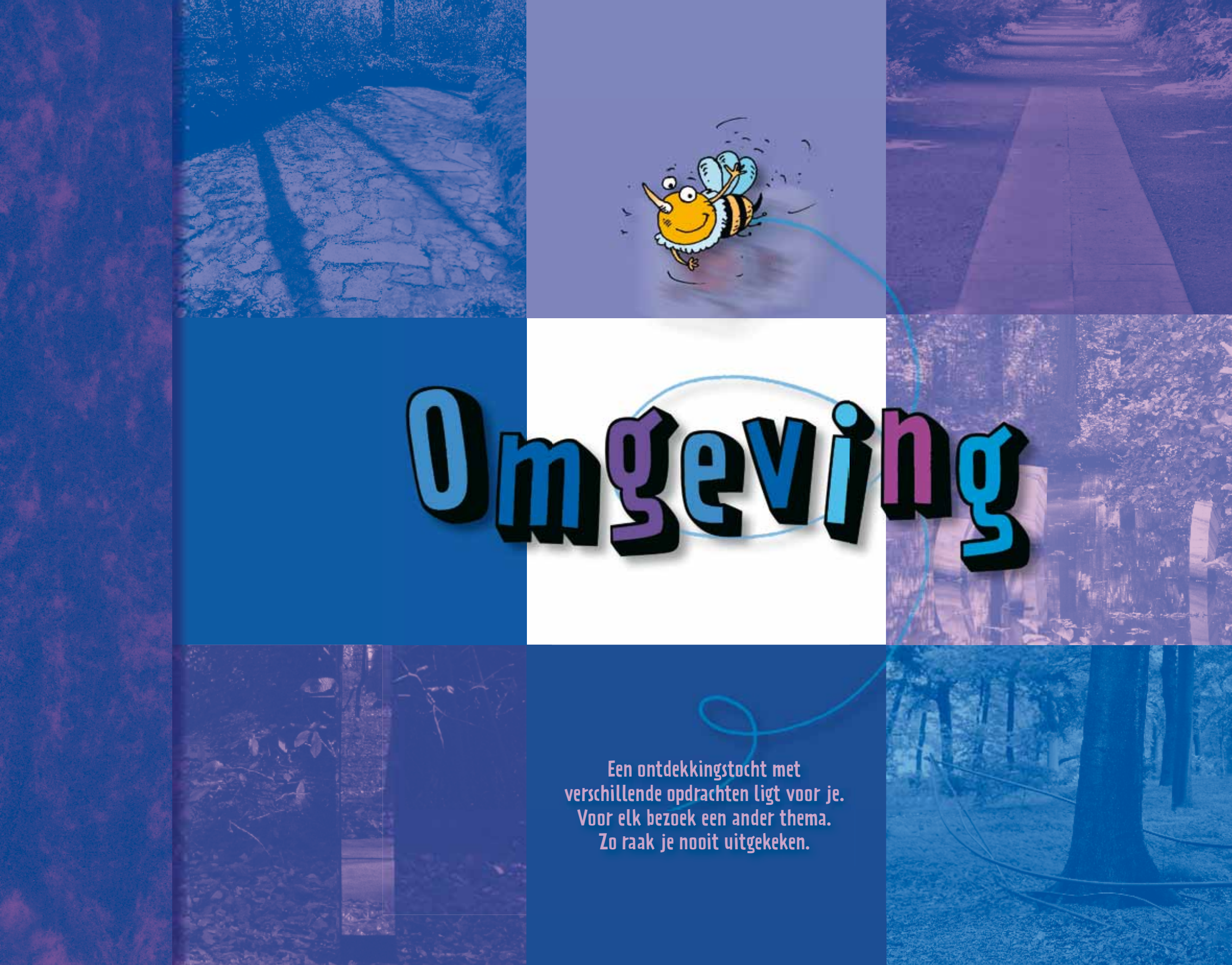




Omgeving

Een ontdekkingsstocht 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 heerlijk 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 vééél 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 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 eigen taal.

Benieuwd of je het kunt lezen. Hieronder vind je een overzichtje van de opdrachten die je helpen

net zo slim te worden als August enne ... als mij natuurlijk

1

Omgeving

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

p. 7

5

Weet je graag wat meer?

Lees de leukste weetjes over deze beelden.

p. 6

p. 8 - 9

6

Geef je eigen mening

p. 10 - 11

7

Tot slot

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

Omgeving



Muzzzé vliegt door het park. In de verte ziet hij August.

“Hé, ben je niet aan het werk in je atelier?” roept hij.

“Vandaag werk ik in het park” antwoordt August.

Hij is druk bezig met het oppoetsen van een grote, glazen toren.

“Wat vind je ervan?” vraagt hij nieuwsgierig.

Muzzzé vliegt rond de toren. Hij is bijna net zo hoog als de bomen rondom. Hij is helemaal uit spiegelglas opgetrokken.

“Wel origineel” zegt hij.

De zon priemt door de bomen en weerkaatst haar stralen op het spiegelglas. De toren schittert in de late herfstgloed.

“Het lijkt wel of de toren licht geeft” merkt Muzzzé op.

“Dat heb je goed gezien” zegt August. “Als het regent, ziet de toren er veel somberder uit. Dit kunstwerk verandert mee met zijn omgeving.”

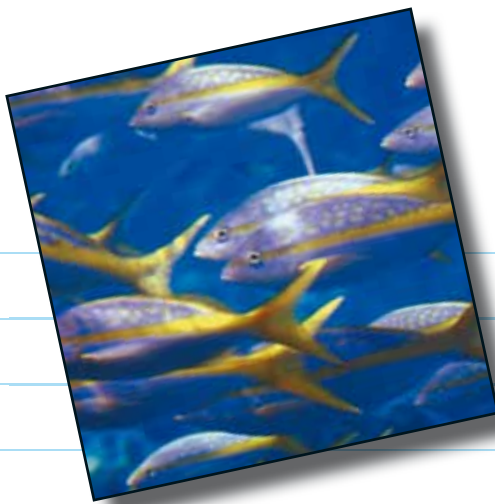
“Kijk maar eens naar de bomen rondom. Je ziet ze terug in de spiegels van de toren. Eigenlijk vormen de bomen nu ook een deel van het beeld. Zie je dat?”

Muzzzé kijkt aandachtig naar de spiegels. “Ik zie niet alleen de bomen in de toren, ik zie ook mezelf!” roept hij opgewonden.

“Ja,” lacht August, “eigenlijk ben jij dan ook een beetje een deel van het kunstwerk.”

“Tjonge” zegt Muzzzé beduusd, “ik wist niet dat ik zo beroemd was...”





Yesss, ergens naar toe gaan. Doe jij dat ook graag? Hier is al een eerste opdracht:

Teken een persoon. Laat aan de patronen op de kleding zien waar deze persoon naar toe is geweest.

Teken bv. veel dieren op de kleding wanneer hij in de dierentuin was.

De persoon en de dierentuin vormen samen één tekening.



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 'omgeving' 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 'omgeving' is dat donkerblauw. Deze kleur vind je terug bij de gekozen beelden op het titelbordje.

Zoekopdracht



Start met je ontdekkingstocht

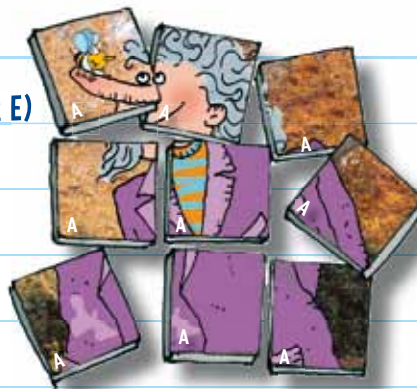
en ga op zoek naar beeld **A**. De plattegrond (zie achterflap) helpt je alvast in de goede richting.

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... probeer te ontdekken
hoe de kunstenaar de omgeving
heeft gebruikt.
Dat is voor elk beeld anders.

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 vind je nu van dit eerste beeld?

Zou het werk er anders uitzien in een andere omgeving?

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

Hidetoshi
Nagasawa
KOPER

SPIEGELGLAS

Glas wordt vaak gebruikt in bouw-
werken. In kerken zie je vaak glas-
ramen: gekleurde raampjes die met lood
aan elkaar worden gelast en een verhaal
vertellen.

In moderne gebouwen werkt men met andere
soorten glas, bijvoorbeeld spiegel-glas.
Glas kan ook heel goed tegen regen en
wind. De kunstenaar kan er hele grote
bouwwerken mee maken. Meestal werkt hij
met verschillende glasplaten die hij
aan elkaar vastmaakt.

- Heb je dit materiaal al eerder
gezien? Spiegelglas zie je vaak in
grote gebouwen. In het spiegelglas
zie je de omgeving van het gebouw.
- Ken je het verschil tussen
spiegelglas en gewoon glas?
- Zou het beeld er anders uitzien
in gewoon glas?

Beeld B

Michel
Martens
SPIEGELGLAS

KOPER

Ook koper is een metaal. Er is
rood en geel koper. Rood koper
is zacht en glanst. Koper kan je
harder maken door er tin bij te
voegen. Dat noemt men brons.

Koper wordt vaak gebruikt voor
het maken van geldmunten. Kun-
stenaars gebruiken het bv. in de
vorm van buizen, maar ook in an-
dere vormen.

- Heb je koper gevonden in het
koffertje?
- Is het even zwaar als staal?

Beeld C

Carl André
STAAL

MIXED MEDIA

Guillaume Bijl vertelt zijn verhaal op
verschillende manieren: via een steen,
op een leesbord, door letters of op
metaal. Hij gebruikt materiaal dat hij
toevallig vindt.

- Welke gevonden dingen vind je in het
koffertje? Er zit een steentje van
het werk in het koffertje.
- Denk je dat het beeld een echte
opgraving voorstelt?

Beeld D

Luciano Fabro
MARMER

MARMER

Marmer is een steensoort die je vindt in
de natuur. Vroeger gebruikte men het als
bouw materiaal. Ook kunstenaars werken er-
mee, zoals bijvoorbeeld Luciano Fabro. Je
kan marmer heel fijn afwerken.

- Heb je marmer gevonden in het koffertje?
- Kan je figuren herkennen in het werk van
Luciano Fabro? Of zie je er geen
afbeeldingen in (abstract)?
- Merk ook de gekleurde strepen in het
beeld op. Dat noemt men aders. Dat zie
je vaak bij marmer.

Beeld E

Guillaume
Bijl
MIXED MEDIA

STAAL

Staal is een hard en sterk metaal dat
gemaakt wordt van ijzer. De kunste-
naar Carl André gebruikt stalen pla-
ten uit de industrie. Regen en sneeuw
vallen op de platen en je mag gewoon
over de platen lopen. Hierdoor ver-
anderen de platen misschien van uit-
zicht, maar dat is nu net de bedoeling
van de kunstenaar.

- Vind je het staal in het
koffertje?
- Zou het werk van Carl André er
anders uitzien als het uit een
ander materiaal gemaakt zou zijn?



Hidetoshi Nagasawa, BARCA D'ORO, 1975

(materiaal = koper) Middelheim hoog

De titel betekent: 'gouden boot'.

Deze Japanse kunstenaar gebruikt in zijn werk wel vaker de idee 'water'. Water doet je denken aan een boot, voor de kunstenaar betekent het ook een overtocht of een doorreis. Ook het leven kan je zien als een reis. De kunstenaar

wilde voor dit werk een gouden kleur. Zo'n rijk materiaal heeft voor hem iets te maken met de plaats van je verbeelding. Welk avontuur zou de boot beleefd hebben?

A

Michel Martens, SPIEGELZUIL, 1981

(materiaal = spiegelglas) Middelheim hoog

Deze Belgische kunstenaar werkt met spiegelglas. Hij wordt gezien als een vernieuwer van de glasraamkunst. Glasramen zie je vooral veel in kerken. De kunstenaar houdt van licht en ruimte. In het beeld van Michel Martens zie je de omgeving, het park weerspiegeld. De spiegel van het beeld zorgt voor verwarring.

Is het park het beeld geworden of is het beeld het park geworden?

De zuil is al heel vaak gebruikt, denk maar eens aan zuilen volgeschreven met verhalen over veldslagen zoals de zuil van Trajanus in Rome. De zuil van Michel Martens is abstract en vertelt het verhaal van het park.



B



C

Carl Andre, 74 WEATHERING WAY, 2001

(materiaal = staal) Middelheim laag

Deze Amerikaanse kunstenaar maakt een snede in de ruimte van het park in plaats van in een materiaal. De titel wijst op de 74 stalen platen die op de grond liggen. Het werk neemt de vorm van het pad aan. De kunstenaar werkt ook met andere materialen zoals zink, koper of balen stro.

Meestal mag je alleen maar kijken naar kunst. Maar Carl André vindt dat je op dit werk mag

wandelen. Zo kan je het kunstwerk helemaal ervaren en ben je zelf ook een beetje het kunstwerk!

Het feit dat je erover heen hebt gelopen, kan er invloed op hebben. Natuurlijk slijt het materiaal hierdoor, maar ook door de weersomstandigheden.



Luciano Fabro, DE BADENDEN, 1993 - 1994

(materiaal = marmer) Middelheim laag

Deze Italiaanse kunstenaar gebruikt twee materialen: **water en marmer**. De kunstenaar gebruikt graag materiaal dat rechtstreeks uit de natuur komt. De menselijke figuur is een onderwerp in de kunst dat al eeuwen voorkomt. De mens is op alle mogelijke manieren al voorgesteld, o.a. als badende mens. Deze figuren tonen enkel dat ze gebogen staan. **De kunstenaar wil bij zijn figuren de natuur van de marmer, de aders, goed laten uitkomen.** Zo verzoent hij de natuur (het water) en de cultuur (het baden) met elkaar.



Guillaume Bijl, ROMEINSE STRAAT, 1994

(materiaal = mixed media) Middelheim laag

Het beeld van deze Belgische kunstenaar is verbonden met het bos, de aarde.

Guillaume Bijl maakt een Romeinse Straat net als een oude restant. Zoals een toerist ontdek je de opgraving in het bos. Het bord met uitleg maakt dat het allemaal nog echter lijkt. De kunstenaar imiteert situaties uit het echte leven. Zo imiteerde hij al eens een viswinkel

en een autorijschool. Dat wordt heel verwarrend. Je vergeet dat je naar kunst staat te kijken. Je wordt met je neus op de realiteit gedrukt.

Zelf zegt de kunstenaar dat hij het decor van zijn tijd toont.

Tot Slot

Heb je gemerkt dat de sokkel verdwenen is bij deze beelden. Wat komt ervoor in de plaats?
Kan je het beeld nog verplaatsen?



Makkelijk:

- Maak een tekening van één van de werken die je mooi vindt. Verzin er zelf een andere omgeving bij: bv. 'de spiegelzuil' van Michel Martens (beeld B) in jouw slaapkamer of 'Barca d'oro' (beeld A) van Hidetoshi Nagasawa op jouw sportterrein. Zo kan je heel goed zien hoe het werk door zijn omgeving verandert!

Moeilijk:

- Kies in gedachten één beeld.
Schrijf er een elfje over. Een 'elfje' is een gedicht van 11 verschillende woorden. Ze staan in een bepaalde volgorde.
- 1 woord (een opvallend kenmerk)
 - 2 woorden (het 2de en 3de kenmerk)
 - 3 woorden (een beschrijving)
 - 4 woorden (een vraag)
 - 1 woord (een gevoel)

Heb je tijd over?
Vergelijk de beelden.

Reflectie:

Soms gebruikt een kunstenaar reflectie, dit is een weerspiegeling.

Hoe ontdek je dit bij Michel Martens (beeld B) en bij Luciano Fabro (beeld D)?

De grond:

Carl Andre (beeld C) en Guillaume Bijl (beeld E) gebruiken een andere drager. Zie je een overeenkomst? Welk materiaal gebruiken ze?

De boom:

De beelden hebben geen sokkel meer.

Hidetoshi Nagasawa (beeld A) en Michel Martens (beeld B) gebruiken beiden de boom. Op welke manier?

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!

