

Datapunt 4A

Jochem Bakker

2153973

Stamgroep 1A

2024-25

Omvat:

- Reflectie op gemaakt werk
- Mediatijdlijn
- Leerdoelen en bijhorende theorie

Bijhorende Leeruitkomsten:

LUK 4.1 De student verkent de ontwikkeling en maatschappelijke invloed van interactieve media en producten en gebruikt de inzichten om de waarde van haar eigen ontwerp oplossingen uit te leggen.

- **BC 4.1.1** Je koppelt historische ontwikkelingen binnen het CMD-werkveld aan jouw ontwerp oplossingen door deze te vergelijken met verwante voorlopers. [Onderzoeken]
- **BC 4.1.2** Je illustreert je persoonlijke kijk op de waarde van je ontwerp oplossing voor de toepassingscontext en maakt zichtbaar welke verrijkingen en beperkingen de oplossing met zich mee kan brengen. [Ontwikkelen]

LUK 4.3 De student laat zien, op basis van eigen ervaringen en ontvangen feedback, wat haar ontwikkeling als ontwerper in wording is en waar zij naar toe wil.

- **BC 4.3.2** Je beschrijft leerambities met bijpassende leerdoelen op basis van je doorgemaakte ontwikkeling in het afgelopen jaar en formuleert concrete acties op basis van theorie om deze leerdoelen te bereiken. [Ontwikkelen]

Daar waar het begrip van Leeruitkomsten (LUK's) wordt bewezen door middel van het behalen van Beoordelingscriteria (BC's) wordt de BC aangegeven tussen haakjes.

Mediatijdlijn hobbyisten-videografie (BC 4.1.1)

1888-1899: Ontstaan van bewegende beelden

Aan het einde van de 19e eeuw ontstaan de eerste camera's die bewegende beelden konden vastleggen.

Het vroegste overlevende stuk film is de experimentele film *Roundhay Garden Scene* uit 1888. De film is drie seconden lang en gefilmd op papier.



Britse uitvinder William Friese-Greene patenteerde in 1889 zijn ontwerp voor een camera met papieren film dat hij in 1890 verwisselde met celluloidfilm.

In 1891 bracht Schotse uitvinder William Kennedy Laurie Dickson een gemotoriseerde camera uit, een systeem dat later de basis zou leggen voor de huidige kunst van cinematografie.

1900-1950: Van zwart-wit naar kleur

Al snel na de uitvinding van film werden monochrome films met de hand getint om kleur toe te voegen. In 1902 kwamen de eerste demonstratiefilms in kleur uit, en in 1917 kwam de eerste versie van Technicolor uit.

In 1939 bewees *The Wizard of Oz* de magie van kleurenfilm, maar Technicolor bleef een duur proces. Met de introductie van Eastmancolor in 1950 was het pad gelegd voor kleurenfilm om de nieuwe standaard te worden.



1960-1976: Celluloid homevideocamera's

Na de Tweede Wereldoorlog onstonden de eerste homevideocamera's, maar het duurde tot de introductie van Super8 film in 1965 dat het maken van homevideo's mogelijk werd tot een groter publiek.

Super8 film kon makkelijker vervangen en ontwikkeld worden en kon geluid opnemen. De ijzeren behuizingen werden vervangen met plastic waardoor de camera's betaalbaar werden voor de massa.

1993-2006: Visuele effecten voor hobbyisten

Al sinds de analoge dagen knutselde men met hun gefilmde beelden, maar met de introductie van After Effects en Nuke in 1993 werd digitale effecten mogelijk voor amateurs en hobbyisten.

Hiermee kon men beelden creëren en verhalen vertellen die de grenzen van hun verbeelding bereikten, en leidde een nieuwe generatie van filmmakers hun vak in.



1976-1988: Introductie van videocassettes

Vergeleken met celluloid film zijn analoge videocassettes goedkoper en te hergebruiken. De lengtes van films die men betaalbaar in huis kon halen sprong van minuten naar uren. In een mum van tijd had een meerendeel van huishoudens een VCR, met een pieksaturatie van 90% van alle huishoudens in 2005.

Het duurde tot 1983 voordat cassette-camcorders uitkwamen voor persoonlijk gebruik, en al snel werden amateurvideos op celluloid film iets van het verleden.



2025: De K3-Multitool

Als resultaat van al deze veranderingen was het voor ons als groep hobbyisten mogelijk om in één week een satirische infomercial samen te stellen.

Ik kon het filmen op mijn telefoon en monteren op mijn computer vanuit de comfort van mijn eigen kamer.



2007-2015: Smartphone-camera's

De introductie van de iPhone heeft de wereld op veel manieren veranderd, op het gebied van amateurvideo's populariseerde het de smartphone-camera. Binnen een paar jaar had bijna iedereen een camera op zak waarmee ze snel hun visie konden realiseren.

Samen met de introductie van YouTube in 2005 bracht het een nieuwe golf talent naar het publieke oog. Er ontstonden online communities waar mensen hun expertise konden delen en waar gratis geleerd kon worden om films en video's te maken.

Reflectie op gemaakte werken

Delayed – Dystopie Introductieproject (2024)



In de eerste week van de opleiding kregen wij in een groepje een paar uur om een humoristische twist op een dystopie te geven. Ik had een idee voor een korte film en met de korte termijn in gedachten gingen we direct aan de slag.

Met de korte film wilde wij een publiek amuseren (*BC 4.1.2*). Door het krappe schema hadden we geen tijd om een volledig script of storyboard te maken en filmde we de paar ideeën die we tijdens het proces kregen.

Ik nam de leiding met schrijven en regisseren van het gedeelte op station en mijn groepsgenoten namen deze delen over terwijl ik het middenstuk al aan het monteren was. Terugkijkend vindt ik dit de oorzaak van het zwakste punt, de humor en de stijl van schrijven/filmen wisselt te abrupt. Het beginstuk gaat als set-up te lang door voor de punchline die de video later levert (*BC 4.1.2*).

De K3 Multitool (2025)



Na Cursus 3 kregen wij een groepsopdracht om in één week een presentatie voor een potentieel product te leveren. Met als doelgroep “K3 fans boven de 18” en als opdrachtgever “Timmerman Tim” creëerde wij de K3-Multitool. Om het te presenteren maakte wij een korte satirische infomercial.

Wij namen in deze opdracht de vrijheid om te kiezen om ons publiek meer te entertainen met absurdistische humor en satire dan een serieus product te leveren (BC 4.1.2).

Ik nam het voor deze video op mij om te schrijven, regisseren en te monteren. Dankzij de extra tijd konden we als groep een script en storyboard vaststellen voor het filmen, waardoor we een beter beeld hadden van onze gewenste timing en context van grappen.

De extra tijd gaf mij meer ruimte om de montage te verbeteren, waardoor ik er een stuk blijer mee was dan mijn vorige videoproject. Uiteraard zijn er nog onderdelen die ik anders zou doen als ik ze van te voren had geweten. Sinds we filmde met de kennis dat de audio opzettelijk verslechterd zouden worden staken we niet veel tijd in het opnemen van geluid tijdens het filmen. Hierdoor verwisselt de kwaliteit van de Host zijn stem meer dan ik had gewild tussen de verschillende opnamelocaties.

Wij willen mogelijk in Cursus 4 weer een video maken voor onze opdrachtgever (uiteraard met een serieuzere toon dan deze twee voorbeelden) en mijn werk aan deze projecten gaat mij daar erg bij helpen. Ik weet beter wat ik moet voorbereiden voordat ik ergens ga filmen en kan nu beter mijn gedachten uitleggen aan groepsgenoten waardoor we samen kunnen werken om iets neer te zetten waar wij trots op zijn (BC 4.1.2).

Leerdoelen

Aan het einde van Cursus 3 heb ik de volgende leerdoelen opgezet:

Professioneel leerdoel: Ik bied mijzelf de mogelijkheid om van het pad van individuele opdrachten af te dwalen om mijn interesses in kwijt te kunnen zodat ik bij samenwerkingsopdrachten gericht en meer gefocust kan werken aan de onderdelen die medestudenten van mij verwachten.

Persoonlijk leerdoel: Ik houd rekening met en betrek medestudenten bij mijn persoonlijke bijdrage aan een samenwerking door persoonlijke valkuilen te herkennen in gegeven opdrachten en die duidelijk aan te geven zodat er rekening mee kan worden gehouden bij mijn eigen en het gezamenlijke proces.

Ik heb het Reflectiemodel van Korthagen gebruikt om deze leerdoelen op te stellen. In volgende opdrachten wilde ik een nieuwe insteek gebruiken waar ik duidelijker zou maken welke onderdelen van een opdracht ik aan wilde werken en vooral waarom, zodat zij konden begrijpen wat mij dreef tot die onderdelen en zij beter mij om hulp konden vragen voor vergelijkbare. Ik heb deze nieuwe insteek gebruikt in de Bootcampopdracht waar de K3-Multitool uit kwam (BC 4.3.2).

In Cursus 4 ga ik verder werken aan mijn plek in de groep met de kennis die ik tijdens de Bootcamp heb opgedaan. Wij hebben in de groep specifieke rollen opgesteld en houden een Github-bord bij zodat iedereen kan zien welke onderdelen van de opdracht van hun wordt verwacht. Ook is er hierin genoeg ruimte om ieders persoonlijke scala te vergroten als dat nodig is. Deze manier van werken helpt mij bij het bijhouden van mijn taken. Ik wil ook verder werken aan mijn vaardigheden met film en mijzelf uitdagen een serieuzere advertentie te maken voor het project als wij als groep die richting op willen gaan (BC 4.3.2).