten. Doordat de nieuwslezer dezelfde taak spreekt als jij, kun je begrijpen wat er gezegd wordt. In een film hebben de personages tekst om zo hun bedoelingen duidelijk te maken. Dat geeft je als kijker veel informatie over het verloop van het verhaal.

Je hebt ook **omgevingsgeluid**: dat geeft je informatie over de omgeving. Bij een radioreportage hoor je waar het *onderwerp* zich afspeelt. In een film geeft omgevingsgeluid aanvullende informatie over waar de scène zich afspeelt. Een druk treinstation heeft ander omgevingsgeluid dan een bibliotheek, restaurant of disco.

Muziek is erg belangrijk. Muziek schept een sfeer. Muziek is bepalend voor het overbrengen van een verhaal. Zet je onder een bloederige scène een komisch muziekje, dan komt dat natuurlijk heel anders over, dan wanneer je hier spannende muziek onder zet. Bij verschillende genres, passen verschillende soorten muziek.

Druk op de knop *Probeer het zelf!* en bekijk hoe verandering van muziek de sfeer van een scène kan veranderen.

VORMGEVING

Vormgeving is overal! Alles wat je ziet, eet, leest, draagt en gebruikt is vormgegeven. Dit wordt ook wel ontwerp, design of styling genoemd. Je kunt verschillende gebieden van vormgeving onderscheiden:

Typografische vormgeving (in beeld brengen)

Typografie heeft alles te maken met letters. Sinds de uitvinding van de boekdrukkunst is er sprake van typografie. In plaats van alles met pen (over) te schrijven, konden mensen met behulp van machines teksten maken. Daarvoor moesten er wel letters worden ontworpen! Typografie is het ontwerpen en vormgeven van letters en teksten. Denk daarbij aan lettertype, lettergrootte, kolombreedte en regelafstand. Deze elementen zijn van invloed op de leesbaarheid en het uiterlijk van een tekst.

Grafische vormgeving (in beeld brengen)

Grafische vormgeving is het ontwerpen van uiteenlopende soorten drukwerk of multimedia. Dat gaat verder dan alleen een tekst opmaken in koppen en kaders of de keuze van een lettertype. Denk bijvoorbeeld aan een complete huisstijl van een bedrijf: briefpapier, visitekaartjes, kleurenschema, logo en een website. Natuurlijk komen daaraan vaak wel letters te pas, dus als grafisch vormgever moet je ook verstand hebben van typografie. Maar vooral de combinatie van tekst en beeld is in de grafische vormgeving heel belangrijk.

3D vormgeving (in beeld brengen)

Niet alleen op het platte vlak wordt vormgegeven: ook objecten worden ontworpen. Denk bijvoorbeeld aan mode: vele ontwerpers geven elk jaar weer een visie op wat we deze zomer zouden moeten dragen, welke schoenen en spijkerbroeken hip zijn.

Op televisie zie je veel programma's over interieurstyling, dat is ook een manier van vormgeven. De hele leefomgeving van een mens is vormgegeven, waarbij smaak, materialen, kleuren en trends een belangrijke rol spelen.

Alle (gebruiks-)voorwerpen zijn vormgegeven: het mes waarmee je 's ochtends je brood smeert, je kleding, auto's, fietsen en brommers die je op straat ziet, je agenda... ga zo maar door!

Ruimtelijke vormgeving (in beeld brengen)

De hele leefomgeving van de mens is dus vormgegeven. Dit gaat nog verder dan de gebruiksvoorwerpen die net zijn opgenoemd. Ook gebouwen, straten en pleinen, autowegen, parken... het hele landschap is vormgegeven naar doel en functie. Een weg is belangrijk om van het ene naar het andere punt te komen, maar moet wel goed aansluiten op andere wegen. Gebouwen zijn ontworpen om mensen, dingen en diensten te huisvesten. Maar sommige ontwerpen dienen een ander doel: een park bijvoorbeeld is belangrijk voor ontspanning en als afwisseling tussen bebouwing en natuur.

Kortom, vormgeving is het ontwerpen van een geschikte vorm. Van klein: een letter, lettertype of logo, naar groot: meubels, kleding en zelfs het landschap. Denk niet alleen aan vormgeving op het platte vlak, maar juist ook 3-dimensionaal.

Vormgeving wordt in eerste instantie bepaald door functie en doel, maar heeft ook veel te maken met sfeer, uitstraling en identiteit. Met vormgeving communiceer je identiteit: want de ene spijkerbroek is de andere niet en ook in de vormgeving van je telefoon maak je keuzes, die dragen uit wat jij belangrijk vindt in het leven!

BEELDTAAL

Bij taal denk je in eerste instantie aan woorden en zinnen met een bepaalde betekenis. Taal hebben we nodig om ons uit te drukken. Zinnen en woorden kunnen we spreken, horen, schrijven en lezen. Een taal hoort bij een bepaald gebied of land. Sommige talen worden door heel veel mensen gesproken, bijvoorbeeld het Engels. Nederlands wordt door veel minder mensen gesproken.

Maar je kunt ook iets vertellen zonder woorden. Met een tekening, een foto of plaatje kun je ook iets duidelijk maken. Dit noem je beeldtaal. Beelden spreken vaak voor zich. Ze hebben geen tekst of geluid nodig om de betekenis over te brengen. Het voordeel van beeldtaal is dat veel meer mensen het begrijpen, omdat afbeeldingen vaak niet aan taalgrenzen zijn verbonden.

Praten zonder woorden kun je doen met behulp van pictogrammen. Een goed voorbeeld van een pictogram is een verkeersbord. Zonder woorden te gebruiken weet iedereen: verboden in te rijden. Of: eenrichtingsverkeer.

Pictogrammen kun je gebruiken en begrijpen omdat er vooraf afspraken zijn gemaakt over de betekenis van die afbeelding. Ze maken gebruik van basissenmerken van dagelijkse gebeurtenissen en geven die schematisch weer. Bijvoorbeeld: een poppetje met een broek aan is een mannetje, met een jurk aan is het een vrouwtje. Ondanks dat je als meisje misschien geen jurk aan hebt die dag, weet je zo welk toilet jij kunt bezoeken.

Pictogrammen vind je overal in de openbare ruimte. Maar dat is niet de enige beeldtaal die dagelijks tegenkomt. Ook in reclames wordt vaak gebruik gemaakt van beeldtaal: op billboards en in abri's. Reclamemakers maken handig gebruik van de kracht van beelden: de producten worden zo gepresenteerd dat je ze graag wilt hebben. De beeldtaal die zij gebruiken is daarom niet zozeer gericht op duidelijkheid (zoals bij pictogrammen), maar op sfeer en uitstraling. De reclames moeten ervoor zorgen dat je het product *nóg* liever wilt. Soms gebeurt dat door een mooi of beroemd model met het product af te beelden, maar vaker nog door een sfeerbeeld neer te zetten. Denk maar aan een mooi landschap waarin de auto rijdt, een straat in New York waar je met je mp3-speler door heen loopt of een strand waar je cola drinkt.

Met beeldtaal kun je dus verschillende dingen zeggen, van duidelijke afspraken over wat wel en niet mag, tot het verleiden zonder woorden.

Via de knop *Probeer het zelf!* kun je met behulp van onderdelen van bestaande pictogrammen hele nieuwe (vreemde) dingen zeggen. Probeer het maar eens! Wat wil jij zeggen met beelden?