

**‘n Onderzoek na die ontwikkeling van praktiese riglyne
vir die gebruik van visuele middele in die bereiking van
graad 12-leeruitkomste na aanleiding van die Nasionale
Kurrikulumverklaring van die Departement van
Onderwys**

**deur
Martinie Johanna Möller**

**voorgelê ter vervulling van die vereistes vir die graad:
D.LITT: Afrikaans
in die Fakulteit Geesteswetenskappe in die
Departement Afrikaans van die Universiteit van Pretoria**

Promotor: prof. P.H. Roodt

Augustus 2007

Proefskrif: D.LITT: Afrikaans

An investigation into the development of practical guidelines for the use of visual elements in achieving the grade 12 learning outcomes in line with the National Curriculum Declaration of the Department of Education.

Martinie Johanna Möller

Promotor: prof. P.H. Roodt

Voorwoord:

My dank aan:

- ❖ my Skepper wat volgens Filippense 4 my Hulp en my Krag is;
- ❖ Lou - vir jou besondere aanmoediging, ondersteuning en liefde;
- ❖ Lou, jr. Henk en Pieter - julle geloof en waardering;
- ❖ Justine en Danelle - julle belangstelling is vir my kosbaar;
- ❖ Charmaine - jou hulp en vertrouwe;
- ❖ Die hoof, mnr. Deon Naudé en personeel van Hoërskool John Vorster, Nigel - julle belangstelling;
- ❖ Prof. Piet Roodt - vir u vormende en entoesiastiese leiding. U insig en hulp was vir my van onskatbare waarde.
- ❖ Rita Badenhorst - vir jou ongelooflike hulp in die biblioteek.

'n Onderzoek na die ontwikkeling van praktiese riglyne vir die gebruik van visuele middele in die bereiking van graad 12-leeruitkomste na aanleiding van die Nasionale Kurrikulumverklaring van die Departement van Onderwys

Om 'geletterd' te wees, beteken letterlik die vermoë wat die mens het om te kan lees en skryf. Dit kan ook op die vermoë dui om tekens, behalwe woorde, te kan lees, nl. gebare en beelde.

In die samelewing word die mens vandag aan baie visuele elemente blootgestel, baie meer as slegs die gedrukte woord – in koerante, tydskrifte, televisie, advertensies, spotprente, strokiesprente, musiekvideo's, die internet, ens. Om visueel geletterd te wees, is 'n dus 'n belangrike vaardigheid wat die mens of in hierdie geval, die leerder, moet aanleer om onderskeidend na die visuele te kan kyk. In hierdie opsig lê die verantwoordelikheid by die onderwyser, en in 'n groot mate die taal-onderwyser om die leerders die vaardighede wat nodig is om krities en denkend te kan waarneem, aan te leer en te ontwikkel.

Visuele geletterdheid is dan die vermoë om te sien, te verstaan, om grafies te dink, te skep en te kommunikeer. In hierdie geval sal die visueel geletterde persoon in staat wees om krities na enige beeld te kyk om dít wat die kunstenaar vir die kyker wil deurgee, te kan ontleed en vertolk. Hierdie vaardighede kan deurgaans op die verskillende visuele elemente toegepas word, nl. foto's, prente, tekeninge, grafiese kunsvorme soos spotprente, strokiesprente en illustrasies, films, kaarte, ens. Al hierdie visuele elemente stel inligting vry wat die kyker moet kan vertolk. **Visuele geletterdheid gee dus die kyker die geleentheid om idees en inligting i.v.m. voorgehoue beelde in konteks te plaas en te bepaal of dit geldend is of nie.**

Visuele geletterdheid vereis meer as een vaardigheid. Soos by die tradisionele geletterdheid waar dit slegs 'n vereiste is om woorde en sinne te kan ontleed, maar om met begrip te lees, is 'n verdere vaardigheid wat verkry moet word. Hier help die onderwyser die leerder om nie net woorde en klanke te onderskei nie, maar te verstaan wat hulle lees. Hierdie vaardigheid sluit 'n breë woordeskat en kritiese denke in. Hiervoor gebruik die onderwyser verskillende strategieë om by sy uiteindelige doelwit uit te kom, nl. om die leerders kontekstuele begrip teenoor dit wat hulle lees, te laat verkry.

Die eerste vlak van visuele geletterdheid is die basiese identifisering van elemente in 'n prent, foto of grafiese uitbeelding. Die vaardighede wat hiervoor nodig is, is fyn waarneming, maar terselfdertyd die begrip van dít wat gesien word ook in verhouding met ander elemente. Dit gee aanleiding tot kritiese denke, wat noodsaaklik vir die leerder is om afleidings en analisering uit die gegewe visuele te kan maak. Dit sal ook vir die leerder help om uit die oorfloed inligting waarmee hy daaglik op webtuistes en tekste wat aan hom voorgehou word en mee gekonfronteer word, betekenis te vind.

Uitkomsgebaseerde Onderwys wat ten doel het om kritiese denke by leerders aan te wakker en te ontwikkel, kan die vaardighede in hierdie studie met vrug toepas.

An investigation into the development of practical guidelines for the use of visual elements in achieving the grade 12 learning outcomes in line with the National Curriculum Declaration of the Department of Education.

Literacy literally means the ability of a human to read and write. It can also indicate the ability to read and interpret signs other than words - for example actions and images.

Today in civilised society, mankind is exposed to a multitude of visual elements, so much more than only the printed word - in newspapers, magazines, on television, in advertisements, cartoons, comic strips, music videos, the internet: - the list is endless. To be visually literate is an important skill that man, in this case the learner, has to master to be able to look at the visual and distinguish differences in meaning. In this regard, the responsibility lies with the Education department and especially the language teacher. Learners have to be taught the skills to evaluate thoughtfully and critically and to be led to the development of this skill.

Visual literacy is the skill to see, understand, think, create and communicate graphically. The visually literate person will be capable of assessing any image critically as well as analysing and interpreting what the artist wanted the viewer to know. These skills can be applied to any visual material - photo's, pictures, drawings and graphic art forms like cartoons, comics, illustrations, films and maps. All these visual elements give information that the viewer must be able to analyse.

Visual literacy grants the viewer the opportunity to place ideas and information, relating to an image, in context and to evaluate whether those ideas and information are relevant.

Visual literacy demands more than just one skill. Like traditional literacy there is one skill to analyse words and sentences and to read with comprehension, an additional skill must be mastered. The teacher helps the learner not only to identify words and sounds, but also to understand what he reads. This competence includes a wide vocabulary and critical thinking skills. The teacher uses different strategies to achieve his ultimate goal - to have learners gain contextual understanding of their reading.

The first level of visual literacy is the basic identification of elements in a picture, photograph or graphic image. Here the necessary skills are careful observation as well as comprehension of what is seen in relation to other elements. This develops critical thinking which is essential for the learner to make deductions from and analyse the given visual material. It will also help the learner to make relevant meaning of the flood of information that he is confronted with in cyberspace and visual texts on a daily basis.

Outcomes Based Education, which has as its goal the creation and development of critical awareness in learners, can use the skills explained in this study, with great success.

Key words:

visual elements

graphic art

image

visual literacy

learning outcomes

photograph

cyberspace

visual texts

picture

music videos



INHOUDSOPGAWE

HOOFSTUK 1

1.1	Inleiding	1
1.2	Motiveringsteorieë: waarom visuele geletterdheid onafwendbaar is	2
1.3	Probleemstelling	7
1.4	Voordele wat visuele geletterdheid vir die kurrikulum inhou	13
1.5	Opvoedkundige doelwitte in die algemeen	15
1.6	Besondere funksies van die oudiovisuele	15
1.7	Beplanning	18

HOOFSTUK 2

2.1	Verskillende standpunte: Wat is visuele geletterdheid?	21
2.1.1	Definisie	22
2.1.2	Die vroeëre tye	22
2.1.3	Visuele geletterdheid in die moderne samelewing	23
2.1.4	Kommunikasieproses versus Visuele Kommunikasie	23
2.1.5	Verklaring van begrippe	28
	i) Visueel	28
	ii) Geletterdheid	29
	iii) Kommunikasie	30
	iv) Simbole	30
	v) Simboolskema	33
	vi) Simboolsisteem	36
	vii) Kodes	37
	viii) Lees en interpretasie van die stilbeeld	37
	ix) Visuele prosesse en mentale beeldvorming	39
2.2	Linker- en regterbrein	40
2.3	Ander sienings	40
2.4	Verwysingsraamwerk	43
2.5	Kulturele geletterdheid	44
2.6	Die nut van visuele geletterdheid	46

HOOFSTUK 3: Statiese Media

	Die grafiese beeld (prent): Piktografie	47
3.1	Teoretiese begroning	47
3.2	Waarnemingswette	48
3.3	Simbole	49
	3.3.1 Simboolsisteme	49
	3.3.2 Die kodering van simboolsisteme	50
3.4	Die tweedimensionele beeld	51
3.5	Die derde dimensie: Diepte-persepsie en driedimensionaliteit	51
3.6	Die ontwikkeling by leerders	59
3.7	Die potensiele 'taalvermoë' van die verskillende prente	60
	3.7.1 Beskrywing	61



3.7.2	Interpretasie	61
3.7.3	Gekontekstualiseerde response	61
3.7.4	Persoonlike kommentaar	61
3.8	Die rol van die onderwyser	62
3.9	Kriteria by die keuse van prente	63
3.10	Die fundamentele elemente van visuele geletterdheid	65
3.10.1	Die punt (kolletjie)	65
3.10.2	Die lyn	66
3.10.3	Vorm	67
3.10.4	Rigting	68
3.10.5	Tint (kleurskakering)	69
3.10.6	Kleur	70
3.10.7	Tekstuur	75
3.10.8	Skaal	76
3.10.9	Beweging	77
3.11	Kommunikatiewe eienskappe van die oudiovisuele beeld	78
3.12	Tegniese vir groepering	80
3.13	Dubbelsinnigheid in visuele kommunikasie	81
3.14	Die belangrikheid van die twee- of driedimensionele prent in visuele geletterdheid	82
3.15	Prakties: Die grafiese beeld (prent)	83
3.16	Leeruitkomste	83
3.17	Oefeninge	
3.17.1	Oefening 1	85
i)	Lig en skadu	85
ii)	Kleurwaarde	85
iii)	Fokus	85
iv)	Spasie	85
v)	Vorm	85
vi)	Lyn	85
vii)	Skaal	85
viii)	Kleur	85
ix)	Tekstuur	85
3.17.2	Oefening 2	85
i)	Hoek	85
ii)	Raam	85
iii)	Dominansie	85
iv)	Kontras	86
v)	Herhaling	86
vi)	Verskeidenheid	86
vii)	Balans	86
3.17.3	Oefening 3	87
3.17.4	Oefening 4	88
3.17.5	Oefening 5	88
3.18	Leeruitkomste	88
3.19	Asseseringstandaarde	88



3.19.1	Oefening 6	89
3.19.2	Oefening 7	90
3.19.3	Oefening 8	90
3.19.4	Oefening 9	91
3.19.5	Oefening 10	91
3.19.6	Oefening 11	92
3.19.7	Oefening 12	92
3.19.8	Oefening 13	93
HOOFSTUK 4: Die spotprent		94
Teoretiese benadering		94
4.1	Karikatuur versus strokiesprent	94
4.2	Die spotprent as kunsvorm	95
4.3	Die wese van die spotprent	96
4.3.1	Lag	96
4.3.2	Humor	97
4.3.3	Onderskeid tussen die verskillende soorte komediante	99
i)	Die vernuftige	100
ii)	Die satirikus	100
iii)	Die woordspeler	100
iv)	Die nar	100
v)	Die grapverteller	100
vi)	Die opportunis	100
vii)	Die storieverteller	101
viii)	Die terggees	101
ix)	Die praktiese grapmaker	101
4.3.4	Soorte grappe	101
i)	Filosofies	101
ii)	Sinneloos	102
iii)	Vyandigheid	102
iv)	Seksueel	102
4.3.5	Satire	103
4.3.6	Onderskeid tussen humor en satire	104
4.3.7	Parodie	104
4.3.8	Parodie versus satire	104
4.3.9	Die politieke spotprent	105
4.3.10	Die spotprent: grafiese kunsvorm	106
4.3.11	Kernelemente van die spotprentkuns	107
4.3.12	Die multi-dimensionele karakter van die spotprent	110
4.3.13	Prakties	118
i)	Spotprent A	119
ii)	Spotprent B	126
iii)	Spotprent C	128
iv)	Spotprent D	129
v)	Spotprent E	130
vi)	Spotprent F	133



vii)	Spotprent G	134
viii)	Spotprent H	136
ix)	Spotprent I	138
x)	Spotprent J	139
xi)	Spotprent K	140
xii)	Spotprent L	142
xiii)	Spotprent M	143
HOOFSTUK 5: Strokiesprente		146
Teoretiese benadering		146
5.1	Kulturele geletterdheid	146
5.2	Elemente van die strokiesprent	147
5.2.1	Raamgrootte	147
5.2.2	Spraakborrel	147
5.2.3	Dialog	147
5.2.4	Illustrasies	148
5.3	Taalgebruik in die strokiesprent	148
5.4	Skryfkuns en beeldende / grafiese kuns	149
5.5	'Klanke' in die strokiesprent	150
5.6	Die invloed van die strokiesprent	150
5.6.1	Die estetiese en filosofiese	150
5.6.2	Dominante mites en waardes	150
5.6.3	Wêreldwye invloed	150
5.6.4	Sosiale waarde	151
5.6.5	Samehorigheidsgevoel	151
5.6.6	Kreatiewe ontwikkeling	152
5.6.7	Kulturele agtergrond	152
5.6.8	Kulturele humor	152
5.6.9	Ideologiese standpunte	152
5.7	Tegniese en metodes om humor te bewerkstellig	153
5.8	Rolverdelings	154
5.9	Beweging in strokiesprente	154
5.10	Strokiesprente: Praktyk	155
5.10.1	Ontstaan	155
5.10.2	Televisiereeks: Madam en Eve	155
5.10.3	Temas vir satire	156
5.10.4	Eienskappe van die kunsmatige wêreld van strokiesprent	156
i)	Die verhouding met tyd en verhalende elemente	156
ii)	Styl	158
iii)	Konflik	158
iv)	Stereotipes	158
v)	Sosiale konteks en verandering	159
vi)	Sake wat 'n invloed op fiktiewe kommunikasie het	159
vii)	Kommunikasiestrategieë	159
viii)	Gevoelstrategieë	160
ix)	Gerusstellende strategieë	160



x)	Gekompliseerde en konflikbeheerde strategieë	160
xi)	Oorsaaklike strukture	160
xii)	Tematiese kontekste	161
xiii)	Gedragstrategieë	162
5.10.5	Fokus op drie konvensies	162
i)	Raam	162
ii)	Beweging	163
iii)	Karakterisering	164
5.10.6	Leeruitkomste	165
5.11	Strokiesprente:	
5.11.1	Strokiesprent 1	166
5.11.2	Strokiesprent 2	168
5.11.3	Strokiesprent 3	170
5.11.4	Strokiesprent 4	172
5.11.5	Strokiesprent 5	173
5.11.6	Strokiesprent 6	174
HOOFSTUK 6: Die advertensie		
	Teoretiese benadering	175
6.1	Die advertensie in die Pre-Ironiese Tydperk	175
6.2	Teorieë oor die samestelling van advertensies	177
6.3	Evalueringstegnieke om visuele effektiwiteit te assesseer	
6.3.1	Psigologiese korrelasies	179
6.3.2	Voorkeur-toets	179
6.3.3	Lesers-respons	179
6.3.4	Metingsmodelle	179
6.4	Die sielkunde van visuele persepsie	180
6.4.1	Assosiasie-wet	181
i)	Die wet van samehang	181
ii)	Die wet van opvolging	182
iii)	Die wet van aanslag, skakering, aard	182
iv)	Die wet van samesmelting	183
6.4.2	Die wet van verhouding: The Golden Section	183
6.4.3	Die wet van balans en simmetrie	184
6.5	Advertensiereëls	185
6.6	Beskouinge en argumente rondom advertensies	186
6.7	Die vrou in (en) die advertensie	188
6.8	TV-advertensies	189
6.8.1	Keuring en uitsoek van advertensies tydens programme	189
6.8.2	Die mag van die beeld in bemarkingskommunikasie	190
i)	Beelde	191
ii)	Denke	192
iii)	Gevoelens	193
iv)	Sportprestasies	193
v)	Medisyne en genesing - gedagtes/liggaamlike interaksie	194



6.8.3	Die beeldmeganisme	195
6.8.4	Kwalitatiewe middele	197
6.8.5	Humor in die advertensiewese	199
6.8.6	Bergson se teorie: Fundamentele elemente van komedie	200
6.8.7	Dimensies van die taksonomie	201
	i) Fisiese komedie	201
	ii) Verbale komedie	203
	iii) Romantiese komedie	205
	iv) Satiriese komedie	205
6.8.8	Die sosiale funksie van komedie	206
6.8.9	Die RAM-model vir effektiewe gebruik van advertensies	207
	6.8.9.1 Eerste veronderstelling	208
	6.8.9.2 Tweede veronderstelling	208
	6.8.9.3 Eerste proposisie	209
	6.8.9.4 Tweede proposisie	210
	I. Beskikbare handelsnaam	210
	II. Kwaliteit-aanduiding	211
	III. Emosionaliteit	211
	6.8.9.5 Derde proposisie	211
6.9	Die Internet as bemarkingswerktuig	211
	6.9.1 Probleemherkenning	212
	i) Die soektog na inligting	213
	ii) Evaluering van alternatiewe	214
	iii) Die aankoop-besluit	216
	iv) Opvolg na aankope	216
	v) Internet-aankope: samevattend	217
6.10	Die advertensie versus die musiekvideo	218
6.11	Samevattend	219
6.12	Die druk van 'n advertensie	220
	6.12.1 Besluite rakende kommunikasie-doelstelling	220
	6.12.2 Teiken-gehoor	221
	6.12.3 Uiteensetting en uitleg	221
	6.12.4 Ontwikkelingskonsep	221
	6.12.5 Die visuele	221
	6.12.6 Opskrifte	221
	6.12.7 Die kopie	222
	6.12.8 Wat om te vermy	222
	6.12.9 Advertensie-wenke	223
6.13	Leeruitkomste en assesseringstandaarde in advertensies	224
	Advertensie: prakties	
	Aktiwiteit 1(a)	225
	Aktiwiteit 1(b)	226
	Aktiwiteit 2	228
	Aktiwiteit 3	229
	Aktiwiteit 4	229
	Aktiwiteit 5	230



Aktiwiteit 6	230
Aktiwiteit 7	232
Aktiwiteit 8	233
Aktiwiteit 9	236
Aktiwiteit 10	237
Aktiwiteit 11	238
Aktiwiteit 12	239
Aktiwiteit 13	240
Aktiwiteit 14	240
Aktiwiteit 15	240
HOOFSTUK 7: Die musiekvideo	242
7.1 Agtergrond	242
7.2 Die aard van die musiekvideo	242
7.3 Die vervaardiging van die musiekvideo	243
7.4 Die doel van die musiekvideo	245
7.5 Die teikengroep	248
7.6 Die <i>rock</i> musiekvideo	248
7.7 Vermitologisering en ander vorme van uitbeelding	249
7.7.1 Die kunstenaar as goddelike wese	249
7.7.2 Die kunstenaar as 'n gewone mens	249
7.7.3 Die kunstenaar as dubbelganger	249
7.7.4 Die kunstenaar as 'n voorwerp van noukeurige ondersoek	249
7.7.5 Die kunstenaar as die vertolker / akteur	249
7.8 Tegnieke om die illusie van die werklikheid te verstewig	251
7.9 Uitstaande eienskappe	251
7.10 Interaksie tussen komponente by die <i>rock</i> video	252
7.11 Die droombeeld	252
7.12 Verklaring van begrippe by die musiekvideo	254
7.12.1 Genre	254
7.12.2 Sub-genres	255
7.12.3 Interpretatiewe / heuristieke benadering	256
7.12.4 'n Ironiese teken	256
7.12.5 'n Indeks	256
7.12.6 'n Simbool	256
7.12.7 Die konnotatiewe vlak	257
7.12.8 Raamwerk	257
7.12.9 Nie-filmkodes	257
7.12.10 Filmkodes	257
7.12.11 Strukturalistiese benadering	257
7.12.12 Narratiewe kodes	257
7.12.13 Intertekstuele kodes	257
7.12.14 Mitiese vlak	257
7.12.15 Fetisjisme	257
7.12.16 Voyerism	258
7.12.17 Skisofreniese konsep	258
7.12.18 Parodie	258



7.12.19	Pastiche	259
7.13	Video-analising	258
7.13.1	Analiseringsprosedure	258
7.13.2	'n Skematiese uiteensetting van die analise van musiekvideo's	259
7.13.3	Denotasievlak	260
7.13.4	Konnotasievlak	260
7.13.5	Allegorie / mite	261
7.14	Ooreenkomste en verskille tussen die TV en die rockvideo	261
7.15	Asseseringstandaarde wat bereik kan word	262
7.16	Prakties: musiekvideo-ontleding: Suikerbossie gesing deur Gian Groen	265
7.16.1	Vlak 1	265
7.16.2	Vlak 2	266
7.16.3	Vlak 3	267
7.16.4	Kunstenaar	267
7.16.5	Sub-genres	268
7.16.6	Eie mening	268
7.16.7	Natuurlik versus onnatuurlik	268
7.16.8	Tegniese kwaliteit	268
7.16.9	Geslaagdheid van video	268
7.17	Verdere oefeninge 1 - 3	269
7.18	Leerderaktiwiteite	269
HOOFSTUK 8: Televisie		270
8.1	Inleiding	270
8.2	Visuele geletterdheid en televisie	271
8.3	Kodes in die visuele wat aandag moet geniet	272
8.3.1	Sosiale kodes	272
8.3.2	Tegniese kodes	272
8.3.3	Verteenwoordigende kodes	273
8.4	Die gevare van TV-kyk	274
8.5	Samevattend	275
8.6	Onderskeid tussen die verskillende programme / genres	276
8.6.1	Verskille tussen televisie en film	276
8.6.2	TV- en radiodrama / hoorspele	
	i) Ooreenkomste	277
	ii) Verskille	278
8.6.3	Die TV-drama en die speelfilm / rolprent	278
	i) Ooreenkomste	278
	ii) Verskille	278
8.6.4	Die toneelstuk en die TV-drama	279
	i) Ooreenkomste	279
	ii) Verskille	279
8.7	Subgenres	280



8.7.1	Die kunsdrama / ernstige drama	280
8.7.2	Die strooisage / sepie	280
8.7.3	Die situasiekomedie of sitkom	281
8.7.4	Die komedie	282
8.7.5	Die dokumentêre drama of dokudrama	282
8.7.6	Die oorlogdrama / grensdrama	282
8.7.7	Die riller of siddersessie	282
8.7.8	Die misdaadreeks of krimmie	282
8.7.9	Die hospitaaldrama	293
8.7.10	Die joernalistieke drama	293
8.7.11	Wetenskapfiksie en fantasie-TV	293
8.8	Dramavorme	
8.8.1	Vervolgreeks	283
8.8.2	Reeks	283
8.8.3	Enkeldrama	284
8.8.4	Minireeks	284
8.8.5	Seisoenale reeks	284
8.9	Waarom is film-analise moeilik?	284
8.10	Filmtaal: kinematografiese kodes in die beeldteks	286
8.10.1	Kamera-tegnieke	287
	i) Langskoot / volskoot	287
	ii) Mediumskoot	288
	iii) Nabyskoot	288
8.10.2	Die plasing van voorwerpe en mense binne 'n raam	288
8.10.3	Kamera-tegniek: hoek van kamera-skoot	
8.10.4	Kamera-tegniek: beweging	291
	i) Zoem	293
	ii) Swenk	293
	iii) Agtervolg	293
	iv) Dwarsloop	293
	v) Spoor (dolly of tracking)	293
	vi) Knikskote	294
	vii) Kraanskote	294
	viii) Kruip	294
8.10.5	Redigeringstegnieke	294
	i) Sny	295
	ii) Passnit	295
	iii) Sprongsnit	295
	iv) Argiefskoot	295
	v) Onopsigtelike redigering	295
	vi) Gesigspuntskoot	296
	vii) Detailskoot	296
	viii) Inlasskoot	296
8.10.6	Tydmanipulering	296
	i) Skermtyd	296
	ii) Subjektiewe tyd	296



iii)	Gekompakteerde tyd	296
iv)	Meesterskoot	297
v)	Parallele redigering	297
vi)	Stadige aksie	297
vii)	Versnelde beweging	297
viii)	Omkeerbeweging	297
ix)	Beeldherhaling	298
x)	Gestolde beeld	298
xi)	Terugflitse	298
xii)	Vooruitskouings	298
xiii)	Verlengde tyd	298
xix)	Meervoudige tydsduur	298
xx)	Universele tyd	298
8.10.7	Klankgebruik	298
i)	Direkte klank	299
ii)	Ateljee-klank	299
iii)	Geselekteerde klank	299
iv)	Klankperspektiewe	299
v)	Klankoorbrugging	299
vi)	Oorklanking	299
vii)	Asinchroniese klankopname	299
viii)	Parallele klank	299
ix)	Kommentaar / stem oor gebeure	300
x)	Byklanke	300
xi)	Musiek	300
xii)	Stilte	300
8.10.8	Kleur	301
8.10.9	Beligting	302
8.11	Grafiese elemente	303
A	Titels	303
B	Subtitels	303
C	Grafieke	303
D	Animasie	303
8.12	Vertelstyl	304
8.12.1	Subjektiewe vertelstyl	304
8.12.2	Objektiewe vertelstyl	304
8.13	Atmosfeer	304
8.14	Formaat en ander eienskappe	304
8.14.1	Skoot	304
8.14.2	Toneel	305
8.14.3	'n Sekwensie	305
8.14.4	Genre	305
8.14.5	Reekse	305
8.14.6	Vervolgprogramme	305
8.14.7	Direkte kommunikasie	305
8.14.8	Vox pop	306



8.14.9	Intertekstualiteit	306
8.14.10	Gemotiveerde snit	306
8.14.11	Snittempo	306
8.14.12	Snitritme	306
8.14.14	Kruissnit	306
8.14.15	Afsnyskoot	306
8.14.16	Reaksieskoot	306
8.14.17	Inlasskoot	307
8.14.18	Bufferskoot	307
8.14.19	Wegsmelt en saamsmelt	307
8.14.20	Montage	307
8.14.21	Veeg	307
8.14.22	Inset	307
8.14.21	Verdeelde skerm	307
8.14.23	Parallele ontwikkeling	308
8.14.24	Onopsigtelike redigering	308
8.14.25	Mise-en-scène	308
8.14.26	Montage redigering	309
8.15	Die kind en televisie	309
8.16	Die sepie: feit of fiksie?	310
8.17	Die konstruksie van tyd en dimensie	311
8.18	Die konstruksie van mense	311
8.19	Die konstruksie van tyd en dimensie	312
8.20	Sepies as uitbeelding van spesifieke waardes	313
8.20.1	Mag / beheer	314
8.20.2	Individualisme	314
8.20.3	Weelde / rykdom	314
8.20.4	Skoonheid, glansrykheid, jeugdigheid	315
8.21	'n Kwalitatiewe ondersoek na die parasosiale en sosiale dimensies van sepies	316
8.22	Sepies op eie bodem	322
	Televisie: prakties	324
	Aktiwiteit 1	324
	Aktiwiteit 2	324
	Aktiwiteit 3	325
	Aktiwiteit 4	325
	Aktiwiteit 5	326
HOOFSTUK 9 Samevatting		327
Bronnelys		331
Figure-lys		
	Figuur 2.1 Die kommunikasieproses	24
	Figuur 2.2 Die elemente van visuele kommunikasie	25



Figuur 2.3 'n Voorbeeld van digitale simbole	30
Figuur 2.4 Enkele ikoniese simbole	31
Figuur 2.5 Skematiese voorstelling	32
Figuur 2.6 Kontekstuele voorstelling	32
Figuur 2.7 Diagrammatiese voorstelling	33
Figuur 2.8 'n Voorbeeld van 'n digitale simboolskema	34
Figuur 2.9 'n Voorbeeld van 'n ikoniese simboolskema	34
Figuur 2.10 'n Voorbeeld van 'n digitale simboolsisteem	36
Figuur 2.11 'n Voorbeeld van 'n ikoniese simboolsisteem	36
Figuur 2.12 Sensoriese stimuli voorgestel deur simboliese kodes	37
Figuur 2.13 Visuele geletterdheid as 'n kombinasie van sensoriese en simboliese modaliteite	38
Figuur 2.14 Slegs ikoniese kodes	38
Figuur 2.15 Ikoniese en digitale kodes	38
Figuur 2.16 Visuele prosesse en mentale beeldvorming	39
Figuur 3.1 Simboliese eienskappe van die stilbeeld	50
Figuur 3.2 Sirkelvormige voorwerpe	52
Figuur 3.3 Figure op agtergrond	52
Figuur 3.4 Horisontale lyne	53
Figuur 3.5 Inlas	53
Figuur 3.6 Bulte en skaduwees	54
Figuur 3.7 Bulte en skaduwees omgedraai	55
Figuur 3.8 Die oop deur	56
Figuur 3.9 The Ames room	57
Figuur 3.10 Dale se belewingskegel	58
Figuur 3.11 Dale se belewingskegel	59
Figuur 3.12 Die kolletjie	66
Figuur 3.13 Verskillende gevoelens	67
Figuur 3.14 Grafiese stemming	67
Figuur 3.15 Vorm	68
Figuur 3.16 Rigting	69
Figuur 3.17 Die hoede-voorstelling	72
Figuur 3.18 Die rol van kleur in prente	74
Figuur 3.19 Hue	75
Figuur 3.20 Versadiging	75
Figuur 3.21 Waarde	75
Figuur 3.22 Tekstuur	76
Figuur 3.23 Skaal	77
Figuur 3.24 Beweging	77
Figuur 3.25 Kommunikatiewe eienskappe van die oudiovisuele beeld	78
Figuur 3.26 Tegnieke vir groepering	80
Figuur 3.27 Abstrakte geometriese vorms	81
Figuur 3.28(a) en (b) Dubbelsinnigheid in visuele kommunikasie	82
Figuur 3.29 Twee- of driedimensionele beeld	82
Die prent: oefening 1	84
Foto: oefening 2	86



Foto: oefening 6	89
Foto: oefening 7	90
Foto: oefening 8	90
Foto: oefening 9	91
Foto: oefening 10	91
Foto: oefening 12	92
Spotprent A	119
Spotprent B	127
Spotprent C	128
Spotprent D	129
Spotprent E	130
Spotprent F	133
Spotprent G	134
Spotprent H	136
Spotprent I	138
Spotprent J	139
Spotprent K	140
Spotprent L	142
Spotprent M	143
Strokiesprent 1	166
Strokiesprent 2	168
Strokiesprent 3	170
Strokiesprent 4	172
Strokiesprent 5	173
Strokiesprent 6	174
Advertensies:	
Aktiwiteit 1b	226
Aktiwiteit 2	228
Opdrag 6	231
Aktiwiteit 7	232
Voorbeeld 1	234
Voorbeeld 2	235
Aktiwiteit 9	236
Aktiwiteit 10	237
Aktiwiteit 11	238
Aktiwiteit 12	239
Aktiwiteit 15	241
Figuur 7.13.2 'n Skematiese uiteensetting van die analise van musiekvideo's	259
Figuur 8.1 Kamera-tegnieke	287
Figuur 8.2 Spasies aan die binnekant van die raam	289
Figuur 8.3 Kamera-tegnieke: hoek van kamera-skoot	290
Figuur 8.4 Kamera-tegniek: beweging	292