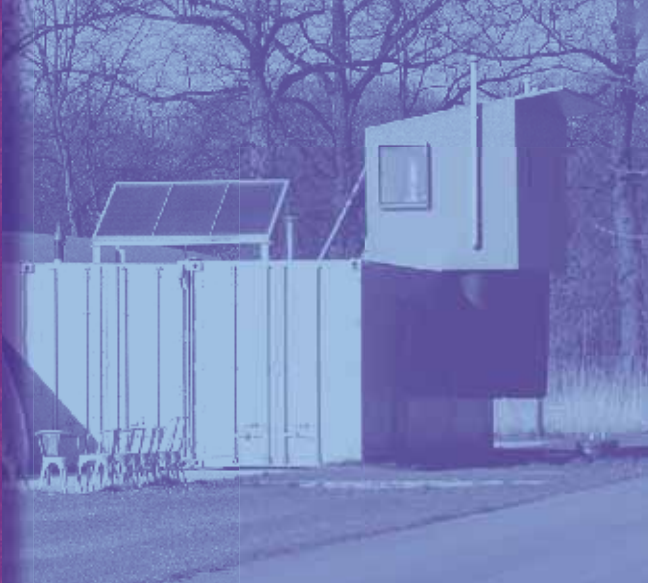
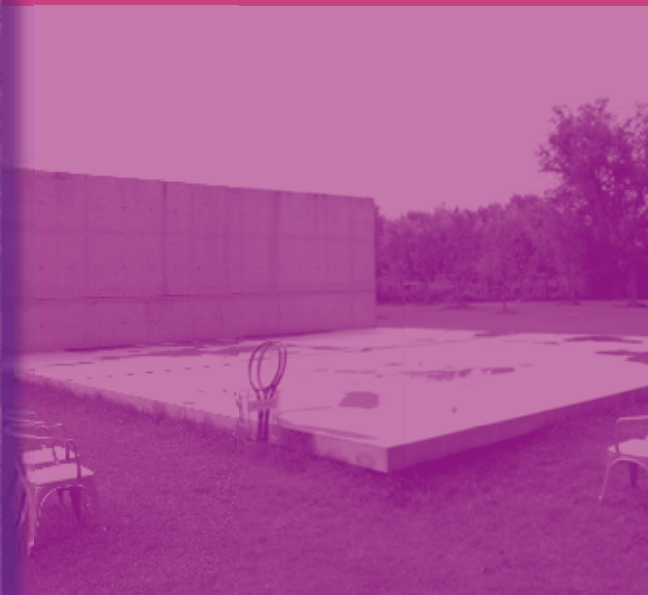




# Architecturaal



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

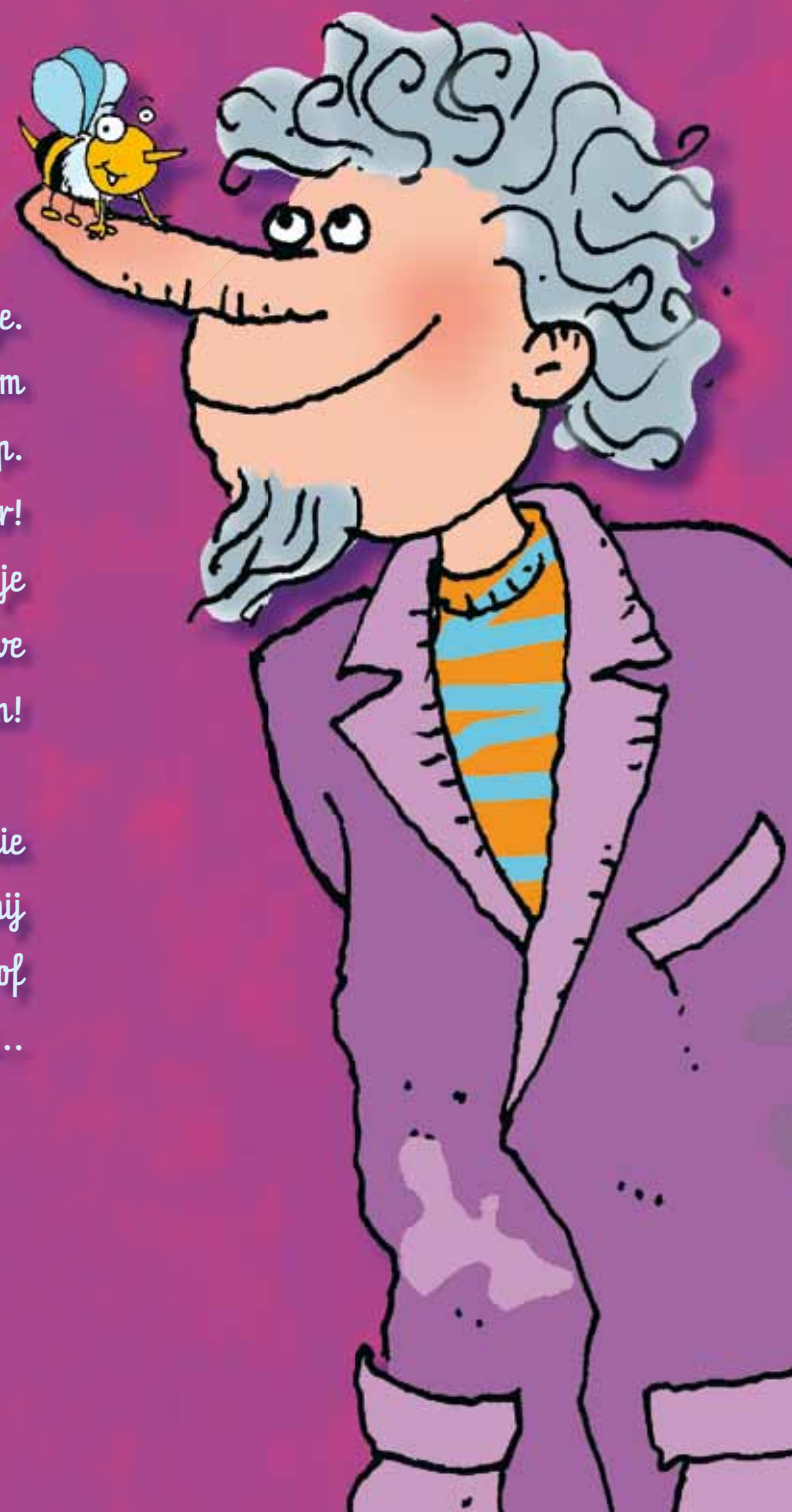




**H**allo! Ik ben Muzzzé. Ik ben een bijtje.

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

## Architecturaal

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. 6

p. 10 - 11

7

## Tot slot

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



# Architecturaal



**O**p een ochtend is August niet in zijn atelier aan het werk, maar buiten.

Muzzé ziet hem druk bezig aan een grote, stenen constructie. Er ligt al een stenen vloer. En een muurtje staat bijna overeind, op een enkele steen na.

Hier klopt iets niet, denkt Muzzé. August die niet in z'n atelier zit, maar buiten vloeren legt en muren bouwt...? *"Hé, je gaat toch geen nieuw atelier bouwen?"* vraagt Muzzé ongerust. *"Wat is er mis met het oude atelier?"*

"Mijn oude atelier is nog prima" lacht August. "Maar voor dit kunstwerk is het binnen te klein. Daarom werk ik buiten."

*"Is dit een kunstwerk?"* vraagt Muzzé verbaasd. *"Ik dacht dat je aan het bouwen was!"*

"Het heeft inderdaad wel wat van een gebouw" knikt August. "Je zou er zo de ramen en de deuren kunnen bij denken. Maar die komen er niet, hoor. Dit is immers geen echt gebouw. Dit is architecturale kunst."

*"Hatsjiekuraal? Nóóit van gehoord"* bromt Muzzé.

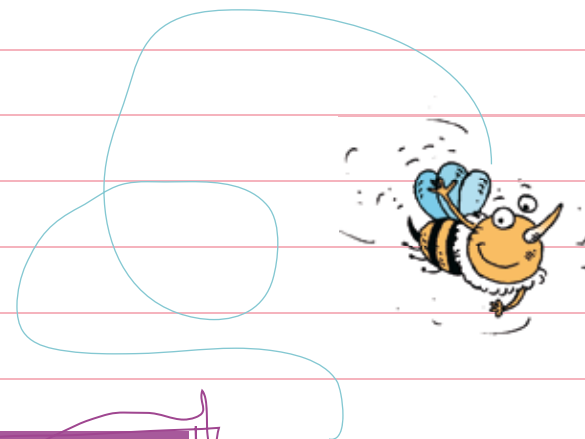
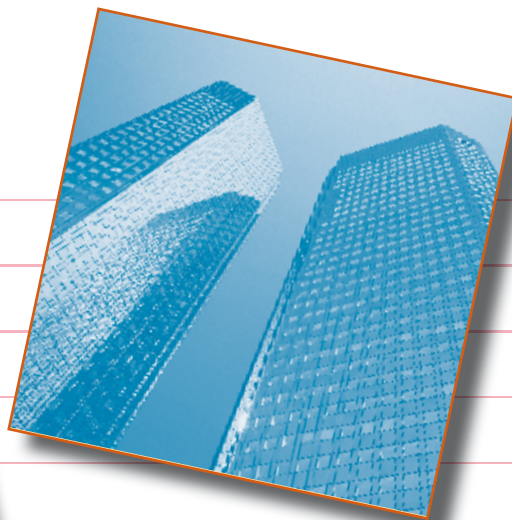
"Architecturaal" verbetert August. "Dat betekent: alles wat met bouwen te maken heeft. In dit beeld kan je wandelen zoals in een gebouw. Er is een vloer en een muur, maar de rest ontbreekt. Er in wonen kan je dus niet, anders was het geen beeldhouwwerk, maar een gebouw."

*"Grappig"* zegt Muzzé. *"Het lijkt net echt. Ik dacht dat het een écht atelier was."*

"Nou, als jij dat wil, is het dat ook" antwoordt August. "Morgen zie je er misschien een huis in, of, wie weet, een kasteel. Zolang je je fantasie maar gebruikt."

*"Dát is geen probleem"* lacht Muzzé. *"Mijn moeder zegt altijd dat ik mijn fantasie meer gebruik dan mijn hersens!"*





Yesss, je fantasie gebruiken. Heb jij er ook zin in? Hier is al een eerste opdracht:

Elke ruimte heeft zijn eigen geluiden. In een keuken hoor je een deksel op de pan zetten, in een klaslokaal hoor je papier bewegen, in een badkamer hoor je stromend water.

Bedenk een ruimte. Welk geluid past er bij? Hoe klinkt het?



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



# Zoekopdracht

Start met je ontdekkingstocht



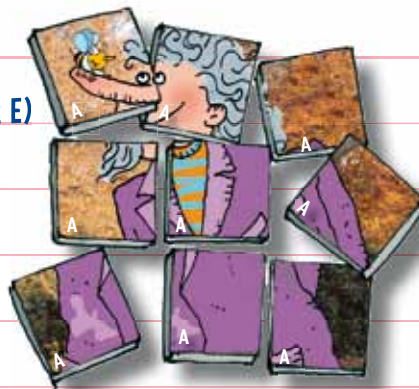
en ga op zoek naar beeld **A**. De plattegrond (zie achterflap) helpt je alvast in de goede richting.

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... let op de schaal-  
verhouding. Is het beeld  
groter of kleiner dan een gebouw  
in werkelijkheid?

# 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?

Wat vind je ervan wanneer in een straat alle huizen er hetzelfde uitzien?

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**

Atelier  
Van Lieshout

**POLYESTER**

**Beeld B**

Pedro Cabrita  
Reis

**BAKSTEEN**

**Beeld C**

Ann Veronica  
Janssens

**BETON**

**Beeld D**

Per Kirkeby

**BAKSTEEN**

**Beeld E**

Timm Ulrichs

**BETON**

**BETON**

Beton is een bouw materiaal. Je vindt er zand en grint in. Soms doet men er grotere steentjes in. Beton wordt heel hard wanneer men er water bij doet. Voordat het hard wordt, moet het in een vorm zijn gegoten. Meestal probeert men er zo weinig mogelijk luchtbelletjes in te laten. Vroeger gebruikte een kunstenaar vooral steen of brons voor zijn beelden. Maar nu gaan kunstenaars steeds vaker op zoek naar andere materialen, zoals materialen uit de industrie.

- Heb je beton gevonden in het koffertje?
- Welke andere bouwmaterialen ken je?
- Waar wordt beton nog meer voor gebruikt?

**BAKSTEEN**

Ook baksteen is een bouw materiaal. Een kunstenaar bouwt er geen figuur mee. Met baksteen bouw je ruimtes. En ruimte is een element dat aan beelden niet vreemd is. Je moet nu niet meer om het beeld heen wandelen, je stapt zelf in de ruimte van het beeld.

- Weegt baksteen even zwaar als beton?
- Kan een baksteen nog andere kleuren hebben?
- Pedro Cabrita Reis (beeld B) heeft nog andere materialen gebruikt. Zie je welke?

**POLYESTER**

Polyester is een materiaal uit de industrie. Roeiboten en zeiljachten worden er van gemaakt. Je kent het ook van frisdrankflessen.

De kunstenaar gebruikt dit materiaal vanwege zijn gewicht. Naast het brons was dit een materiaal dat veel lichter en goedkoper is. Het is supersterk en het kan goed tegen weersinvloeden. Het leuke is dat hij het zelf een kleur kan geven.

- Heb je polyester gevonden in het koffertje?
- Denk je dat dit materiaal lang zal meegaan?
- Welk van deze kubusjes is het lichtste?





## Atelier Van Lieshout (AVL) , FRANCHISE UNIT, 2002

(materiaal = polyester) Middelheim hoog  
De Nederlandse kunstenaar Joep Van Lieshout werkt met een groep architecten. Samen heten ze Atelier Van Lieshout. Afgekort is dit AVL. Samen willen ze een eigen stad bouwen. Ze zorgen er dan voor dat ze alles zelf kunnen maken. Dit gebouw is nog maar één deel of één unit ervan. Dit is een gemeenschappelijke ruimte, met een

keuken, sanitair en een rietveldje om het afvalwater te zuiveren. Zijn ander werk bestaat uit 'multipels', werken in meerdere exemplaren. Je kon er dan een bestellen, bv. een mobilhome! Die had hij ook zelf vorm gegeven.

## Pedro Cabrita Reis, HET VOORBIJGAAN VAN DE UREN, 2005

(materiaal = baksteen) Middelheim hoog

Deze Portugese kunstenaar vindt veel inspiratie op straat. Hij zegt: "het maken van kunst is het scheppen van herinneringen." Welke herinnering zou je hier kunnen hebben? Zou jij hier willen schuilen? Voel jij je hier goed? Doet dit gebouw je

ergens aan denken? Welke geur zou hier hangen voordat het werk er uitzag zoals nu? En waarom is het niet af? Wat is hier gebeurd? De muren zijn kapot of helemaal weg! Het lijkt wel een ruïne.



## Ann Veronica Janssens, TENNISMUUR, 2003

(materiaal = beton) Middelheim hoog

Deze Belgische kunstenaar heeft voor de vorm van haar werk gekeken naar de vorm van het gebouw dat erachter staat, het Middelheim-ziekenhuis. Je ziet de L-vorm terug in het werk. Deze kunstenaar zegt ons dat we onze zintuigen goed moeten gebruiken. Beelden nodigen uit om te kijken. Maar bij dit beeld heb je ook

je oren en je handen nodig. Beleven, bewegen en aanraken worden bij haar werk betrokken. Je wordt uitgenodigd om zelf actief te worden en te tennissen. Jij bent de acteur. Dit spel met de kleurige ballen kan je vergelijken met een museumbezoek.

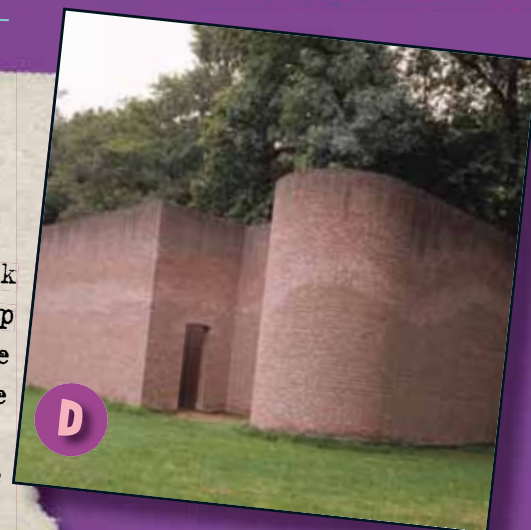




**Per Kirkeby, ZONDER TITEL, 1993**  
(materiaal = baksteen) Middelheim laag

Deze Deense kunstenaar heeft voor dit werk Belgische rode baksteen gebruikt. Het werk lijkt op een gebouw, je kan alleen niet naar buiten kijken. Of toch wel ! Kijk maar naar boven. Voordat de kunstenaar begon te bouwen, heeft hij het werk heel goed voorbereid. Hij lette bv. heel goed op de vorm. Let

maar op het grondplan. Hij lette ook erg goed op de positie van het werk: op welke plaats, in welke richting, hoe zie je het werk van ver, wat zie je als je omhoog kijkt. Het gebouw is leeg. Jij speelt hier de hoofdrol.



**Timm Ulrichs, MODELHUIZEN TYPE 'Bomarzo', 2001**  
(materiaal = beton) Middelheim laag

Deze Duitse kunstenaar is ook architect. Voor hem is leven en kunst iets dat bij elkaar hoort. Hij noemt zichzelf daarom een

totaal kunstenaar. In zijn beelden gebruikt hij begrippen zoals: schaal en perspectief, bescherming, verpakking, verhulling. Bij dit beeld zie je vooral: schaal en perspectief.

Het werk toont je een traditionele manier van bouwen met traditionele kleuren. Ook de vormen van de huizen zijn traditioneel, rechte witte muren - rode puntdak - verhouding tussen ramen en muur. Ken je beton als bouw materiaal? Het staat bekend om zijn degelijke kwaliteit. En toch lijkt het alsof het werk achteloos is achtergelaten.



# Tot Slot

Op welke verschillende manieren heb je architecturale vormen gezien?  
Waardoor verschilden ze van elkaar?

Makkelijk:

- Wie zou hier kunnen wonen?  
Aan welke mensen denk je dan?  
Hoe teken jij een huis voor deze mensen?

Moeilijk:

Met je lichaam kan je heel veel verschillende geluiden maken: met je stem kan je lachen, met je voeten stampen enz.  
Kies met een groepje samen één van de beelden die je het meeste aanspreekt en bedenk een situatie die erbij past. Wat is hier gebeurd? Het kan een klein verhaaltje worden. Bedenk welke geluiden erbij passen. Je mag alleen je lichaam gebruiken, geen hulpmiddelen.

Oefen eerst samen en laat het daarna horen. Geef de beste geluiden niet meteen prijs maar bouw je verhaal langzaam op.  
Je kan je geluiden bij het beeld geven. De anderen verwoorden jouw verhaal.  
OF: je geeft je geluiden en de anderen raden over welk beeld het gaat.



Heb je tijd over?  
Vergelijk de beelden.

### Beleving:

Per Kirkeby (beeld D) laat je dwalen in een labyrintachtige ruimte, je bent werkelijk opgenomen in de ruimte. Het verhaal als beleving creëer je zelf. Ook bij Pedro Cabrita Reis (beeld B) kan je binnenin de ruimte dwalen. Het verhaal als beleving zal anders zijn.

### Spelelement

De muren wekken associaties op tot spel. Per Kirkeby (beeld D): balspelen, verstoppertje spelen. Ann Veronica Janssens (beeld C): tennis spelen.

### De maatschappij:

Timm Ulrichs (beeld E) laat ons nadenken over de stereotype manieren van huizenbouw. Hij brengt ze letterlijk uit evenwicht. Zo geeft hij kritiek op de maatschappij. AVL (beeld A): denkt ook na over onze manier van wonen en samenleven.

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!



