

Ik als ontwerper in de maatschappij

Fotografie



Camera Obscura

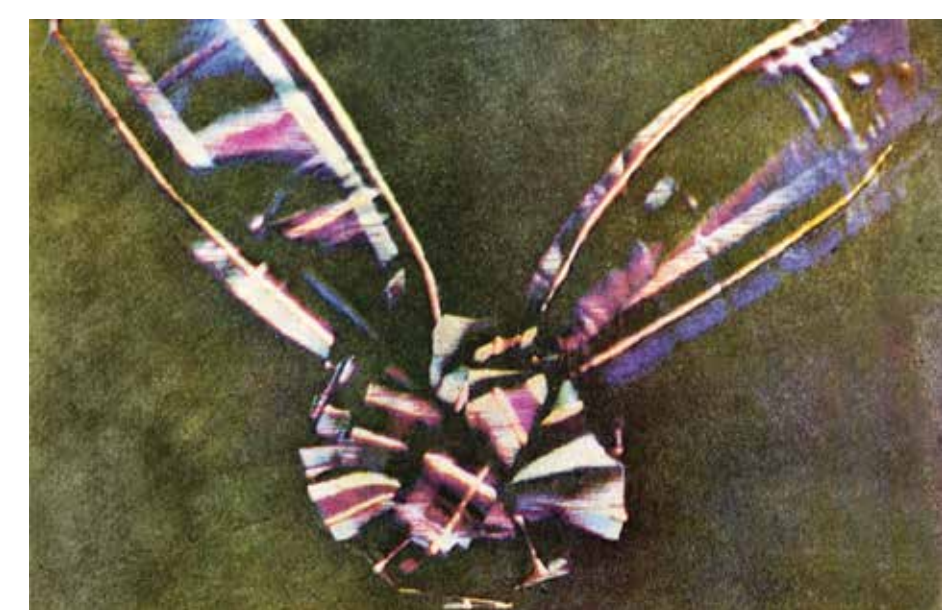
Wat gebeurde er?

De camera obscura was een donkere kamer of doos met een klein gaatje waardoor licht naar binnen viel. Dit projecteerde een omgekeerd beeld van de buitenwereld op de achterwand.

Waarom belangrijk?

Deze techniek was het begin van beeldregistratie en inspireerde latere fotografische technologieën. Kunstenaars gebruikten het om nauwkeuriger te tekenen.

In mijn eigen foto's werk ik vaak met licht en compositie, net als bij de camera obscura. Ik experimenteer met perspectief en hoe het beeld zich vormt door lichtval.



Eerste Kleurenfoto

Wat gebeurde er?

Maxwell combineerde drie zwart-wit foto's, elk genomen met een ander kleurfilter (rood, groen, blauw), tot één kleurenbeeld.

Waarom belangrijk?

Dit markeert het begin van kleur in fotografie, wat een enorme stap was richting visuele storytelling.

In mijn foto's en posters gebruik ik kleur heel bewust om emotie en aandacht te sturen. Deze ontwikkeling laat zien hoe belangrijk kleurgebruik is voor een krachtige visuele boodschap.



Polaroid

Wat gebeurde er?

Met Polaroid kon je een foto maken én direct afdrukken. Binnen een minuut had je het resultaat in handen.

Waarom belangrijk?

Mensen konden meteen hun foto zien. Dit was het begin van de snelle beeldcultuur, zoals we die nu ook hebben met onze telefoons.



Digitale Camera's Worden Betaalbaar voor Consumenten

Wat gebeurde er?

Digitale camera's werden betaalbaar en populair onder consumenten. Iedereen kon nu foto's maken en bekijken zonder film.

Waarom belangrijk?

Beeld maken werd nog toegankelijker. Ook kwam beeldbewerking en online delen op grote schaal op.

Mijn ontwerpen zijn gemaakt voor een wereld waarin beeld razendsnel wordt verspreid. Ik houd rekening met hoe iets eruitziet op schermen, in social media feeds of op posters. Mijn werk is visueel krachtig omdat het moet opvallen in een wereld vol beelden.



1500

1826



Eerste Permanente Foto

Wat gebeurde er?

De Fransman Joseph Nicéphore Niépce maakte de allereerste foto met lichtgevoelig materiaal op een metalen plaat. De belichting duurde zo'n 8 uur.

Waarom belangrijk?

Dit was de geboorte van fotografie als techniek: het vastleggen van licht op een blijvend oppervlak.

1861

BC 4.1.1 Je koppelt historische ontwikkelingen binnen het CMD-werkveld aan jouw ontwerp oplossingen door deze te vergelijken met verwante voorlopers.



Kodak

Wat gebeurde er?

Kodak introduceerde een gebruiksvriendelijke camera met een vaste filmrol. Gebruikers hoefden alleen te klikken; het ontwikkelen gebeurde bij Kodak.

Waarom belangrijk?

Fotografie werd een massamedium en onderdeel van het dagelijks leven.

Mijn fotografie is mogelijk door deze ontwikkeling. Ik werk met een digitale camera of smartphone. In mijn ontwerp zie je hoe ik persoonlijke beelden gebruik om maatschappelijke thema's aan te kaarten.

1947



Eerste Digitale Camera

Wat gebeurde er?

Kodak ontwikkelde de allereerste digitale camera. Beelden werden digitaal opgeslagen in plaats van op film.

Waarom belangrijk?

Dit was de start van de digitale fotografie, waardoor beelden veel sneller en flexibeler gemaakt én bewerkt konden worden.

Ik gebruik Photoshop of andere software om mijn beeld te bewerken en vorm te geven. Zonder de digitale revolutie in 1975 was dat niet mogelijk geweest. Mijn creatieve keuzes – contrast, kleur, uitsneden – zijn allemaal deel van deze visuele taal.

1999



Nu

Smartphone Fotografie

Wat gebeurt er nu?

Iedereen heeft een camera op zak via de smartphone. Al helpt bij bewerken, social media is hét platform voor beeldverspreiding.

Waarom belangrijk?

We leven in een beeldcultuur: foto's zijn communicatie, identiteit en storytelling tegelijk.

Ik ontwerp met het idee dat beelden snel gedeeld en begrepen moeten worden. Mijn foto's en posters zijn gemaakt om te werken in deze context – bijvoorbeeld op Instagram of als visuele statement in de openbare ruimte.

Mijn ontwerpen

BC 4.1.2 Je illustreert je persoonlijke kijk op de waarde van je ontwerp oplossing voor de toepassingscontext en maakt zichtbaar welke vrijkningen en beperkingen de oplossing met zich mee kan brengen.



Wat wilde ik bereiken?

Ik wilde een echt en persoonlijk moment laten zien. De foto gaat over liefde, veiligheid en rust. Door het in zwart-wit te maken, voelt het meer tijdloos en serieus. Het gaat om het gevoel, niet om kleuren of drukte.

Wat is goed aan mijn ontwerp?

De foto is rustig en puur. Je voelt echt de band tussen de twee mensen. Er is niks extra's, dus je kijkt meteen naar wat belangrijk is. Dat maakt het krachtig.

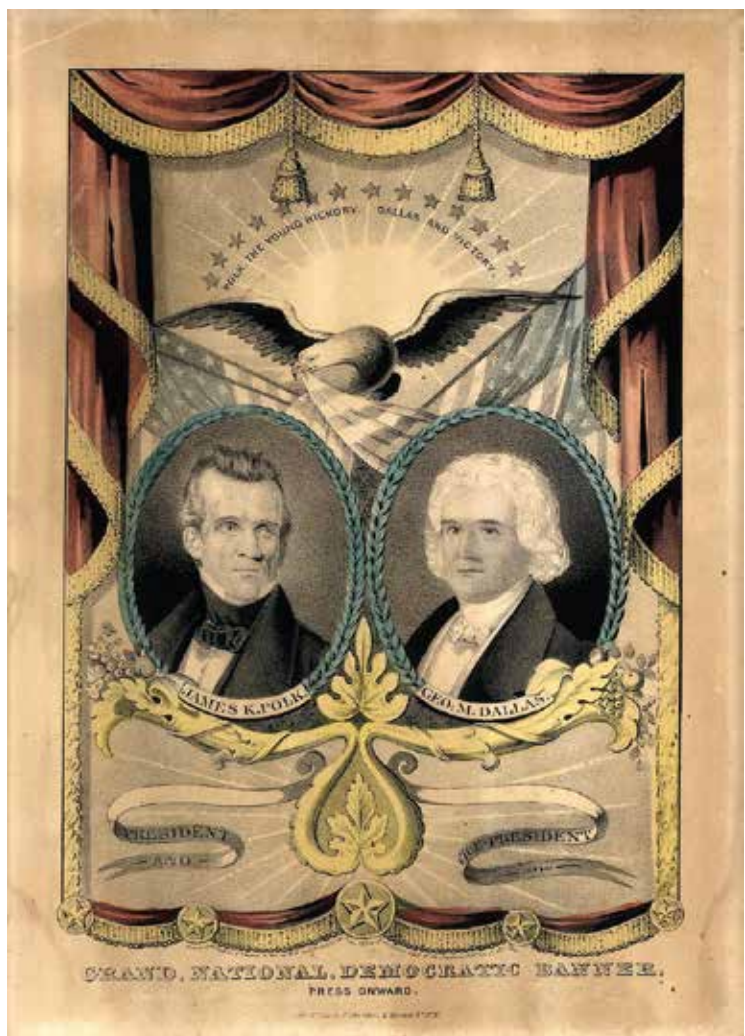
Wat kan beter?

Ik wil leren om nog beter met licht en scherpte te spelen. Ook wil ik meer letten op compositie, dus hoe mensen precies in beeld staan. Dat kan de foto nog sterker maken.

Mijn invloed in de context

Mensen zijn vaak moe van drukke en snelle beelden. Alles is tegenwoordig snel, fel en vol tekst. Met mijn foto wil ik laten zien dat stilte ook iets zegt. In campagnes of magazines waar het draait om gevoel, familie of zorg, past zo'n foto goed.

Campagne poster



De Eerste Politieke Posters

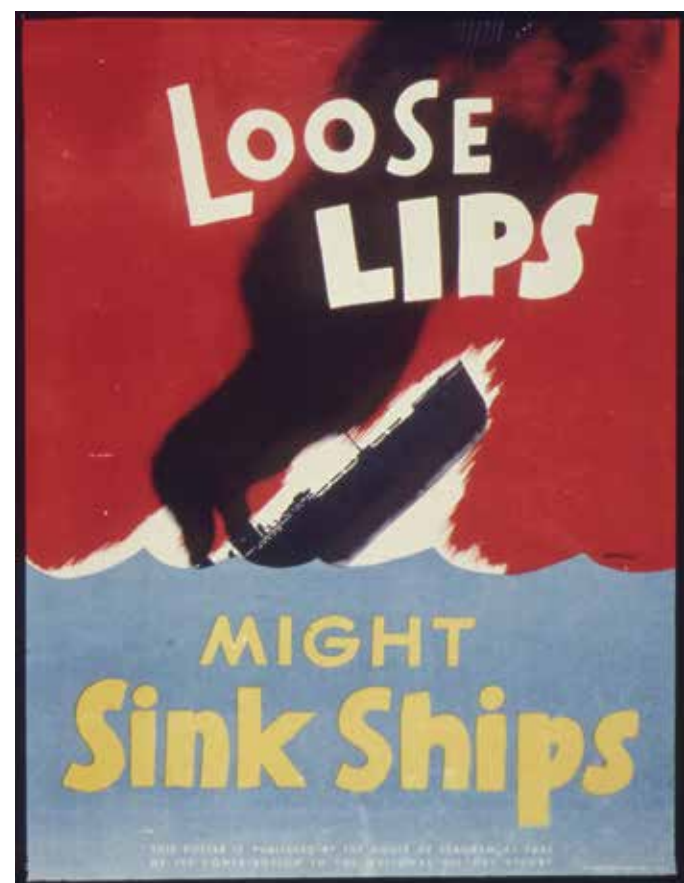
Wat gebeurde er?

De allereerste politieke campagne posters verschenen in de VS (bijv. verkiezingen van 1844). Dankzij lithografie konden politieke boodschappen visueel verspreid worden.

Waarom belangrijk?

Voor het eerst konden politici hun boodschap visueel aan een groot publiek tonen — dit was de start van visuele politieke communicatie.

Mijn campagne poster gebruikt ook een duidelijke, visuele boodschap om mensen aan te spreken en te overtuigen, net als deze vroege politieke posters.



Oorlogsposters

Wat gebeurde er?

Tijdens WOII werden posters massaal ingezet voor propaganda. Ze riepen op tot actie, zuinigheid, eenheid en waakzaamheid.

Waarom belangrijk?

Posters bewezen hoe krachtig beeld kan zijn om gedrag en emoties te beïnvloeden in tijden van crisis.

Mijn campagne poster is ook bedoeld om mensen bewust te maken en aan te zetten tot actie, zoals deze posters dat deden in oorlogstijd.

BC 4.1.1 Je koppelt historische ontwikkelingen binnen het CMD-werkveld aan jouw ontwerp oplossingen door deze te vergelijken met verwante voorlopers.



Sociale Media & Visuele Impact

Wat gebeurt er?

Tegenwoordig worden posters vaak gedeeld via sociale media en gebruikt tijdens protesten om aandacht te vragen voor maatschappelijke kwesties zoals racisme en politiegeweld.

Waarom belangrijk?

Visuele boodschappen moeten snel en krachtig zijn om op te vallen in de overvloed aan informatie op sociale media.

Mijn poster is ontworpen met het oog op zowel fysieke als digitale verspreiding, met een focus op een krachtige visuele boodschap die mensen aanspreekt en aanzet tot actie.



Artistieke Posters

Wat gebeurde er?

Posters werden steeds creatiever en kunstzinniger. Kunstenaars als Toulouse-Lautrec brachten kleur, stijl en emotie in posters.

Waarom belangrijk?

Campagnes kregen meer visuele aantrekkingskracht en esthetiek werd onderdeel van communicatie.

Net als deze posters gebruik ik kleur, compositie en typografie om de aandacht te trekken



Protest en Activisme

Wat gebeurde er?

Posters werden een middel voor maatschappelijke verandering: anti-oorlog, burgerrechten, feminisme en milieu.

Waarom belangrijk?

Ze toonden de kracht van visuele cultuur in protest en gaven stem aan groepen die gehoord wilden worden.



Digitale Revolutie in Posters

Wat gebeurde er?

Met de opkomst van digitale ontwerptools zoals Adobe Photoshop en Illustrator werden posters vaker digitaal ontworpen en verspreid via internet en sociale media.

Waarom belangrijk?

Digitale technologie maakte het mogelijk om snel en efficiënt visuele boodschappen te creëren en te delen, waardoor de impact en het bereik van campagne posters aanzienlijk toenam.

Nu

Mijn ontwerpen

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.



Wat wilde ik bereiken?

Ik wilde mensen laten zien dat iets kleins, zoals een flesje goed weggoaien, toch verschil maakt. Ik maakte een simpele en duidelijke poster. Iedereen begrijpt het meteen. De hand en de fles zeggen eigenlijk al genoeg.

Wat is goed aan mijn ontwerp?

De boodschap is duidelijk en sterk. Door weinig tekst en een helder beeld weet je meteen wat je moet doen. De kleuren vallen op, en het beeld is herkenbaar voor iedereen.

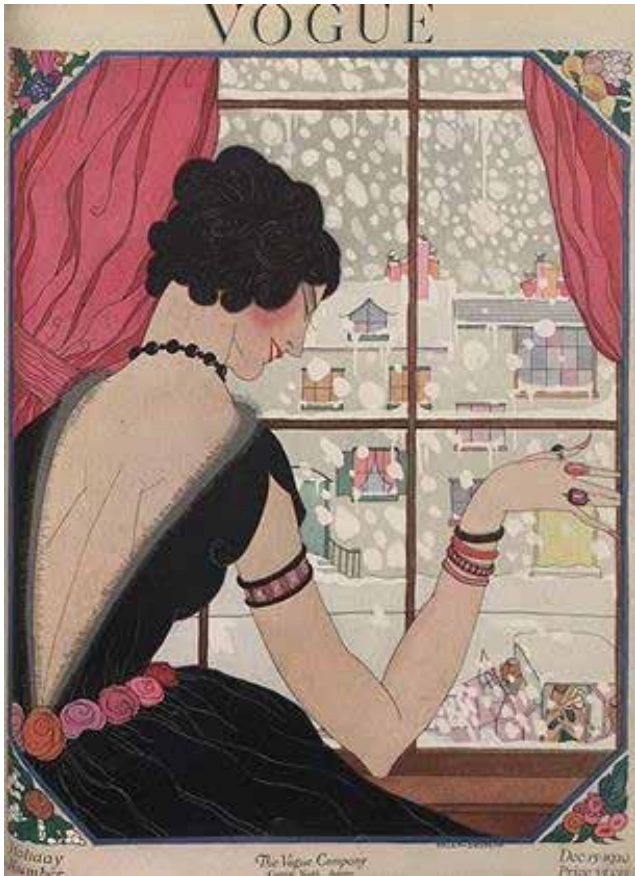
Wat kan beter?

De poster is misschien te simpel. Een volgende keer wil ik iets maken dat ook emotie of humor gebruikt, zodat mensen het nog beter onthouden.

Mijn invloed in de context

In deze tijd maken we ons zorgen over klimaat en afval. Mijn poster past daarin. Het laat zien dat iedereen iets kan doen ook al is het klein. Ik wil mensen motiveren zonder schuldgevoel, juist met iets positiefs en eenvoudigs.

Magazine Spreads



1920

Eerste moderne lay-outs

Wat gebeurde er?

In de jaren 1920 begonnen tijdschriften zoals Vogue en Harper's Bazaar moderne spreads te maken met veel witruimte, duidelijke fotografie en minder volle pagina's. Dit was echt vernieuwend vergeleken met de drukke krantenstijlen daarvoor.

Waarom belangrijk?

Door meer witruimte en fotografie werd de leeservaring veel rustiger en aantrekkelijker. Voor het eerst kreeg het beeld net zoveel aandacht als de tekst.

In mijn spreads gebruik ik ook witruimte en duidelijke beelden, bijvoorbeeld bij de spread over CMD (pagina 15-16), om rust en focus te creëren.



1984

Opkomst van Desktop Publishing

Wat gebeurde er?

Met de introductie van de Apple Macintosh en Adobe PageMaker konden gewone mensen ineens professioneel ogende spreads maken. Dit veranderde de ontwerpwereld compleet.

Waarom belangrijk?

Grafisch ontwerp werd toegankelijk voor veel meer mensen, waardoor creativiteit sneller kon groeien en vernieuwen.

Mijn spreads zijn volledig digitaal ontworpen, wat alleen mogelijk is dankzij deze technologische vooruitgang.

BC 4.1.1 Je koppelt historische ontwikkelingen binnen het CMD-werkveld aan jouw ontwerp oplossingen door deze te vergelijken met verwante voorlopers.

Nu



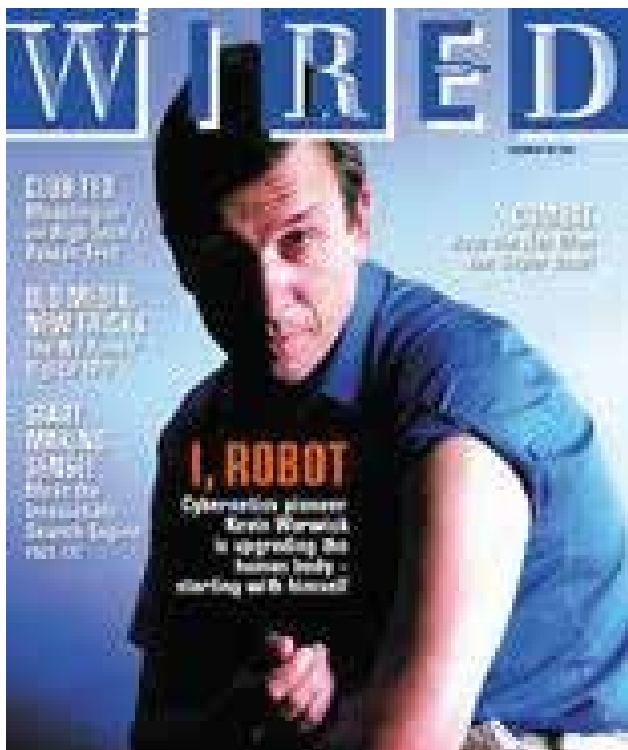
Zwitserse stijl / Grid design

Wat gebeurde er?

In deze periode ontstond de 'Zwitserse stijl', met een strak gebruik van grids (rasterlijnen), minimalistische vormgeving en duidelijke hiërarchie in tekst en beeld. Ontwerpers zoals Josef Müller-Brockmann waren hier grote namen in.

Waarom belangrijk?

Grids zorgden ervoor dat informatie veel sneller en makkelijker te begrijpen was. Het was een revolutie in hoe spreads werden opgebouwd.



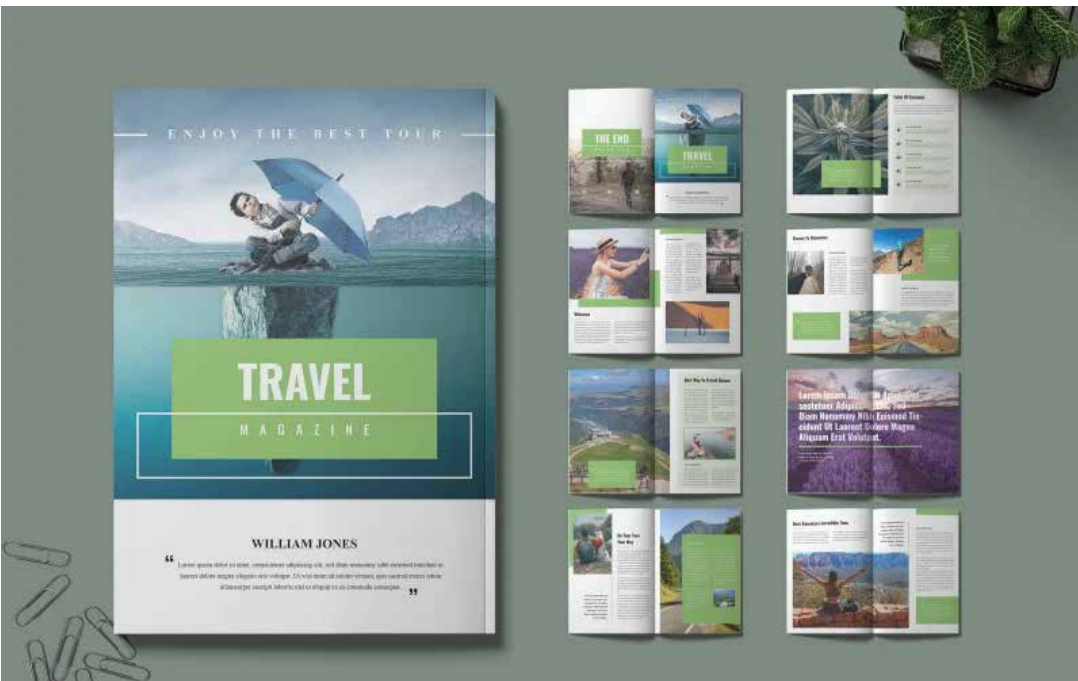
Digitale magazines en interactieve spreads

Wat gebeurde er?

Vanaf de jaren 2000 begonnen steeds meer magazines online te verschijnen. Digitaal bladeren, klikbare links en animaties maakten spreads levendiger.

Waarom belangrijk?

De lezer kon nu niet alleen lezen maar ook interactief bezig zijn, waardoor magazines dynamischer werden.



Social storytelling en visueel denken

Wat gebeurde er?

In deze tijd willen mensen snelle, visuele verhalen. Grote koppen, kleurrijke spreads en krachtige beelden zijn de norm. Ontwerpers denken vanuit de gebruiker en het verhaal.

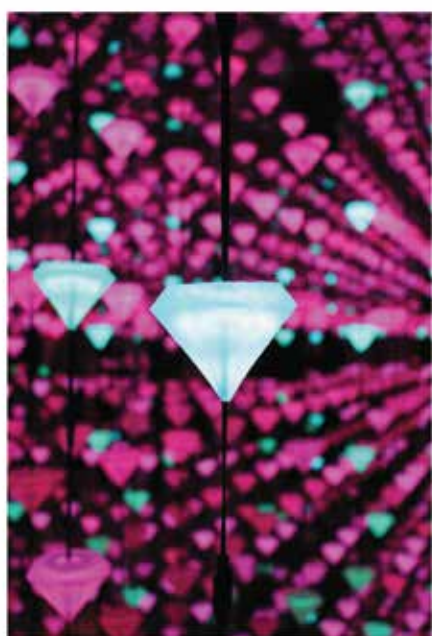
Waarom belangrijk?

Het draait nu om aandacht trekken én emotie overbrengen in één oogopslag. Beleving staat centraal.

Mijn spread over het Moco Museum (pagina 17-18) sluit hierop aan door opvallende kleuren, krachtige beelden en een informele tone-of-voice die makkelijk binnenkomt.

Mijn ontwerpen

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.



17



18

Vakgebied



15

R T A L K Z R W X L P Q
Y P C V R H O A S I W H
I N T E R A C T I E V E
R I N M X P L R V H U H
K B O P M E D I A B R O
R X Y U O W S G H V U Y
T R A L N F H B C R H I
R V W X T T W A C R Z R K
H A V K T K F Q S T A Z
L B R J T U F J B G K J
B R J Z E F R T E H Z
E N A G W A P X G K I O
Q P L O G Y U D H I S K
H G O C F E R H A N M X
P E R F H R K R J L Z A
K Z S R F H S O R J L Z A
P W H H B N S F K M E D

13



16

Welke invloed heb je willen uitoefenen en op wie?

Met deze spreads wilde ik jonge creatieve mensen inspireren. Door kleurgebruik, typografie en een speelse opmaak spreek ik een nieuwsgierig en visueel ingesteld publiek aan. Mijn doel was om design toegankelijk te maken, en tegelijkertijd informatief én modern over te komen.

Wat zou je anders kunnen doen of juist niet?

Ik ben tevreden over de balans tussen beeld en tekst. Wat ik in de toekomst beter wil doen, is meer interactiviteit toevoegen, zoals QR-codes of bewegende elementen voor online gebruik. Dat sluit nog beter aan bij de mediatrends van nu.

Wat is jouw invloed in de context?

Mijn spreads maken informatie visueel aantrekkelijk en daarmee makkelijker te begrijpen. In een wereld vol snelle content kunnen sterke spreads de aandacht vasthouden en een verhaal krachtig overbrengen. Ze zorgen voor snelle visuele communicatie.

Wat wil je graag leren?

Ik wil leren hoe ik interactieve of digitale spreads kan maken (bijv. in Adobe XD of Figma), zodat ik kan ontwerpen voor zowel print als scherm.

Mijn leerdoelen

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.

Ik wil in de komende 8 weken leren om een korte animatie te maken (10–20 seconden) met tekst en beeld in Adobe After Effects.

Ik gebruik YouTube tutorials om de basistechnieken te leren (zoals keyframes, easing en motion blur). Daarna maak ik mijn eigen animatie met een duidelijke boodschap. Ik laat mijn animatie zien aan minimaal 2 mensen (bijvoorbeeld medestudenten) en gebruik hun feedback om mijn animatie te verbeteren.

Mijn leerambitie

In cursus 4 wil ik mezelf ontwikkelen op het gebied van animatie. Tot nu toe heb ik vooral gewerkt met fotografie, posters en magazine spreads. Ik merk dat animatie steeds belangrijker wordt in campagnes, social media en storytelling. Daarom wil ik leren hoe ik eenvoudige bewegende beelden kan maken die mijn ontwerp versterken. Zo word ik breder inzetbaar als ontwerper.

Wat bereik ik hiermee?

Ik leer hoe ik iets kan laten bewegen in beeld, zodat mijn idee duidelijker en sterker overkomt.

Ik oefen met Adobe-programma's door zelf te leren via YouTube-video's.

Ik kan straks ook voor sociale media of campagnes ontwerpen maken die bewegen.

Ik leer beter samenwerken, omdat ik mijn werk laat zien en luister naar feedback om het beter te maken.

Theorie

Gestaltwetten -zorgen voor duidelijke visuele hiërarchie

12 Principles of Animation -timing, beweging en expressie verbeteren

Hulpmiddelen

Software: Adobe After Effects (of eventueel Adobe Animate of Premiere Pro)

Leermateriaal: YouTube, Adobe tutorials en feedback: van klasgenoten, docent of andere ontwerpers

Bronnen

Grobet – De geschiedenis van de fotografie in een notendop

Informatiebron

<https://www.grobet.be/nl/blog/de-geschiedenis-van-de-fotografie-in-een-notendop>

MyGlossy – Een duik in de geschiedenis van fotografie

Informatiebron

<https://www.myglossy.nl/inspiratie/een-duik-in-de-geschiedenis-van-fotografie>

Wikipedia (EN) – Camera Obscura

Informatie & beeld

https://en.wikipedia.org/wiki/Camera_obscura

Wikipedia (NL) – Nicéphore Niépce

Informatie & beeld

https://nl.wikipedia.org/wiki/Nic%C3%A9phore_Ni%C3%A9pce

Geschiedenisbeleven.nl – De eerste foto's

Informatie & beeld

<https://www.geschiedenisbeleven.nl/primeurs-in-de-fotografie-de-eerste-fotos/>

National Museum of American History – Kodak camera 1888

Beeld

https://americanhistory.si.edu/collections/object/nmah_760118

Pexels – Smartphone fotografie

Beeld

<https://www.pexels.com/nl-nl/zoeken/smartphone%20fotografie/>

Wikipedia (NL) – Polk-Dallas campagneposter

Beeld

https://nl.m.wikipedia.org/wiki/Bestand:Polk_Dallas_campaign_banner.jpg

Vogue – The history of Vogue covers

Informatie & beeld

<https://www.vogue.com/article/history-of-vogue-covers>

Smashing Magazine – The digital magazine revolution

Informatiebron

<https://www.smashingmagazine.com/2010/12/the-digital-magazine-revolution/>

TemplateMonster – Magazine ontwerp 2024

Beeld

<https://www.templatemonster.com/magazine-templates/travel-magazine-design-2024-325753.html>

ChatGPT (OpenAI) – Tekstuele ondersteuning en structuur

Informatie

(Gesprek met AI op 25 april 2025)