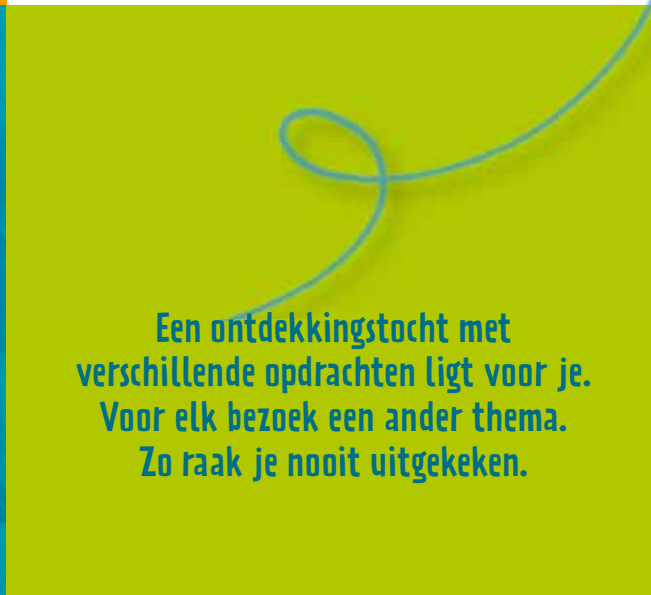




Huid



Een ontdekkingstocht met
verschillende opdrachten ligt voor je.
Voor elk bezoek een ander thema.
Zo raak je nooit uitgekeken.



Hallo! Ik ben Muzzzé. Ik ben een bijtje.

De grote mensen hebben het museumspel naar mij genoemd... omdat ik het zo leuk vind om op deze manier telkens weer nieuwe dingen te ontdekken! En daar ben ik echt wel wat trots op. Ik woon hier in het park, in een bijenkorf heel hoog in de hoogste boom. 't Is hier echt super! Ik heb een reuzegrote tuin, om jaloers op te zijn. En er is hier altijd wat te zien en te beleven, je vindt me dus niet vaak thuis. Ik ontdek in het park altijd weer iets nieuws. Ik zie steeds nieuwe gezichten: oude mensen, jonge mensen, dikke, dunne, kromme, rechte... en ook véééél kinderen!

Enne, dit is August, zo heet mijn held. Hij is een kunstenaar. August maakt beelden, die grote, logge dingen hier in het park. Hij kent er werkelijk alles van en is altijd blij als hij er tegen mij over kan vertellen. Elke dag breng ik een bezoekje aan zijn atelier. Ik nestel me op zijn neus of zet me op een steen, terwijl August werkt en spannende verhalen vertelt over zijn beelden...



Eventjes overlopen...

August en ik hebben in het park, vijf -oude en nieuwe- beelden voor jullie uitgekozen. Elk beeld heeft een andere huid.

Hieronder vind je een overzichtje van de opdrachten die je helpen net zo slim te worden als August enne ... als mij natuurlijk

1

Huid

Je leert het thema al een beetje kennen.

p. 2 - 3

2

Zoekopdracht

Je gaat op zoek naar de beelden. Je begint met beeld A. Daar doe je alle opdrachten. Herhaal dit voor de 4 volgende beelden.

p. 5

3

Beter kijken

Een beeld zit soms anders in elkaar dan je op eerste zicht zou denken. Dit ontdek je via de detailkaarten

p. 5

4

Materiaal

Het materiaal heeft invloed op het beeld... In het koffertje zitten allerlei verschillende materialen. Betast, weeg en vergelijk eens... Lees meer hierover.

p. 6

5

Weet je graag wat meer?

Lees de leukste weetjes over deze beelden.

p. 6
p. 8 - 9

6

Geef je eigen mening

p. 6
p. 10 - 11

7

Tot slot

Heb je alle beelden ontdekt, dan hebben we nog wat leuke opdrachten.

Huid



Het moet hier wel héél vochtig zijn” zegt Muzzzé. Hij wijst op een reuzegrote paddenstoel in het midden van de kamer.

“’t Is hier helemaal niet vochtig” antwoordt August verontwaardigd. “Dit is m’n nieuwste beeld.”

“Oeps, nu zie ik het” verontschuldigt Muzzzé zich. “Het is zelfs nog niet af.”

“Bedoel je die ruwe lijnen in de stam?” lacht August. “Dat hoort zo. Dit beeld bestaat uit verschillende stukken die ik aan elkaar heb gelast. De ruwe lijnen die je ziet, zijn de lasnaden. Ik zou ze kunnen gladmaken, maar dan is het beeld niet half zo mooi meer.”

“En die daar?” vraagt Muzzzé. “Is dat je nieuwe huisdier?” Hij wijst op een grote, witte ijsbeer in de hoek van het atelier. Hij kijkt Muzzzé met kleine priemooggjes aan.

“Vind je hem er niet lief uitzien?” vraagt August. “Hij bijt niet, hoor! ’t Is maar een beeld.”

Muzzzé durft wat dichterbij komen. “Hij ziet er zacht uit”, zegt hij. “Vooral met die grote, witte pelsenpoten.”

“Dat is zo” lacht August. “Voel maar eens aan het beeld. De huid voelt glad, net zoals een berenpels.”

Muzzzé voelt. “En koud,” zegt hij. “Volgens mij is zijn pels bevroren.”

“’t Is dan ook een ijsbeer” lacht August.

“Raar atelier heb jij, August. Vochtig én koud!” zegt Muzzzé. “Gezellig... maar ik ga lekker het zonnetje opzoeken.” En hij vliegt het open venster uit.





Hard of zacht?



ruw?



Yesss, iets aanraken en strelen is leuk! Doe jij dat ook graag?

Hier al een eerste opdracht:

Ga in een kring zitten. Kies een eigenschap van een oppervlak, een huid, bv. zacht. Ieder op zijn beurt noemt iets dat bij 'zacht' hoort, bv. zeep ...
of mijn buik, ha, ha!

Of kies een andere eigenschap: ruw, stekelig, scherp of ...!



Hé, gaan jullie mee op ontdekkingsstocht? August heeft mij alvast reuze nieuwsgierig gemaakt. Vergeet niet nog even de museumregels door te nemen. (Kijk maar op het rek.)
Daarna kunnen we samen ongestoord op stap, om de beelden rond het thema 'huid' te ontdekken...



Oh ja... August en ik hebben heel hard gewerkt
om dit koffertje voor jullie te maken...
Willen jullie ons helpen?
Tracht het dan onderweg zo mooi
en proper mogelijk te houden!!!!



Voor elk beeld een reeks
woordenkaarten

Verschillende
materialen

Voor elk beeld een puzzel

Voor elk beeld een reeks
detailkaarten

Elk thema heeft een kleur. Voor 'huid' is dat lichtgroen. Deze kleur vind je terug bij de gekozen beelden op het titelbordje.

Zoekopdracht



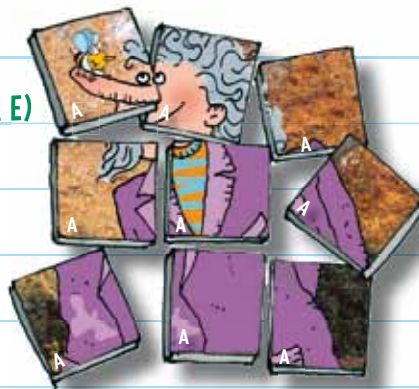
Start met je ontdekkingstocht en ga op zoek naar beeld **A**. De plattegrond (zie achterflap) helpt je alvast in de goede richting.

Zoek het juiste beeld met de puzzel of de woordenkaarten.

1/ Hou je het graag eenvoudig?

Maak dan de puzzel **A**

Van elk beeld (van beeld A tot en met E) heb je 9 puzzelstukjes.



2/ Maak je het graag wat moeilijker?

Hou dan de puzzel voor later en

ga op zoek naar beeld **A**

aan de hand van de woordenkaarten **A**

Heb je een ander beeld gevonden? Dit hoeft niet fout te zijn...

Leg eens uit waarom je dit beeld gekozen hebt.



Heb je het beeld gevonden? PROFICIAT! Nu is het tijd om het beeld eens echt goed te beKIJKen...

August en ik hebben foto's van stukjes van de beelden genomen. Kan jij deze beelden terugvinden in het park?

Beter kijken

Neem de detailkaartjes van het beeld **A** waar je bij staat. Vorm enkele kleine groepjes.

Elk groepje krijgt een kaart. Kan je het detail terug vinden?





Oh ja... heb je geleerd hoe je een beeld mag aanraken?
Bekijk de beelden dan eens van dichtbij! Heb je gemerkt dat de huid bij alle beelden anders is?

Materiaal

Op de pagina hiernaast vind je hierover meer informatie!

"Kijk eens goed rond in het park" zegt August op een dag. "Niet alle beelden zijn uit steen gemaakt, zie je dat?"

Ik fladder van beeld naar beeld. "Ik zie het" zeg ik. "Sommige beelden zijn uit ijzer of uit steen gemaakt." "Of uit brons" vult August aan. "Zo is elk beeld weer anders: een stenen beeld ziet er helemaal anders uit dan een beeld in brons."

Weet je graag wat meer?

"Over al die beelden valt natuurlijk nog heel wat meer te vertellen" zegt August.

"De leukste dingen heb ik opgeschreven. Die vind je wat verder in het boek op p. 8 & 9.

Misschien vertelt je juf of meester er wat meer over!"

Geef je eigen mening

Wat vond je nu van dit eerste beeld?

Vind je dat Germaine Richier geslaagd is in haar plan?

Laten we dan nu op zoek gaan naar de andere beelden op het grondplan.

Zet je zoektocht voort naar beeld B (en later C & D & E) en herhaal de opdrachten bij elk beeld...



Beeld A

Germaine
Richier

BRONS

Beeld B

Friedrich
Werthmann

**ROESTVRIJ
STAAL**

Beeld C

François
Pompon

KALKSTEEN

Beeld D

Philip
Jaques

ARDUIN

Beeld E

Henk
Visch

BRONS

Je kan een beeld opbouwen door elke keer wat materiaal toe te voegen, denk maar aan klei, metaal, hout of was.

Je kan een beeld maken door steeds wat materiaal weg te nemen, denk maar aan een blok steen of een blok hout.

ROESTVRIJ STAAL

IJzer kan niet goed tegen wind en regen. Dan roest het helemaal weg. Maar roestvrij staal is zo gemaakt, dat het bestand is tegen regen en wind.

De kunstenaar maakt een beeld door verschillende metalen platen aan elkaar te lassen.

- Op het beeld kan je duidelijk de lasnaden zien. Dat zijn de dikke lijnen tussen twee platen.
- Wat is het zwaarst: metaal of brons?
- Ook brons is een metaal. Het kan dus ook gelast worden. Zie je de lasnaden op het bronzen beeld?

BRONS

Als een kunstenaar een bronzen beeld wil maken, maakt hij het beeld eerst in klei. Daarna pakt hij het beeld helemaal in met gips. Hierdoor krijgt de gips de vorm van het beeld uit klei. Die vorm noemt men een mal. Nu haalt de kunstenaar de vorm in klei uit de mal. De mal is nu hol vanbinnen. De kunstenaar giet er warme was in. De was koelt af en stolt. Net zoals bij een kaars. De kunstenaar neemt de mal weg en nu blijft alleen het wassen beeld over. Hiermee gaat de kunstenaar naar de bronsgieterij. De bronsgieter pakt het wassen beeld in met vuurvast materiaal en stopt het in de oven. De was wordt warm en vloeit weg uit de vorm. De bronsgieter giet nu vloeibaar, gloeiend heet brons in de vorm. Het brons koelt af en wordt steenhard. De bronsgieter neemt de vorm rondom weg en de kunstenaar kan het beeld nu verder afwerken.

In plaats van het beeld eerst in klei te maken, kan de kunstenaar het direct in was maken. Dat zie je bij het beeld van Germaine Richier (beeld A).

- Welk materiaal in het koffertje is brons?
- Zie je de lasnaden bij het beeld van Henk Visch (beeld E)? De kunstenaar heeft delen van zijn beeld in brons gegoten en daarna alles aan elkaar gelast.

ARDUIN

Een stenen beeld voelt niet altijd hetzelfde aan. De kunstenaar kan het beeld ruw laten of juist heel glad maken. Dat doet hij door de oppervlakte van het beeld te schuren. Hoe meer het beeld geschuurd wordt, hoe meer je de eigen kleur van het beeld te zien krijgt. In arduin zie je bijvoorbeeld heel veel verschillende tinten grijs.

- Welk beeld is gemaakt uit arduin?
- Zie je de beitelsporen en de boorgaten in het beeld?
- Als je goed kijkt, zie je ook restanten van fossielen in de steen. Dat zijn hele kleine schelpjes.

KALKSTEEN

Kalksteen heeft een fijne korrelstructuur. Zoals dit beeld van Pompon (beeld C). De kunstenaar heeft het beeld glad gemaakt, zo glad als de pels van een ijsbeer. Het beeld en de sokkel zijn uit één stuk steen gemaakt.

- Zijn beide blokjes steen even zwaar? Voelen ze warm of koud aan?
- Welke steen vind je het mooist?
- Zie je nog beitelsporen in dit beeld?



Germaine Richier, DE MANTIS, 1946 (materiaal = brons) Middelheim hoog

In de natuur vind je veel verschillende vormen van dieren, planten, mensen. Deze Franse kunstenaar houdt van deze rijkdom aan natuurlijke vormen. Dit beeld is een bidsprinkhaan en ook een beetje mens.

Zie je dat haar huid grillig is? Zo grillig is de bidsprinkhaan zelf ook, want ze kan soms erg agressief zijn. Ze eet haar partner op.

De kunstenaar vindt dat de mens soms een beetje op een bidsprinkhaan lijkt. Wat denk je, zijn wij erg vredelievend? Denk maar eens aan oorlog of pesten. Dit beeld is net na de 2de Wereldoorlog gemaakt. Germaine Richier maakt wezens die bedreigd worden of zelf dreigen. Haar beelden lijken soms een beetje op skeletten.

Friedrich Werthmann, DE GEVLEUGELDE, 1964

(materiaal = roestvrij staal) Middelheim hoog

Het beeld van deze Duitse kunstenaar hoort bij een groep werken die 'droomzeilen' worden genoemd. Ken je het verhaal van Icarus? Deze man wil graag vliegen en probeert te zijn zoals een vogel. Hij bouwt vleugels aan zijn rug en springt. Maar het vliegen lukt natuurlijk niet. In plaats van te vliegen, valt de man naar beneden. De kunstenaar hield van dit verhaal.

Het beeld zie je vooral aan de voorkant en achterkant. Daarom zie je het beeld als een wand, soms hol, soms bol. De wand is gemaakt met delen roestvrij staal. Soms zie je delen eruit springen. Daardoor wordt de wand niet saai.

De huid van de wand heeft een eigen sfeer. Vindt je dit werk vriendelijk, aangenaam of hard?



François Pompon, DE IJSBEER, 1920 - 1922 (materiaal = kalksteen) Middelheim hoog

Deze Franse beeldhouwer heeft lange tijd voor een andere beeldhouwer gewerkt: August Rodin. Deze kunstenaar maakt figuren maar François Pompon heeft bijna altijd dieren gebeeldhouwd. Hij werkte graag in de buitenlucht en probeerde zijn beelden op een heel nieuwe manier te maken. Iedereen vond dat hij dat ook heel goed kon. De ijsbeer is eerst als model in gips gemaakt en

daarna werd hij pas in steen uitgevoerd.

De kalksteen heeft een fijne korrelstructuur. De huid van de ijsbeer voelt wel aan als steen en toch is het zacht en glad. Let eens op het contrast tussen de huid van de ijsbeer en die van het voetstuk dat een geribde textuur heeft.

Als je goed oplet, zie je dat de ijsbeer én de sokkel uit één blok zijn gemaakt.





Philippe Jacques, ZONDER TITEL, 1987
(materiaal = arduin) Middelheim hoog

Bij het beeld van deze Belgische kunstenaar ontdek je fijne en ruwe lijnen en ook rustige delen. Het blauwe arduin wordt omgetoverd tot een spel van witte, zwarte of grijze oppervlaktes. De huid van het beeld lijkt op een abstract schilderij. Hij wil zoveel mogelijk de steen laten

zien in zijn ruwe staat. Heb je de binnenruimte al bekeken? Het beeld lijkt wel een deel van een gebouw. Het is net alsof de huid van het beeld die ruimte binnenin beschermt. Kan je zien hoeveel stenen de kunstenaar nodig had om deze ruimte te bouwen?



D



E

Henk Visch, TELLING NO LIES, 1996
(materiaal = brons) Middelheim laag

Wanneer deze Nederlandse kunstenaar een beeld maakt, gaat hij vaak uit van dromen, gedachten, herinneringen, fantasieën. Ook de plek waar het beeld voor gemaakt wordt, speelt mee. Voor het Middelheimmuseum wilde hij heel graag een groot beeld maken dat past in het park, in de natuur. De huid van het beeld is onregelmatig. Wanneer je er heel dicht bij staat, lijkt het alsof het beeld bedekt is met korstmos en dat het al heel lang

buiten staat. De vorm kan je beter van op een afstand zien. Het beeld lijkt sprookjesachtig. Je weet vaag waar het over gaat, maar toch voel je je er direct mee verbonden. Als je er naar kijkt, kan het zijn dat je meteen aan een woord of een zin denkt. Als je eerlijk bent, vertel je hoe je vandaag naar het beeld kijkt?

Tot Slot

Welke verschillende soorten huid heb je gezien? Welke vond je aangenaam om te strelen?

Makkelijk:

- Een andere huid. Hoe zou 'de ijsbeer' (beeld C) eruit zien als het de huid had van 'de mantis' (beeld A)?

Zou 'de mantis' (beeld A) een vriendelijk beeld worden als het de huid had van 'de ijsbeer' (beeld C)? Kijk je nu anders naar het beeld?

Moeilijk:

- Kies een beeld dat je aanspreekt. Bedenk een huid voor je beeld. Schrijf met een groepje samen een klein verhaaltje hoe het zou zijn als je in dit beeld zou veranderen.

Let op de eigenschappen van je huid. Hoe voelt het aan? Is het hard of zacht, ruw of stekelig..... Net door deze eigenschappen kan je bepaalde dingen wel of niet doen. Je fantasie zorgt voor een leuk verhaaltje.

Heb je tijd over?
Vergelijk de beelden.

Hoe ziet de huid van een beeld eruit
dat ontstaat via het opbouwen van
materiaal en via het wegnemen van
materiaal?

Textuur:

Philip Jaques (beeld D) laat zijn
beeld ruw,
François Pompon (beeld C) maakt
zijn beeld glad.

Brons:

De beelden van Germaine Richier
(beeld A) en Henk Visch (beeld E)
zijn beiden in brons gemaakt. Toch
is de huid bij beide beelden anders.

Wegnemen:

François Pompon (beeld C) kapt
steen weg.
Philip Jaques (beeld D) stapelt
blokken steen en kapt dan steen
weg.

Opbouwen:

Friedrich Werthmann (beeld
B) last delen roestvrij staal
aan elkaar, Henk Visch (beeld
E) last delen brons aan elkaar.

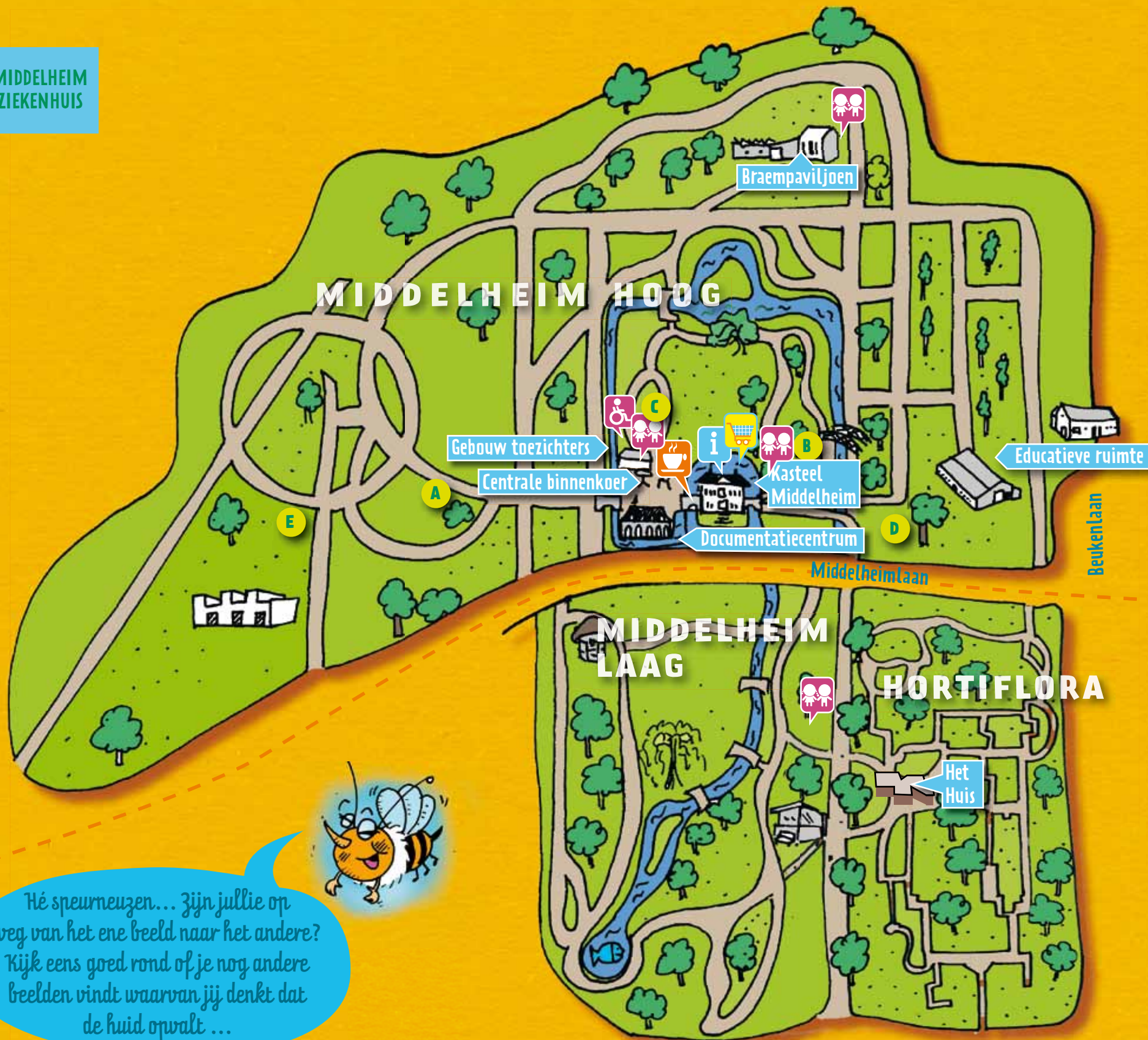
Hé, jullie daar...



Hopelijk vonden jullie het
hier even leuk als ik...
Mag ik nog even iets vragen?

Laten jullie het spel terug
in een perfecte staat achter?
Zo kunnen de volgende bezoekerjes
ook van het spel genieten!

Hopelijk tot later!



Hé speurneuzen... Zijn jullie op
weg van het ene beeld naar het andere?
Kijk eens goed rond of je nog andere
beelden vindt waarvan jij denkt dat
de huid opvalt ...