



De bouwstenen van MEDIA

Het domein media gaat zowel over beeld als geluid en je kunt verschillende bouwstenen uit muziek en beeld koppelen aan audiovisuele media. Er is wat discussie over de bouwstenen, maar als we de analyse maken, kunnen we drie bouwstenen onderscheiden:



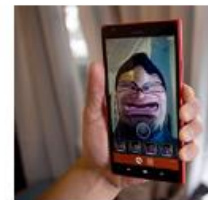
KADER

Hoe je iets vast legt, in beeld brengt of registreert. Hierbij hou je rekening met STANDPUNT, RUIIMTESUGGESTIE, KADRAGE en BEWEGING.



EFFECT

Alles wat beeld- en geluidseffecten (veranderingen). VERVORMING, KLEUR, LICHT en VOLUME zijn hier onderdeel van.



ORDENING

Het samenbrengen van verschillende beeld- of audiofragmenten tot een nieuw geheel. RITME, GELAAGDHEID en VOLGORDE de elementen.



De bouwsteen KADER

Wat is kader?

Kader is hoe je iets vastlegt, in beeld brengt of registreert. Hierbij hou je rekening met het **standpunt**, de **ruimtesuggestie**, **kadrage** en **beweging**. Dat geldt zowel voor foto, audio als video.

Die bouwstenen kun je hanteren bij het opnemen (het vastleggen van beelden of geluiden), tijdens de bewerking (het aanpassen van beelden en geluiden) en de montage (het samenbrengen tot een geheel).

Standpunt

Het **standpunt** is vanuit welke plaats of positie je de opname maakt. Het kan hoog of laag zijn, of tussenin. Zo spreken we van een **kikvorsperspectief** als je een laag standpunt inneemt of van **vogelperspectief** als je vanuit een hoogte naar beneden de opname maakt. Werk je op ooghoogte, dan spreek je van **ooghoogteperspectief**. In foto en video is dit snel duidelijk.

Ook in audio kun je de microfoon hoog of laag plaatsen, tussen de groep of achterin. Het resultaat zal telkens een beetje anders zijn.

Ruimtesuggestie

Dit is het ruimtegevoel dat ontstaat door te spelen met voor- en achtergrond, dichtbij en veraf, diepte, richting. Voor- en achtergrond noemt men ook wel voorplan en achterplan.

Een geluidsopname in een voetbalstadion komt pas tot zijn recht als je de omgevingsgeluiden hoort.

In een kerk speelt de akoustiek een belangrijke rol om de ruimte te herkennen.

In een foto kun je spelen met een scherpe voorgrond en een vage achtergrond waardoor je diepte krijgt. Op die manier suggereer je een ruimtegevoel.



Kadrage

Kadreren gebruik je enkel in foto en video. Je vraagt je af wat je wel en niet in beeld wilt brengen.

Waar wil je de nadruk (focus) op leggen? Zoek je symmetrie, afsnijding, evenwicht in het beeld? Wil je een detail (close-up) in beeld brengen? Het gaat dus over de beeldpositie en de grootte van het beeld.

- **Beeldcompositie**

Als je een mooi beeld wilt maken en je de blik van de kijker wilt vangen, moet je nadenken over de compositie. Waar plaats je wat? *De regel van derden* is een handige truc om die focus vast te leggen. Verdeel je beeld in negen gelijke vakken door horizontaal en verticaal twee lijnen even ver van elkaar te plaatsen. De vier snijpunten zijn de sterke punten (focuspunten) van je beeld. Plaats de horizon op een van de horizontale lijnen, plaats je onderwerp op een sterk punt van je beeld en niet in het midden.

In de beeldcompositie kun je ook putten uit de beeldbouwsteen compositie zoals symmetrie, evenwicht, focuspunt, ...



- **Grootte van het beeld**

Een beeld kan een detail weergeven (een knoop aan een jas) of een totaalbeeld (een beeld van de zee, het strand, de horizon). We onderscheiden verschillende beeldgroottes: de **close-up**, een detailbeeld, **een medium shot**, een middelgroot beeld, een **full-shot**: een totaalbeeld.

Een **long shot** is een opname waarin je het onderwerp klein in beeld brengt en je vooral de omgeving ziet.



Je kunt de beeldgrootte wijzigen door in- of uitzoomen. Inzoomen is het onderwerp dichterbij brengen, uitzoomen het tegenovergestelde.

Beweging

Dit is een verzamelnaam voor de camerabewegingen die het opnameapparaat maakt tijdens een shot: horizontaal, verticaal, draaien, vliegen ...

- **Vast (fix)**

De camera blijft ter plaatse en beweegt niet. In een **pan** (of panorama) staat de camera vast en beweegt horizontaal van links naar rechts (of omgekeerd).

In een **tilt** staat de camera vast en beweegt verticaal, van boven naar beneden (of omgekeerd).

- **Verplaatsen**

De camera maakt een verplaatsing. Dat kan door de camera op een rail te plaatsen, of een hydraulisch systeem of aan een drone). Hierin onderscheiden we **een travel**, de camera verplaatst

zich langs het onderwerp op dezelfde hoogte. Op een kraan kan de camera verschillende vloeiende bewegingen maken in de lucht. Met een drone verplaatst de camera zich in de lucht.



De bouwsteen EFFECTEN

Wat zijn effecten?

Een **effect** is een verandering die je teweegbrengt in een foto, video- of audiofragment. We onderscheiden **beeldeffecten** bij foto en video en **geluidseffecten** bij audio en video.

Beeldeffecten: vervorming, kleur en licht.

Geluidseffecten: vervorming en volume.

Beeldeffecten

- **Vervorming:** visuele effecten die ontstaan door (iets uit) een beeld te vervormen via lenzen, trucage, een filter, ... Dat kan zowel tijdens de opname als in de bewerking van de beelden. Je kunt bijvoorbeeld beelden verouderen door ze schokkerig te maken en strepen te voorzien.
- **Kleur:** kleureffecten die ontstaan door te spelen met kleurfilters en licht of door in de bewerking van het beeld kleuren te veranderen. Je kunt een beeld in sepia omzetten, dan lijkt het een oude, vergeelde foto.
- **Licht:** lichteffecten die ontstaan door te spelen met lichtinval, schaduw, belichting en reflectie.



Geluidseffecten

- **Volume:** spelen met luid en stil. In de opname en de bewerking kan je het volume aanpassen.
- **Vervorming:** geluidseffecten die ontstaan door te spelen met klanken, geluidsbronnen en stemmen. Dat kan zowel tijdens de opname (spreken door een stemvervormer) als in de bewerking (echo aan een stem toevoegen).

De bouwsteen ORDENING

Wat is ordening?

Ordenen is het in een volgorde zetten van stilstaande of bewegende beelden of geluiden. Je kunt op verschillende manieren ordenen: in lagen (gelaagdheid) of na elkaar (volgorde). Het is een compositie maken in de tijd (audio, foto en video) of in het vlak (foto).

Volgorde

Een volgorde ontstaat door beeld- of geluidsfragmenten in een overwogen volgorde te structureren. Dat noemt men ook wel eens een sequentie.

Een fotocollage waarin je foto's samenbrengt, is ook een ordening.

Gelaagdheid

Verschillende lagen (beeld, geluid, tekst) mixen of boven elkaar stapelen waardoor een samenspel ontstaat. Je kunt in een montage de beelden en geluiden over elkaar heen zetten. Zo bekom je verschillende lagen of sporen, een of meerdere geluidssporen en een beeldspoor. In een audiomontage kun je ook meerdere sporen maken, een achtergrondspoor en een voorgrondspoor bijvoorbeeld.

Ritme

Bewust lange of korte fragmenten afwisselen of herhalen in een beelden- of geluidenreeks. Je kunt een film bewust traag of net zeer gejaagd monteren. Er bestaan ook afspraken om bijvoorbeeld elk shot na een drietal seconden te veranderen om wat dynamiek in het beeld te verkrijgen.