

Media tijdlijn- storytelling

Floor Seegers (1610508)

Inhoudsopgave:

Inhoudsopgave:.....	1
Geschiedenis en algemene informatie:	2
Geschiedenis van storytelling:	3
Moodboard:	6
Mijn schets:	7
Tweede schets:	8
Informatie in de tijdlijn:	9
Eindversie mediatijdlijn:.....	11

Geschiedenis en algemene informatie:

Als eerste geef ik een overzicht over de mediarevoluties waar ik me met het maken van deze tijdlijn op ga focussen om wat achtergrondinformatie te geven. Ook geef ik voorbeelden van producten die in deze tijd relevant waren.

Mediarevoluties:

Analog media- 1450:

De eerste mediarevolutie die we hier bespreken (we slaan de spraak naar schrift revolutie over) zorgde ervoor dat tekst en beeld niet langer op één plek vast stonden en uniek waren, zoals de rotsschilderingen of zware kleitabletten. Door de drukpers kon tekst en beeld verspreid worden onder grote groepen en over een groot gebied. Daarnaast hoeven mensen niet meer samen te komen om nieuws uit te wisselen maar kan iets op een ander moment gelezen worden dan het opgeschreven werd. Dit zorgde ervoor dat nieuwsoverdracht niet meer plaats- en momentafhankelijk was en dan nieuws gemakkelijk verspreid kon worden.

Voorbeelden producten:

- Gedrukte boeken vanaf 15^e eeuw
- 1810 boekdrukkunst geïndustrialiseerd
- Gedrukte posters
- Kranten

Electronic media- 1840:

Met de komst van elektronische media werd het nog gemakkelijker om een boodschap snel over een langere afstand over nog grotere groepen te verspreiden. De telegraaf en later telefonie maakten het mogelijk om te communiceren over grote afstanden. Radio en televisie zorgden ervoor dat grote groepen mensen snel op de hoogte gebracht konden worden van nieuwswaardige berichten. Hiermee zijn de massamedia ontstaan. Dit zorgde voor een 'democratisering van kennis'. Doordat in de loop der jaren steeds meer mensen een radio, televisie en telefoon in huis hadden was informatie niet alleen beschikbaar voor de rijke few maar toegankelijk voor iedereen. Er kon via deze media bijvoorbeeld campagne gevoerd worden voor verkiezingen maar ook de informatie die mensen tot hun beschikking hadden om hun keuzes op te baseren werd veel rijker en actueler.

Voorbeelden producten:

- 1837 telegraaf
- 1888 camera
- 1920 radio
- 1930 film met geluid
- Telefoon
- 1950 TV populair

Digital media- 1990:

Digitale media maakt het voor 'iedereen' mogelijk om naast content te consumeren, ook content te verspreiden. Dit zorgt voor een democratisering van de verspreiding (distribution). We zijn niet meer afhankelijk van grote mediabedrijven of nieuwszenders voor onze informatie, iedereen kan zender en ontvanger zijn.

Voorbeelden producten:

- Internet

- Social media
- Smartphone

Syntethetic media- nu:

Wat is echt en wat niet? Tijdens de laatste, huidige, mediarevolutie kan iedereen nieuwe dingen creëren. Denk aan ChatGPT en andere AI-toepassingen maar ook aan snapchatfilters, avatars, deepfakes, enzovoorts.

Voorbeelden producten:

- AI gegenereerde verhalen
- AI gegenereerde foto's
- AI gegenereerde films

Geschiedenis van storytelling:

Ik wil me met deze tijdlijn gaan focussen op storytelling. Voornamelijk in de vorm van theater en film. Mijn idee is om een gezamenlijk begin te maken en later een de tijdlijn een vertakking te maken. Als eerste wil ik wat meer informatie verzamelen over de geschiedenis van theater en film in context met de mediarevoluties. Na onderzoek gedaan te hebben is film een soort vertakking van theater. Waar theater lang hetzelfde bleef, heeft film de nieuwe technologieën gepakt die aanwezig waren en daar op gebouwd om een eigen iets te worden. Maar ze hebben dezelfde achtergrond.

Theater en film:

Theater is iets dat veel culturen gebruiken en gebruikten om verhalen over te brengen. Zowel geschiedenis en fictieve verhalen. Ik ga hier de belangrijke stromingen en ontwikkelingen weergeven.

Grieks en Romeins theater:

Voor de Grieken en Romeinen was theater een grootte vorm van vermaak. Ze bouwden theaters en amfiteaters om zo de toneelstukken beter te kunnen zien en op te voeren. De voornaamste vormen van theater in die tijd waren comedies en tragedies. De toneelstukken waren bedoeld voor vermaak.

Theater in de middeleeuwen:

De kerk zag dat het volk in de middeleeuwen erg van theater hield. Wat gedaan werd lokaal en door verschillende dorpen. Ze zagen het als een manier om het woord van god te verspreiden en zo de mensen meer naar god te laten kijken. Zo kwamen de mirakelspellen en het mysteriespel op als een soort propaganda voor de kerk. Vrouwen waren niet toegestaan om theater te spelen.

Theater en film vanaf de renaissance tot de industriële revolutie:

Vanaf de renaissance lag de focus van theater meer op het volk dan op religie. Door de boekdrukkunst was theater ook veel meer toegankelijk voor het volk. Mensen konden overal een bepaald toneelstuk opvoeren of lezen. Ook werd het doel van theater het vermaak nationale trots. Voorbeelden van toneelstukken uit deze tijd zijn Hamlet en Romeo en Julia. Er was een moment in de 17^e eeuw dat theater verboden was in Engeland omdat het niet moraal was. Een tijdje later gingen de theaters weer open en werd de focus nog meer vermaak. Ook was dit de eerste keer dat vrouwen ook mochten acteren.

Vanaf de renaissance kwamen de zogenaamde schaduwspellen van Azië naar Europa. Hier werden verschillende plaatjes snel achter elkaar gezien om zo een doorlopend verhaal te creëren doormiddel

van een lichtbron. Omdat de plaatjes zo snel komen ziet het menselijk oog dit als een vloeiend geheel. Dit is de voorloper op de film. vanaf het einde van de 18^e eeuw werd het mogelijk om afbeeldingen te projecteren op een scherm doormiddel van toverlantaarns en fantasmagorieën.

Theater en film vanaf de industriële revolutie tot de 21^e eeuw:

Vanaf de industriële revolutie lag de focus van theater echt op de normale mens. Het doel was om het echte leven van een normale burger weer te geven. Deze toneelstukken waren over het algemeen erg duister en pessimistisch. Later werd theater nog toegankelijker en werd het veel gebruikt om verschillende maatschappelijke problemen aan te kaarten. Door technologische ontwikkelingen is de productie van een toneelstuk ook erg veranderd. De producties werden steeds versterkt door licht en geluid om het zo nog meer toegankelijk te maken en om verschillende settings makkelijker weer te geven.

De fotografie was erg belangrijk voor film. vanaf 1878 was het nu mogelijk om meerdere foto's binnen 1 seconde te laten zien. In 1889 werden de celluloid-rollen uitgevonden. Dit maakt het mogelijk om de afbeeldingen snel door de camera te laten gaan om het zo op te kunnen nemen. In 1878 is de eerste film laten zien van 3 seconden door 12 foto's snel achter elkaar af te laten spelen. In 1893 werd de eerste filmprojector gepresenteerd aan het publiek; de kinetoscoop, door Thomas Edison. De eerste kleurenfilm werd ook door hem gemaakt in 1895 genaamd: "Anabelle's Dance". In 1895 werd de eerste betaalde publieke film vertoond. Alle films waren zonder geluid.

Over het algemeen waren films 10 tot 15 minuten lang, omdat er niet meer opgeslagen kon worden op een filmrol. In 1906 werd er een film gemaakt van 70 minuten lang genaamd: "The story of the Kelly gang". Ook begon men met het verfilmen van literaire werken. Het doel was om de hogere bevolgingsklasse aan te trekken tot films. Maar zij vonden het iets voor de arme bevolkingsgroepen en voelden zich meer aangetrokken tot theater.

Rond de jaren 20 werd film steeds populairder en men ging experimenteren met het geluid bij een film krijgen. In 1926 was het mogelijk om orkestmuziek toe te voegen aan een film. in 1929 was het mogelijk om beeld en geluid samen op te nemen en zo een film te maken. Dit werd ook steeds populairder in de jaren 20 en aan het einde werden er bijna geen stomme films meer gemaakt.

In de tweede wereld oorlog werd film vaak gebruikt als een propagandamedium en niet puur voor vermaak. In 1908 werd de eerste kleurenfilm uitgebracht.

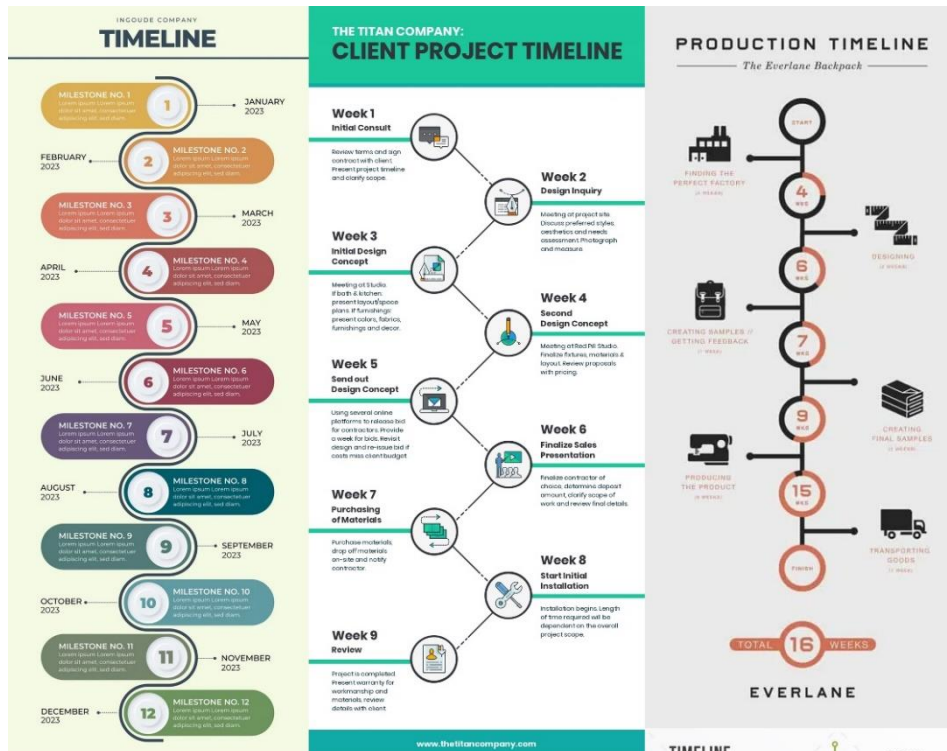
In de jaren 80 zag men een nieuwe markt wat betreft films, namelijk het verkoop van films op video. Zodat je deze thuis ook kon kijken. in de jaren 90 kwam digitale animatie in films oftewel CGI op. Om zo live action films te versterken en animatiefilms met de computer te kunnen maken en animeren. Ook kwam in de jaren 90 de dvd op, video's werden nu daar opgeslagen en niet meer op een VHS-band.

Theater en film in de 21^e eeuw:

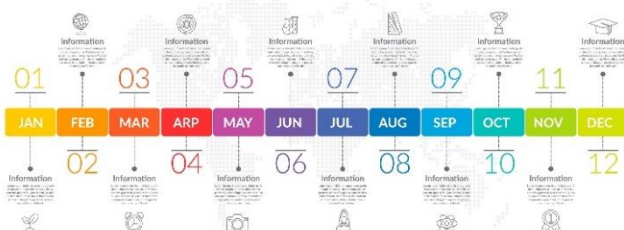
Theater is niet heel erg veranderd ten opzichte van de 20^e eeuw. De technieken die gebruikt worden zoals licht en geluid worden wel steeds verbeterd en geïnnoveerd. Maar de essentie van theater is hetzelfde gebleven. Mensen die op een podium staan om een verhaal over te brengen aan het publiek. Het is een kunst en mediavorm die erg gewaardeerd wordt omdat er een menselijke connectie aan zit. Het is nu ook mogelijk om een toneelstuk op te nemen en deze te kijken op je eigen bank. In de toekomst zou het wel kunnen dat je als publiek nog steeds in een theater zit maar dat het toneelstuk wordt geprojecteerd in plaats van door mensen uitgespeeld.

Wat betreft films is er in de 21^e eeuw veel veranderd. Wat betreft animatiefilms wordt het grootste gedeelte nu gemaakt als een 3d animatie. Omdat dit makkelijker en goedkoper is. Er komen steeds nieuwe ontwikkelingen waardoor het ook steeds realistischer wordt. Ook kiezen filmmakers er nu ook vaak voor om praktische effecten in te ruilen voor visuele effecten. Omdat dit ook makkelijker en goedkoper is. Door streamingservices en het internet zijn films nu toegankelijker dan dat ze ooit zijn geweest. En mensen hebben doormiddel van bijvoorbeeld hun smartphone de optie om zelf ook films te maken. Door de technologie die steeds meer geavanceerd wordt kunnen films ook gevaarlijk zijn en makkelijker gebruikt worden om fake news te verspreiden doormiddel van bijvoorbeeld deepfakes.

Moodboard:



DESIGN PROCESS TIMELINE



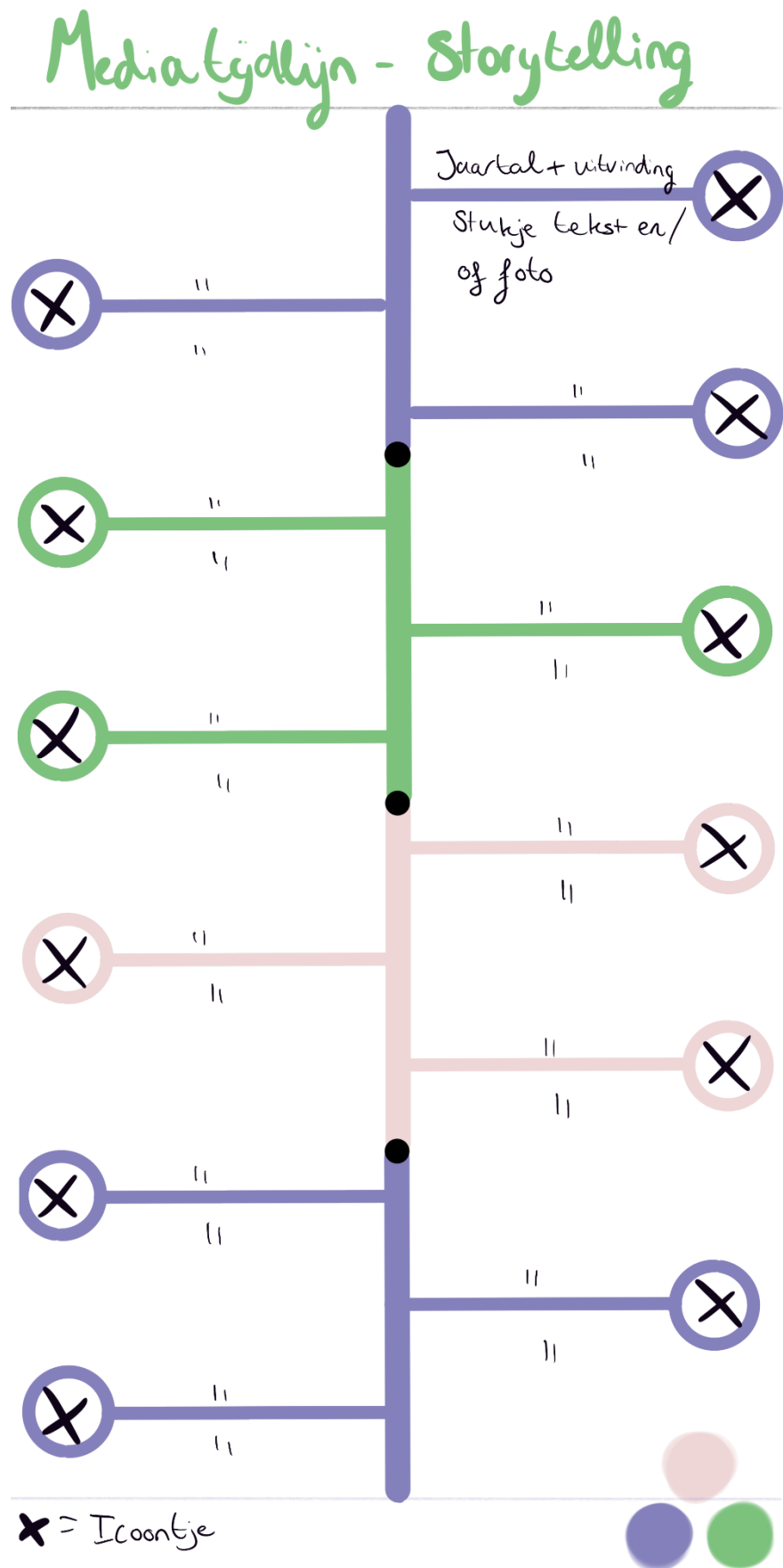
EAD7D7

8CCO84

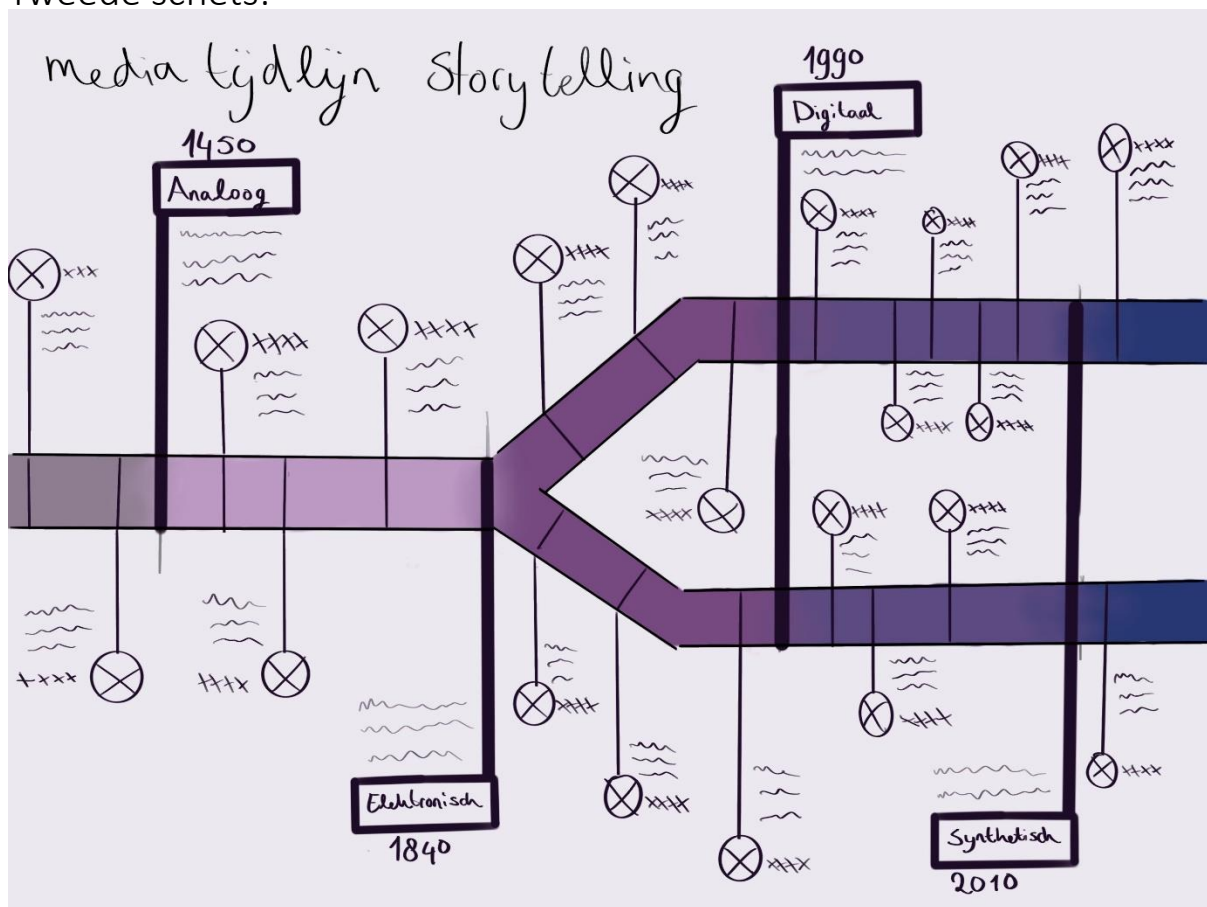
838OB6

Mijn schets:

Als eerste heb ik een schets gemaakt aan de hand van mijn moodboard. Ik heb geprobeerd om het kleurenschema die ik heb gekozen in mijn moodboard aan te houden. Toch had ik het gevoel dat er iets miste en niet werkte. Ik wilde graag de geschiedenis van storytelling laten zien doormiddel van de onderwerpen theater en film. Maar ik zag in dat een lineaire tijdlijn niet zou werken met deze onderwerpen dus ik ben opnieuw gaan schetsen.



Tweede schets:



Met mijn 2e schets ben ik bezig gegaan om de onderwerpen theater en film duidelijker weer te geven doormiddel van een vertakking in de tijdlijn. Beide onderwerpen hebben dezelfde origine maar hebben door technologische ontwikkelingen zich op een punt anders ontwikkeld. Dit geef ik weer doormiddel van de vertakking in mijn tijdlijn. Ik heb gekozen om de kleuren anders te maken. Mijn doel is om ze in elkaar over te laten lopen om zo een passage van tijd te laten zien. Ik heb gekozen om te werken met vooral paars en roze tinten. En als tekstkleur zwart. Naar mijn idee werkt dit goed omdat het opvallend is maar je oog niet te veel afleid van de informatie die wordt gegeven. In de bolletjes wil ik graag foto's zetten en daarbij het jaartal en informatie over de gebeurtenis/uitvinding. Ook heb ik de mediarevoluties weergegeven door een lijn door de tijdlijn te zetten om zo duidelijk te maken dat het belangrijke punten in de mediageschiedenis zijn.

Informatie in de tijdlijn:

Mediarevoluties:

1450- Analoge revolutie:

Door de boekdrukkunst kon men informatie uitwisselen op een schaal die voorheen niet kon. Mensen konden hun eigen ideeën publiceren en verspreiden. Boeken en theater uit deze periode hadden meer de focus op het volk dan de kerk zoals voorheen.

1840- Electronische media:

Media uitwisseling werd nog makkelijker en mogelijk over lange afstanden door nieuwe uitvindingen. De focus van theater lag vooral op maatschappelijke problemen. Ook komt er een nieuwe uitvinding, namelijk de film.

1990- Digitale media:

Vanaf deze tijd is het voor iedereen mogelijk om media te consumeren en te creëren. Men krijgt de vrijheid om overal zijn of haar mening over te geven. Theater en film zijn voornamelijk gefocusseerd op vermaak. Maar het medium wordt ook veel gebruikt om maatschappelijke problemen aan te kaarten.

2020- Synthetische media:

Nu is het mogelijk om door middel van AI media te produceren wat niet echt is. Het kan gebruikt worden om mooie dingen te maken waar een mens misschien niet zelf op kan komen. Het kan ook gevaarlijk zijn. Want het is ook makkelijker om nep nieuws te verspreiden omdat het zo realistisch gemaakt kan worden.

Behandelde producten:

500 v.Chr.- Grieks theater

Voor de Grieken was theater een grote bron van vermaak. Vooral in de vorm van comedies en tragedies.

1000- Mirakelspel

Het mirakelspel was een vorm van theater om het volk te vermaken en tegelijk de waarden van de kerk over te brengen.

1585- Shakespeare

Shakespeare schreef toneelstukken die gepubliceerd werden voor het publiek. Hij was een van de eerste theaterschrijvers wiens werk gepubliceerd werd.

1680- Schimmenspel

Schimmenspel kwamen naar Europa. Het is een manier om verhalen te vertellen doormiddel van schaduw beelden.

1780- Fantasmagorie

De fantasmagorie is een doorontwikkeling op de schimmenspielen. Er werd een afbeelding op een muur geprojecteerd die ook snel verwisseld kon worden door andere afbeeldingen.

1878- Eerste film

Eigenlijk een serie van 12 foto's die snel achter elkaar te zien waren. Het resulteerde in een filmpje van drie seconden van een galopperend paard.

1893- Kinetoscoop

Via de kinetoscoop kon men voor een prijs naar een zeer korte film kijken. Het was wel voor individueel gebruik.

1895- Eerste publieke betaalde film

De eerste film die in theaters tegen betaling voor het normale publiek te zien was. Het begin van de openbare commerciële films.

1900- Opkomst moderne theatertechnieken

Door de uitvinding van de gloeilamp begon men te experimenteren met de mogelijkheden van licht in theater.

1908- Eerste film in kleur

De eerste film in kleur kwam door ontwikkelingen in de bioscopen. In de komende 100 jaar worden langzaam bijna alle films in kleur geproduceerd.

1980- Draadloze microfoon

Nu is het nog makkelijker om een groot publiek aan te spreken in het theater. Het wordt toegankelijker omdat er een groter publiek kan komen.

1990- CGI

Veel praktische effecten worden vervangen door special effecten. Het is goedkoper en makkelijker om dit met de computer te genereren.

2007- Led licht

Nog meer mogelijkheden om een sfeer en setting te creëren kwamen op door het led licht. Men kan nu met dezelfde lamp meerdere kleuren laten zien.

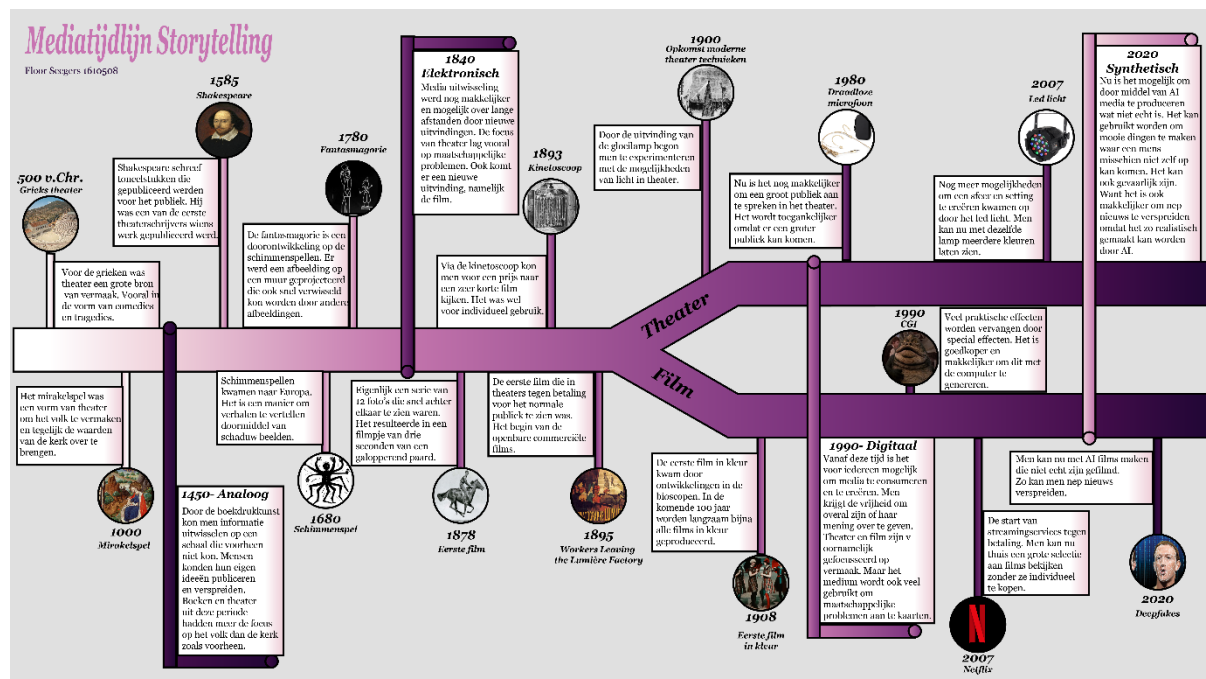
2007- Netflix

De start van streamingsservices tegen betaling. Men kan nu thuis een grote selectie aan films bekijken zonder ze individueel te kopen.

2020- Deepfakes

Men kan nu met AI films maken die niet echt zijn gefilmd. Zo kan men nep nieuws verspreiden.

Eindversie mediatijdlijn:



Dit is mijn eindversie van mijn media tijdlijn. Mijn doel met deze tijdlijn is om aan te geven welke nieuwe ontwikkelingen er zijn ontstaan wat betreft storytelling en welke dingen hetzelfde zijn gebleven. Ik benoem meerdere producten en uitvindingen die belangrijk zijn voor de ontwikkeling van theater en film. Ook probeer ik de impact van elke mediarevolutie op de samenleving aan te geven in mijn tijdlijn.