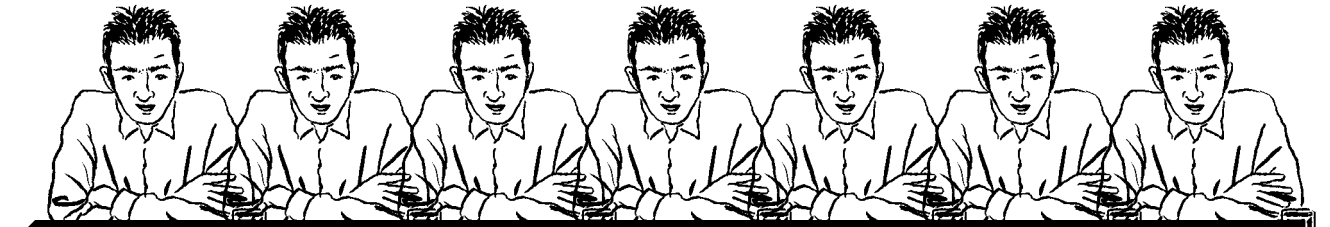


EDUCATIEF PAKKET VOOR GROEPEN

‘STIJLOEFENINGEN: 99 MANIEREN OM EEN VERHAAL TE VERTELLEN’

VAN MATT MADDEN

KUNST IN ZICHT

IN SAMENWERKING MET

STRIP TURNHOUT

INHOUDSTAFEL GROEPSPAKKET

WELKOM 3

LUIK 1: ALGEMENE INTRODUCTIE - VARIATIE ALS BASISPRINCIPE 4

'VARIËREN' ALS RODE DRAAD 4
'VARIATIE' IN DE KUNSTEN 5

LUIK 2: GROEPSOPDRACHT – NARRATIEVE EN GRAFISCHE BOUWSTENEN EXPLOREREN DOOR HET MAKEN VAN EEN FOTOSTRIP 8

DE VIJF W'S: KOMEN TOT EEN VERHAAL 9
HET VERHAAL KOMT TOT LEVEN 11
HET VERHAAL VERFIJNEN EN OMVORMEN TOT EEN SJABLOON 12
SPELEN MET VERHAALASPECTEN 14

SPELEN MET VERTELSTANDPUNT 14
SPELEN MET TIJD 17
SPELEN MET RUIMTE 20

VAN DRAMA NAAR STRIP 22

SPELEN MET GRAFISCHE ASPECTEN 23

SPELEN MET KADER 23
SPELEN MET PERSPECTIEF 24
SPELEN MET COMPOSITIE 25
SPELEN MET LIJN 26
SPELEN MET KLEUR 28
SPELEN MET TEKST 30

HET EINDRESULTAAT 31
NOG DRIE ANDERE CATEGORIEËN VAN VARIATIES 32

OUBAPO VARIATIES 32
GENREVARIATIES EN HOMMAGEVARIATIES 33

LUIK 3: DE EINDUITDAGING
MAAK JE EIGEN 100STE VARIANT VAN HET SJABLOON VAN MATT MADDEN 34

INTRODUCTIE 34

A EEN 100STE VARIANT CREËREN VANUIT EIGEN IDEEËN 35
B EEN 100STE VARIANT VANUIT EEN STRIPGENRE OF ALS HOMMAGE 36

TOT SLOT 37

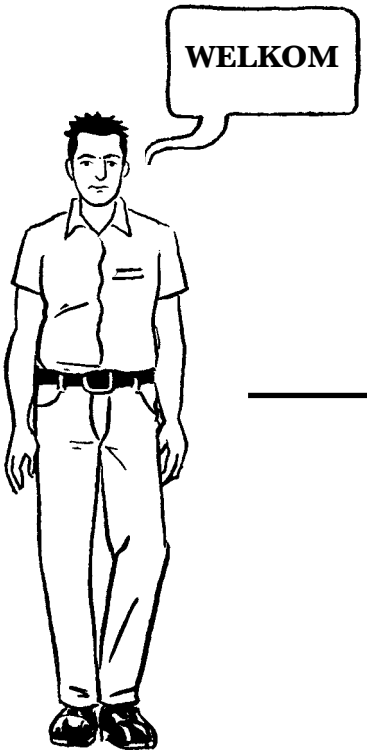
COLOFON 37

BIBLIOGRAFIE EN LINKEN 38

EVALUATIEFORMULIER 39

BIJLAGEN 40

AFBEELDINGEN 'STOELEN' 41
AFBEELDINGEN 'STIJLOEFENINGEN' 46



Leuk dat je een kijkje komt nemen in het educatieve pakket bij het boek 'Stijloefeningen' van Matt Madden. In wat volgt, laten we je van naderbij kennis maken met dit boek en laten we je aan den lijve ondervinden hoe je een eenvoudig verhaaltje op heel veel verschillende manieren kan vertellen en in beeld brengen. Geen saaie theoretische cursus dus, maar een pakket met veel oefeningen die je in je eentje kan uitvoeren.

Als je het boek van Madden zelf niet hebt, vormt dat geen probleem om met de opdrachten aan de slag te gaan. Op de website van Kunst in Zicht, waar je dit document gedownload hebt, vind je een aantal fragmenten terug uit het boek. Voldoende beeldmateriaal om de opdrachten te kunnen uitvoeren en om inzicht te krijgen in het boek.

Maar genoeg uitgelegd nu. Laat ons gewoon starten!
Veel plezier en succes!

'VARIËREN' ALS RODE DRAAD

Bekijk de vijf onderstaande afbeeldingen. Bestudeer ze goed. Los vervolgens de opdrachten op. Je kan de afbeeldingen in groot formaat bekijken in de bijlagen.

?

Welk onderwerp komt in elk van de vijf afbeeldingen telkens terug?

Wordt het onderwerp telkens op dezelfde manier voorgesteld? Probeer de verschillende manieren van voorstelling eens te omschrijven en noteer minstens 10 verschillen tussen deze vijf afbeeldingen. Bijvoorbeeld: de afbeeldingen verschillen in kleur.

Welke voorstellingswijze van het onderwerp spreekt je het meest aan? Welke zeker niet? Kan je uitleggen waarom?

Bedenk bij elke voorstellingswijze eens een personage dat volgens jou om één of andere reden bij die 'stoel' hoort. Schrijf er een kort verhaal bij waarin je duidelijk maakt waarom precies.

VARIËREN

Laat ons na deze eerste opdrachten hét centrale begrip lanceren dat in al wat volgt de rode draad zal vormen: **'variëren'**. Net zoals Madden 99 varianten van één en hetzelfde korte stripverhaal maakt in zijn boek, toonden we je vijf beeldende varianten op het onderwerp 'stoel'.

Wat betekent dat precies, **'variëren'**? Laat ons eens teruggrijpen naar het woordenboek.

> *variëren (varieerde, heeft gevarieerd):*
> veranderen, wijzigen, afwisseling brengen in onbestendig zijn, afwisselen, veranderingen vertonen

Een interessant inzicht krijgen we als we een kijkje nemen naar de betekenis van het woord 'variatie'. In muzikale context betekent het 'een muzikale vorm bestaande uit een thema en gewijzigde of grondig veranderende herhalingen: hij speelde allerlei variaties op dat lied'.

Wat is hier nu zo interessant aan? De definitie maakt duidelijk dat je enkel van variatie kan spreken wanneer je vertrekt vanuit een vaststaand ***'thema'*** dat telkens ***in een andere vorm herhaald*** wordt. Je hebt dus in feite een 'origineel vertrekpunt' nodig. In de opdracht was dat het thema 'stoel'. De vijf voorstellingswijzen vormen vijf mogelijke variaties op dat thema.

DOEN

DE STOEL

In één van de vorige opdrachten ging je al op zoek naar 10 verschillen tussen de vijf voorstellingswijzen van het thema 'stoel'. Die verschillen maken meteen duidelijk op basis van welke elementen je kan variëren, zoals op basis van 'kleur' bijvoorbeeld. Bedenk nu zelf eens een element op basis waarvan je zelf een eigen, nieuwe variant kan maken.

Bedenk dus nog eens een nieuwe manier waarop je het thema 'stoel' in beeld kan brengen en werk je idee ook effectief uit.

UITBREIDING

VERZAMELING

Leg gedurende enkele weken voor jezelf een verzameling aan van varianten op één bepaald thema.
Je verzamelt bijvoorbeeld zoveel mogelijk verschillende koffietassen.
Eenmaal je er voldoende hebt, onderzoek je waarin al deze tassen verschillen.
Schrijf zoveel mogelijk verschillen op.
De tassen kunnen bijvoorbeeld verschillen qua kleur.

We hebben nu al van naderbij bekeken wat 'variëren' is, maar ***hoe*** doe je dat precies? We weten al dat je altijd moet vertrekken vanuit een vast vertrekpunt of thema en dat je daarin veranderingen aanbrengt, waardoor er variaties ontstaan. Belangrijke vraag nu is: ***"Waarin kan je dan precies veranderingen aanbrengen?"*** De verschillen die je noteerde tussen de vijf varianten op het thema 'stoel' of tussen de elementen uit je eigen verzameling(en) maken in feite al duidelijk waarin die veranderingen kunnen aangebracht worden.

Voorbeeld: De koffietassen uit de verzameling kunnen verschillen op het vlak van kleur, grootte, vorm, materiaal, enz. …

Dit zijn voorbeelden van '**beeldende bouwstenen**' die je kan gebruiken om veranderingen aan een thema aan te brengen, zodat er nieuwe variaties ontstaan. Vergelijk het met koken. Je kan op oneindig veel verschillende manieren een appeltaart (het thema) maken. Iedereen 'speelt' immers op een andere manier met de ingrediënten (de bouwstenen). Afhankelijk van welke bouwstenen je gebruikt, hoe je ze invult en combineert, krijg je een andere variant. Heel eenvoudig eigenlijk.

VARIËREN kunnen we dus tot slot omschrijven als:

"het op oneindig verschillende manieren gebruiken, invullen en combineren van bouwstenen, zodat er oneindig veel nieuwe varianten ontstaan van één en hetzelfde thema".

'VARIATIE' IN DE KUNSTEN

Wist je dat 'variëren' in feite één van de basisprincipes is dat je kan terugvinden in de kunst? Heel veel kunstenaars uit verschillende kunstdisciplines hanteren dit principe immers voortdurend.

JOSEPH KOSUTH

- **Zoek op het internet of in de bibliotheek naar een afbeelding van het kunstwerk 'One and three chairs' van de beeldend kunstenaar Joseph Kosuth.**

?

{ Herken je dit werk uit de vorige opdrachten?
Hoe vind je in dit werk het principe van 'variëren' terug?
Met welke beeldende bouwstenen varieert hij hier?

KUNSTENAARS

DOEN

Uiteraard zijn er nog vele andere beeldende kunstenaars die een mooi voorbeeld vormen van het variatieprincipe. We geven jullie als volgende opdracht enkele namen van kunstenaars mee:

Lichtenstein
Monet (tip: zoek naar het werk van de waterlelies)
Raveel
Koen Vanmechelen (tip: zoek naar het project 'The Cosmopolitan Chicken Project')
Mondriaan
Rothko
Picasso

- Zoek van het werk van elke kunstenaar enkele afbeeldingen op in de bibliotheek of via internet.
- Probeer voor elke kunstenaar uit te zoeken op welke manier er sprake is van 'variatie' en met welke beeldende bouwstenen hij 'speelt' in zijn werk, zodat er telkens variatie ontstaat.

  Bijv.: Mondriaan speelt ondermeer met rechte lijnen als beeldende bouwstenen.

- Daag jezelf ook uit om op zoek te gaan naar een kunstenaar die niet in het rijtje staat, maar van wie het werk ook een mooi voorbeeld vormt van het variatieprincipe.

Natuurlijk vind je het principe van 'variatie' niet alleen terug in de beeldende kunst, maar in alle kunstdisciplines.

↓ ↓

BEELDENDE KUNST - MUZIEK - THEATER - DANS - FILM - ARCHITECTUUR - …

MUZIEK

In de **muziek** 'speelt' men uiteraard niet met beeldende, maar met muzikale bouwstenen om te komen tot variaties. Iedereen kent wellicht het kinderliedje 'Altijd is kortjakje ziek'. De klassieke componist Mozart bijvoorbeeld heeft 12 verschillende variaties geschreven op dit thema. Het nummer heette in Mozarts tijd "Ah, vous dirai-je, maman". Zoek het eens op via www.youtube.com en beluister de verschillende variaties op het alom gekende thema. Bedenk ook eens hoe vaak men in de hedendaagse dance-, techno- en housemuziek 'remixen' maakt van een nummer. Elke remix vormt in feite ook een variant op het oorspronkelijke nummer.

THEATER

In **theater** kan je ook vele voorbeelden terugvinden van het variatieprincipe. Denk vooral aan alle versies die er over gans de wereld al geschreven en gespeeld zijn van grote klassieke toneelstukken. Hoeveel varianten op Shakespeare's Hamlet of King Lear zouden er bijvoorbeeld niet bestaan? Of varianten van het verhaal van Romeo en Juliet? Allemaal gebaseerd op Shakespaere's originele tekst, maar toch allemaal anders.

DANS

Ook in hedendaagse **dans** speelt men met het variatieprincipe. Hedendaagse choreografen werken vaak vanuit één beweging of combinatie van bewegingen die als thema wordt gebruikt. Door hierop te variëren ontstaat dan hun choreografie. Een goed voorbeeld is Merce Cunningham. Hij vertrekt vaak vanuit een vaststaand patroon en gaat daarop variëren door telkens nieuwe elementen toe te voegen.

FILM

Ook in de **film** kan je voorbeelden terugvinden waarin cinéasten spelen met bouwstenen. Denk bijvoorbeeld aan Almodovar die in al zijn films experimenteert met 'kleur' als bouwsteen. De kleuren 'rood' en 'groen' komen vaak op verschillende manieren terug in zijn films. Of denk bijvoorbeeld aan de serie 'CSI Miami' waarin er voortdurend gebruik wordt gemaakt van de techniek 'split screen'.

ARCHITECTUUR

Tot slot mogen we ook de **architectuur** niet vergeten. Denk bijvoorbeeld aan zuilen uit de Klassieke Oudheid of aan kerken uit diverse periodes in de geschiedenis. Daarvan vind je heel veel varianten terug: een Corinthische, Ionische en Dorische zuil bijvoorbeeld. En sta ook eens stil bij de verschillen tussen een kerk gebouwd in Gotische - en eentje in Barokstijl. Variëren kom je dus niet enkel tegen in elke kunstvorm, maar is ook een principe van alle tijden.

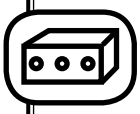
LUIK 2: GROEPSOPDRACHT: NARRATIEVE EN GRAFISCHE BOUWSTENEN EXPLOREREN DOOR HET MAKEN VAN EEN FOTOSTRIP

We hebben duidelijk gemaakt wat 'variëren' precies betekent. Hoe we bouwstenen gebruiken, invullen en combineren zorgt er voor dat varianten op een bepaald thema ontstaan.

We hebben gezien dat elke kunstvorm dit principe hanteert. Maar ook Matt Madden werkt gans zijn boek 'Stijloefeningen' hier rond uit door een banale anekdote op 99 verschillende manieren te vertellen en beeldend weer te geven. Hij verwijst daarmee naar de Franse schrijver *Raymond Queneau* en zijn boek *'Exercices de Style'* uit 1947. Daarin vertelde hij een onbenullig, triviaal verhaaltje op wel honderd verschillende manieren. Zestig jaar later doet Madden deze oefening over, maar dan in stripvorm. Tijd om daar op in te gaan. Naast beeldende kunst, muziek, theater, dans en film kan er dus ook in grafische romans als kunstvorm gespeeld worden met het variatieprincipe.

Het boek 'Stijloefeningen' kunnen we een **grafische roman** noemen. Deze term werd dertig jaar geleden voor het eerst gebruikt door Will Eisner. Hij sprak over de *'graphic novel'*. Een sluitende definitie voor deze term bestaat helaas niet. Het verschil met het 'gewone' stripverhaal duiden is dan ook moeilijk. Belangrijk kenmerk vormt wel dat de maker van een grafische roman meer vrijheid heeft: geen vast stramien, kenmerken of criteria zoals bij het stripverhaal vaak wel het geval is. Opmerkelijk ook is dat het reeksaspect meestal achterwege blijft bij de grafische roman. Wil je meer weten over het verschil tussen het begrip 'strip' en 'grafische roman'? Dan verwijzen we je graag naar het document 'Achtergrondinformatie' dat je ook kan downloaden op de site.

Wat het exacte verschil tussen de 'gewone' strip en de grafische roman ook mag zijn, de term maakt meteen duidelijk dat zo'n grafische roman uit **twee** belangrijke 'onderdelen' bestaat.



1. een grafisch gedeelte: een grafische roman is beeldend (bestaat immers uit afbeeldingen)
2. een 'roman' gedeelte: een grafische roman is tegelijk ook verhalend (vertelt immers een verhaal)

Uiteraard: in een strip of grafische roman gaan woord en beeld hand in hand, net zoals in een film.

Daaruit kunnen we ook afleiden dat we met twee grote 'soorten' van bouwstenen te maken krijgen in het boek van Madden: **beeldende of grafische bouwstenen** én **verhalende of narratieve bouwstenen**.

In dit tweede deel krijg je de uitdaging om via verschillende dramatische, maar vooral beeldende en multimediale **opdrachten** kennis te maken met een aantal beeldende en verhalende bouwstenen die Madden ook hanteert in zijn boek. Zo krijg je inzicht in het variatieprincipe dat Madden hanteert en leer je dat principe ook zelf toe te passen via een aantal actieve opdrachten.

Doorheen dit tweede luik verwijzen we telkens ook naar **het boek 'Stijloefeningen'**, zodat je een zicht krijgt op hoe Matt Madden zelf tot 99 variaties op zijn basisstripverhaal is gekomen.

In het document **'Achtergrondinformatie'** vind je een handig overzicht terug van al deze bouwstenen. Neem het zeker door ter verduidelijking bij de opdrachten. In dit document zal je zien dat er in totaal vijf categorieën bestaan van variaties:

1. variaties op verhaalaspecten
2. variaties op grafische aspecten
3. genrevariaties (die in feite ontstaan door een combinatie van 1 en 2 te maken)
4. OuBaPo variaties
5. hommage variaties

In wat volgt, zullen we het grondigst inzoomen op de **eerste twee categorieën**. Deze zijn immers het belangrijkst en meest uitgebreid, gezien ze te maken hebben met een groot aantal verhalende en grafische bouwstenen. De drie laatste categorieën behandelen we kort op het einde van dit tweede luik.

Voldoende uitleg gegeven nu! Laten we overgaan tot actie…

DE VIJF W'S : KOMEN TOT EEN VERHAAL

Bekijk het sjabloon uit het boek van Matt Madden (zie afbeelding nr. 1).
Het geeft een kort verhaal weer.

In elk verhaal kunnen we volgende elementen terugvinden: **wie, wat, waar, wanneer en waarom?**
We noemen dit de **vijf W's**: bouwstenen, zeg maar voor een verhaal.

- **Probeer deze vijf vragen te beantwoorden vanuit het sjabloon van Matt Madden. Als je geen éénduidig antwoord kan terugvinden, dan mag je enkele mogelijke antwoorden bedenken. Laat je fantasie de vrije loop!**

Wie speelt mee in dit korte verhaal, m.a.w. welk(e) personage(s) komt/komen er in voor? Beschrijf ze eens.

Wat gebeurt er in dit korte verhaal, m.a.w. waarover gaat het precies?
Beschrijf het verhaal bondig, maar exact.

Waar speelt het verhaal zich af, m.a.w. op welke locatie(s)? Som ze eens op.

Wanneer speelt het verhaal zich af, m.a.w. op welk tijdstip, maar ook in welke tijdsperiode in de geschiedenis?

Waarom speelt het verhaal zich af, m.a.w. wat drijft het/de personage(s) in zijn/hun acties volgens jou? Concreet: waarom gaat de man naar de koelkast en waarom vraagt het andere personage hoe laat het is volgens jou? Kan je een specifiek motief achterhalen? Zo niet, bedenk dan zelf eens een aantal mogelijke motieven.

Zo, het verhaal is gekend. In het verdere boek gaat Matt Madden dit verhaal op heel veel verschillende manieren weergeven. Dit verhaal vormt dus het **'sjabloon'** van waaruit hij telkens vertrekt voor alle variaties die nog volgen. Laten we daar eens dieper op ingaan. Maar niet vanuit het verhaal van Matt Madden, maar vanuit een verhaal dat jullie zelf vormen en zullen gebruiken als sjabloon.

WIE-WAT-WAAR-WANNEER-WAAROM

DOEN

Neem drie grote papieren (eventueel affiches): schrijf centraal op het ene de vraag 'wie', op het andere de vraag 'waar' en op de derde de vraag 'wanneer'. Leg de drie affiches verspreid in de ruimte.

Verdeel de groep in drie delen.
Iedereen neemt iets om te schrijven.
Elke groep begint bij een andere affiche en dus bij een andere vraag.

De leerkracht of begeleider geeft het startsignaal. **Brainstorm zoveel mogelijk antwoorden** op de desbetreffende vraag. Je krijgt telkens 1 minuut de tijd. Nadien wordt er een teken gegeven en schuif je door, totdat iedereen aan elke vraag gewerkt heeft. Je kan verder bouwen op ideeën van anderen. Zij geven je misschien wel extra inspiratie.

- Alle ideeën zijn welkom. Durf origineel te denken.
  Probeer zoveel mogelijk antwoorden te geven en nog niet te oordelen of je idee al dan niet de moeite waard is.

- Nadien bekijkt iedereen de ideeën die werden bedacht.

CONCEPT BEDENKEN

DOEN

Nu wordt het kiezen:

Uit de ideeën op de vraag **WIE**?: kies er drie uit die jullie het meest aanspreken.
Welke personages spreken tot de verbeelding?
Probeer er drie te kiezen die op het eerste zicht niets met elkaar te maken hebben.

Uit de ideeën op de vraag **WAAR**?: kies er één uit.

Uit de ideeën op de vraag **WANNEER**?: kies er één uit.

Verdeel de groep in groepjes van drie à vier personen.
Jullie hebben nu al drie van de vijf ingrediënten voor een verhaal.
Probeer deze eens aan elkaar te koppelen door een concept voor een verhaal te bedenken. Schrijf niet een gans verhaal tot in detail uit, maar noteer het basisidee, een kernachtige omschrijving: zeg maar een 'samenvatting'.

Wat hebben die drie personages met elkaar te maken?

Wat doen zij op die plaats?

Wat doen zij op dat moment/in die tijdsperiode?

Door de drie ingrediënten die jullie al hebben met elkaar te verbinden, komt -zoals jullie kunnen merken- automatisch ook een antwoord op de vraag **'WAT'** opduiken.

Probeer tenminste ook één van jullie personages een bepaald motief of doel mee te geven.
Waarom doet die persoon dat op dat bepaalde moment en op die plaats?
Dit vijfde ingrediënt (**WAAROM**?) is niet gemakkelijk.
Indien het te complex wordt, kunnen jullie dit altijd achterwege laten.

- Jullie mogen per groep ook meerdere concepten uitwerken.
- Elke groep stelt nadien 1 concept dat ze uitgewerkt heeft voor aan de anderen.

Nadien wordt het weer tijd om te kiezen.
Kies dat concept uit dat de ganse groep het meest aanspreekt.

Dat is immers belangrijk, want in wat volgt, werken we met dit verhaal verder.

HET VERHAAL KOMT TOT LEVEN

Het verhaal dat werd gekozen vormt het uitgangspunt, zeg maar sjabloon, voor al wat nog volgt. Als volgende stap gaan we het verhaal nu **dramatiseren**, d.w.z. we gaan het omzetten in een aantal spelhandelingen, waardoor het verhaal 'tot leven komt'.

DOEN

RUWE VERSIE

Kies in de ruimte een plaats die zal fungeren als speelvlak. Baken die plek af (bijv. met papiertape).

- Er worden uit de groep drie vrijwilligers gevraagd die het concept van het verhaal voor een eerste keer (in ruwe versie) willen spelen. Er liggen geen teksten en verdere afspraken vast. Enkel de personages worden vooraf verdeeld. Voor de rest is het improvisatie.

- Nadien worden er drie nieuwe vrijwilligers gekozen om hetzelfde concept te spelen, maar op een andere manier! Nadien nog drie anderen. Op die manier wordt het verhaal in ruwe versie driemaal gespeeld.

- Bespreek tussendoor waarin de verschillen en gelijkenissen zaten tussen de drie versies.
  Overleg ook over wat jullie beter/minder goed vonden aan elke versie.

Op het einde bepalen jullie in groep op welke 'gespeelde' manier het verhaal het best tot uiting kwam.
Met die versie werken jullie verder.

HET VERHAAL VERFIJNEN EN OMVORMEN TOT 'SJABLOON'

We hebben het verhaal nu in ruwe vorm gespeeld. Het wordt tijd om het te gaan **verfijnen**.

VERFIJNEN

DOEN

Bespreek in grote groep of in groepjes de volgende vragen en werk uit:

Kan je het verhaal in 'onderdelen' opsplitsen?
M.a.w. kan je het uiteentrekken in verschillende stappen/acties die jullie kunnen vertalen in verschillende 'scènes'?

Probeer die verschillende scènes eens te benoemen in het verhaal.
Waar begint en waar eindigt elke scène? Hoe gaan de scènes in elkaar over?

Schrijf nu scène per scène uit, waardoor jullie een uitgewerkt script krijgen.
Daarin vermeld je per scène:

WAAR:
Locatie/ruimte waar die scène zich afspeelt. Die hebben jullie al gekozen, maar benoem (indien nodig) een specifieke plek op die locatie/in die ruimte. Als jullie bijvoorbeeld hebben gekozen voor het 'klaslokaal', dan kan je die plaats zowel achteraan in de klas situeren als voor het bord, aan het raam, enz. …

WIE:
Personages: wie speelt mee in de verschillende scènes? Jullie hebben er uiteraard al drie uitgekozen, maar die spelen misschien niet altijd allemaal mee in elke scène. Misschien kan je van elk personage zelfs een korte biografie uitwerken.

WANNEER:
Ook dit hebben jullie al vastgelegd. Maar ook hier kan het verschillen van scène tot scène. Jullie hebben bijvoorbeeld gekozen om het verhaal te laten plaatsvinden tijdens de Middeleeuwen als tijdsperiode. Kies dan nog voor concretere tijdstippen. De ene scène kan 's nachts plaatsvinden, de andere bij het opkomen van de zon, enz. …

WAT:
Schrijf het verhaal nu in detail uit. Daarstraks hebben jullie enkel een concept bedacht, nu schrijven jullie het concreet uit. Laat jullie daarbij inspireren door hoe het verhaal gedramatiseerd werd in stap 2. Dat betekent dat jullie per scène:

- Tekst schrijven: wat zeggen de personages? Gaat het om dialoog en/of monoloog?
- Beschrijving maken van de acties: wat doen de personages? Noteer de bewegingen die ze maken en hun non-verbaal spel (bijv. beide ridders raken slaags en vechten met hun wapen).

WAAROM:
Je kan er eventueel voor kiezen om één of meerdere personages specifieke motieven en/of emoties toe te kennen. Dat kan je verhaal soms spannender en boeiender maken. Noteer duidelijk vanuit welk motief en/of emotie de personages in het verhaal handelen.

Benodigdheden:
Denk per scène ook eens na welke materialen en/of elementen jullie kunnen gebruiken om jullie verhaal beter te kunnen vertellen en in beeld te brengen. Het gaat hier over rekwisieten, kostuums en (eventueel) decorelementen.

SCRIPT

Zo, jullie script is klaar. Probeer de benodigdheden te verzamelen en repeteer jullie verhaal enkele malen. Neem het met een handcamera op. Het komt later zeker nog van pas.

Het script en de 'toneelversie' daarvan vormen eigenlijk het 'sjabloon', de' basisversie', net zoals dat van Matt Madden. Bedoeling is uiteraard dat we daar nu gaan op variëren, zoals Madden dat ook heeft gedaan. En zoals reeds gezegd doe je dat door te 'experimenteren' met de bouwstenen.
Eerst gaan we aan de slag met de **verhaalaspecten**, nadien met de **grafische bouwstenen**.

tip

Vergeet niet: voor meer info over de bouwstenen en soorten variaties kunnen jullie teruggrijpen naar het document 'Achtergrondinformatie'.

WIE: SPELEN MET VERTELSTANDPUNT

Kijk eens naar de filmopname die jullie hebben gemaakt van jullie sjabloon.

? Wie vertelt nu precies het verhaal?
Alle drie de personages?
Of ligt het accent veeleer bij één van hen?

BASISOPDRACHT

- Ga per twee in de ruimte staan.
  Eén van jullie twee kiest één van de drie personages uit.
  Die vertelt aan de ander het verhaal, maar vanuit dat personage.
  M.a.w. je vertelt het verhaal vanuit de beleving en het standpunt van het gekozen personage.
  Terwijl jij het verhaal vertelt bén je dat personage.

- Nadien draai je de rollen om. De ander vertelt nu het verhaal, maar vanuit een ander personage.

- Bespreek nadien volgende vragen:

  ? Kregen jullie andere verhalen te horen dan het originele verhaal (sjabloon)?
  Verdraaiingen, toevoegingen en/of schrappingen in het verhaal opgemerkt?
  Waarin verschilden de verhalen precies?

- Leg in groep de verschillende verhalen vanuit de drie verschillende personages verteld een keertje samen.
  Kies voor elk personage één versie van het verhaal uit.
  Jullie gaan deze verhalen nu niet meer vertellen, maar elk spelen met drie acteurs.
  Jullie her-spelen dus het verhaal, maar telkens gespeeld zoals de situatie door één van de drie personages beleefd werd.

- Jullie nemen ook deze drie versies op met de camera.

↓ ↓

Jullie hebben totnogtoe al drie nieuwe varianten van jullie sjabloon door te spelen met het vertelperspectief.

UITBREIDING

MONOLOOG VERSUS DIALOOG

- Maak van jullie verhaal nu eens een monoloog: één personage vertelt het ganse verhaal (zoals in de eerste stap van de basisopdracht). Schrijf jullie verhaal eventueel eerst neer.
- Jullie kunnen er ook voor kiezen om vanuit volledig nieuwe personages het verhaal als monoloog te brengen (bijv. een nieuwslezer die verslag uitbrengt, een roddeltante, vanuit een vlieg of een voorwerp dat in het verhaal betrokken was, enz. …).
- Bedenk een aantal leuke ideeën! Neem de leukste op camera op.

VERBAAL VERSUS NON-VERBAAL

- Grijp terug naar jullie basisverhaal (sjabloon).
  Maak een nieuwe variant door louter non-verbaal te spelen (uitbeelden).

Lukt dat? Kunnen jullie het oorspronkelijke verhaal als toeschouwer herkennen?

- Neem ook deze versie eventueel met een camera op.
  Jullie kunnen zo stilaan al een hele beeldenbank aanleggen op je pc.

GEDETAILLEERD VERTELLEN VERSUS IN GROTE LIJNEN

- Maak twee nieuwe versies. Weer vertrekken jullie vanuit jullie basisverhaal.
  Neem het script erbij. Deel de groep op in kleinere groepen.
- Sommigen werken het script uit tot een langer, gedetailleerder verhaal, anderen proberen het script zoveel mogelijk in te korten.

  Belangrijk: het oorspronkelijke concept van het verhaal moet duidelijk blijven!
  Probeer ook deze twee nieuwe versies te dramatiseren en neem ze eventueel op.

VERTELLEN VANUIT VERSCHILLENDE EMOTIES/MOTIEVEN

- Deel het speelvlak op in drie gelijke delen (verticaal), bijvoorbeeld d.m.v. papiertape.
- Jullie spelen met z'n drieën het basisverhaal opnieuw.
  Elke speler staat in een ander vlak.
  Vooraf kennen jullie aan elk vlak één emotie (bijv. verliefd, razend, bang, enz. …) of motief (bijv. je wil iemand vermoorden, je wil jezelf in de belangstelling plaatsen, enz. …) toe.
  Elk personage speelt vanuit die emotie of dat motief het verhaal. Probeer het eens.
- Nadien kan je als personage ook van vak veranderen tijdens het spel.
  Als één speler van vak verandert, moet de speler die in dat vak staat ook veranderen, m.a.w. er mag telkens maar 1 speler per vak staan.
- Zit er hier ook een leuke variant tussen? Neem 'm dan zeker ook op! In deze opdracht speel je vooral met de vraag 'waarom?'. Deze vraag, hangt enorm samen met de vraag 'wie?' en met het vertelstandpunt. Elke verteller/elk personage heeft immers zijn eigen motieven en emoties van waaruit hij een verhaal kan vertellen/spelen.

KOPPELING MET MATT MADDEN

Bekijk afbeelding nr. 2
Madden vertelt hier zijn basisverhaal opnieuw, maar op een andere manier.
Kunnen jullie het grote verschil ontdekken?

Inderdaad, we hebben hier een nieuwe verteller: de criticus.
Hij speelt hier dus ook met het **vertelstandpunt**: het standpunt van waaruit de verteller de gebeurtenissen en personages bekijkt, zoals we daarnet ook zelf deden.

Maar merk op dat hij daardoor ook inspeelt op de vraag '**waarom?**'. De criticus heeft wellicht een andere reden of motief om dit verhaal te vertellen. Hij vertelt het verhaal ook vanuit een ander ingesteldheid en emotie dan Madden zelf in het sjabloon.

Brengt deze variatie in vertelstandpunt nog andere wijzigingen met zich mee?
Blijven het verhaal en de tekeningen exact behouden?
Of welke veranderingen kunnen jullie daarin ontdekken?
Vinden jullie deze versie van het verhaal leuker, grappiger, moeilijker, boeiender, enz. ...?

WANNEER: SPELEN MET TIJD

PLOT

Neem jullie basisscript er nog eens bij en bestudeer de 'scènes' die jullie daarin hebben ondergebracht.
Jullie hebben ze een bepaalde volgorde gegeven, m.a.w. ze zijn chronologisch geordend.
Maar daar kan je uiteraard verandering in aanbrengen.
Een ingreep in de chronologische opbouw noemen we een plot.
Er zijn uiteraard verschillende plots mogelijk.

BASISOPDRACHT

- Leg de verschillende scènes uit jullie script eens naast elkaar in de standaard volgorde.
- Haal die volgorde op een aantal verschillende, willekeurige manieren door elkaar.
  Bekijk telkens of er een nieuw 'verhaal' ontstaat.
- Kies één nieuwe volgorde uit en dramatiseer ook deze.
  Jullie kunnen hem als je wil toevoegen aan jullie beeldenbank waarin nu al een heel aantal verschillende varianten op jullie basisverhaal zitten.
  Bekijk samen in groep deze nieuwe variant: welk effect heeft deze nieuwe versie op jullie als toeschouwer?

tip

Soms kan het zijn dat je door de nieuwe volgorde wel een aantal zaken in je verhaal moet wijzigen, opdat de scènes in elkaar kunnen overlopen. Dat mag uiteraard, maar probeer toch zoveel mogelijk te behouden. Dat maakt het effect veel groter.

UITBREIDING

VERANDERING VAN TIJDSTIP

Je kan niet alleen de chronologische volgorde door elkaar halen, maar je kan ook spelen met het tijdstip.
Je kan jullie ganse verhaal verplaatsen naar het verleden of naar de toekomst.

- Vertaal het basisverhaal uit het script naar het verleden en naar de toekomstige tijd.
  Schrijf een nieuw script uit waarin jullie het verhaal in het verleden plaatsen én één waarin jullie het naar de toekomst katapulteren.

tip

Jullie maken dus sprongen in de tijd die jullie moeten proberen duidelijk te maken in jullie nieuwe varianten. Denk goed na welke veranderingen dit met zich meebrengt. Er zullen bijvoorbeeld niet alleen tekstaanpassingen (moeten) gebeuren, maar misschien ook aanpassingen aan decor, kledij, locatie, motieven, enz. …

Bijvoorbeeld:
Als jullie je verhaal in het verleden plaatsen, worden jullie personages ineens ook veel jonger. Ze zien er anders uit, dragen andere kledij, hebben andere kapsels, enz. ... Maar ook de omgeving waarin het zich afspeelt zal er toen anders hebben uitgezien. Enz. ...

- Zijn de nieuwe scripts klaar? Ok, speel ze en neem ze ook op.

KOPPELING MET MATT MADDEN

Bekijk Maddens variant op afbeelding nr.3.
Madden speelt hier ook met het element **'tijd'**.
Omschrijf eens exact op welke manier.

?

Brengt deze variatie in tijd nog andere wijzigingen met zich mee?
Blijven het verhaal en de tekeningen behouden?
Of welke veranderingen kan je daarin ontdekken?
Vergelijk deze versie met het sjabloon.
Welk krijgt jullie voorkeur en waarom?

VERTELDE TIJD EN VERTELTIJD

Kijk eens naar de filmopname die jullie hebben gemaakt van je basisverhaal (sjabloon).
Hoe lang duurt dit ***gespeelde*** verhaal in werkelijke tijd? Hoeveel minuten, hoeveel seconden?

Hoe lang zou het ***werkelijke*** verhaal duren?
M.a.w.: stel dat het verhaal dat jullie dramatiseren in werkelijkheid zou gebeuren. Hoe lang duurt het dan? Hoeveel minuten, hoeveel seconden? Of misschien: hoeveel jaren, dagen, uren, minuten en seconden?

Wellicht zal het verhaal dat jullie spelen veel langer duren in werkelijkheid dan het toneelspel waarin jullie het verhaal tot uiting brengen. Een toneelstuk over het leven van een bekend persoon, duurt bijvoorbeeld ook niet even lang als zijn werkelijke levensduur.

Hier gaat het om het verschil tussen vertelde en verteltijd.

- Het eerste verwijst naar de werkelijke tijd van een bepaalde handeling of gebeurtenis die je wil weergeven.
- Het tweede verwijst naar de tijd die je nodig hebt om die bepaalde handeling of gebeurtenis mee te delen aan anderen (door ze te tekenen, te vertellen, te dramatiseren, te dansen, te verfilmen, enz. …).

Je kan hiermee spelen door de verteltijd groter of kleiner dan de vertelde tijd te maken.
In jullie gedramatiseerde verhaal dat je op film opnam, is de verteltijd wellicht veel kleiner dan de vertelde tijd.

BASISOPDRACHT

We spelen in deze opdrachten met de tijd die je nodig hebt om je basisverhaal te vertellen, m.a.w. we spelen met de verteltijd. Deze verteltijd gaan we zowel proberen in te korten als te verlengen.

- Het basisverhaal wordt opnieuw gespeeld. Eén toeschouwer heeft zogezegd een afstandsbediening in de hand en kan op willekeurige momenten het spel 'vooruitspoelen' of 'vertraagd afspelen'. Hij kan het tempo bepalen, door 'trager' of 'sneller' te roepen.

- Probeer jullie basisscript eens aan te passen, zodat het verhaal heel kort wordt (zo kort mogelijk). Voorwaarde is dat het verhaal begrijpbaar moet blijven. M.a.w.: welke overbodigheden kan je eruit halen? Speel ook deze verkorte versie. Het is leuk om in verschillende groepen zo'n versie te maken en nadien te bekijken wie de kortste versie heeft gecreëerd. Neem ze dus ook op om een eerlijke timing te kunnen maken.

- Werk in groepjes en kies één scène uit het basisverhaal uit. Het is misschien wel leuk dat elke groep een andere scène kiest, zodat het ganse verhaal verdeeld is onder de groepjes.

  Ontleed die scène, d.w.z. schrijf elke kleine actie die erin zit neer. Plaats alle acties van die scène achter elkaar, zodat de scène in een 'actie-lijn' vertaald wordt. Speel nadien de scène, waarin dat je voor elke actie heel veel tijd neemt. Je werkt dus met slow-motion. Je neemt dit ook weer op. Elke groep doet dit. Plaats nadien elke scène achter elkaar, zodat gans jullie verhaal in slowmotion weergegeven wordt.

→ → → → → → → → KOPPELING MET MATT MADDEN

Bekijk Maddens variant op afbeelding nr. 4.

Wat valt jullie hier op qua 'tijd'?
Hoe verhouden vertelde tijd en verteltijd zich hier?

WAAR: SPELEN MET RUIMTE

RUIMTE

Bij het opstellen van jullie basisverhaal hebben jullie voor één ruimte/locatie gekozen.
Uiteraard kan je daar ook nog op variëren. In wat volgt, zoomen we daar nog dieper op in.

BASISOPDRACHT

- Jullie spelen met z'n drieën het basisverhaal nogmaals opnieuw, maar deze keer binnen een nieuwe locatie/ruimte.

  Als speler mag je via improvisatie het verhaal (waar mogelijk en nodig) aanpassen, zodat het meer aansluit bij de ruimte/locatie waarin/waar je je bevindt. Improvisatie laat je toe dat te onderzoeken.

- Speel je basisverhaal een aantal keren, telkens vanuit een nieuwe ruimte/locatie.
  Selecteer de leukste, de meest boeiende of origineelste.
  Werk deze concreter uit in een nieuw script.

  Bespreek daarvoor eerst volgende vraag:
  Welke veranderingen ontstonden er door te variëren in ruimte/locatie?
  Zowel de tekst kan veranderen, maar evengoed ook de personages en hun motieven.
  Misschien zelfs het tijdstip of het vertelperspectief.
  Pas jullie script dus aan en speel de nieuwe variant die ontstaan is door een nieuwe ruimte in te schakelen.

- Bespreek nadien wat jullie vinden van de nieuwe variant.

  Wat vinden jullie er beter/slechter aan in vergelijking met het origineel?
  Geeft het een andere indruk aan jullie als toeschouwer? Een andere sfeer?
  Een andere boodschap misschien zelfs?
  M.a.w.: waarin verschilt deze nieuwe versie volgens jullie als toeschouwers van het origineel?

UITBREIDING

MEERDERE LOCATIES

Jullie kunnen jezelf ook uitdagen om i.p.v. één, zelfs twee of drie nieuwe ruimten/locaties te verwerken in jullie nieuwe variant.

- Jullie volgen dezelfde stappen als bij de opdracht hierboven.
  Alleen wordt de opdracht iets complexer om uit te voeren. Jullie delen je speelvlak in drie gelijke vlakken in.
  Zoals in de oefening met de emoties/motieven start elke speler vanuit een ander vlak.
  Elk vlak stelt een andere plaats/locatie voor. Doorheen het spel mag een speler zich van vlak verplaatsen. Er mag echter telkens maar één speler per vlak staan. Welke nieuwe verhalen ontstaan er nu?

➔ ➔ ➔ ➔ ➔ ➔ ➔ ➔ KOPPELING MET MATT MADDEN

Bekijk afbeelding nr. 5.

Kunnen jullie benoemen op welke manier hij hier precies speelt met het element 'ruimte'?
Brengt wijziging in ruimte bij Madden nog andere veranderingen met zich mee?
Blijven het verhaal en de tekeningen behouden?
Of welke veranderingen kunnen jullie daarin ontdekken?
Wat vinden jullie van deze versie in vergelijking met het sjabloon?

VAN DRAMA NAAR STRIP

In het voorgaande hebben we vanuit ons basisverhaal gezocht naar nieuwe varianten door te spelen met vertelaspecten (vertelstandpunt, tijd en ruimte). In wat volgt, gaan we zoeken naar nog andere mogelijke varianten door te spelen met grafische aspecten (beeldende bouwstenen).

Eerst dienen we nog twee andere stappen te zetten.

1. **Gaan jullie verder met het basisverhaal waarmee jullie totnogtoe gewerkt hebben?**
Misschien zijn jullie via de opdrachten uit het vorige gedeelte tot een leukere versie gekomen van jullie basisverhaal en willen jullie liever daarmee doorwerken. Dat kan! Als jullie van deze versie nog geen script hebben, maak er dan eerst één van. Dat geeft houvast bij de volgende oefeningen. Zorg ervoor dat jullie ook voor deze 'nieuwe' versie alle benodigdheden verzamelen zoals rekwisieten, kostuums, decorelementen, enz. …

2. **Vooraleer te werken met grafische bouwstenen, gaan we het gedramatiseerde verhaal vertalen naar beeld. We maken er daarom eerst een fotostrip van.**

FOTOSTRIP

HOE DOE JE DAT?

STAP 1
Per scène uit jullie script maak je één tot **drie tableaux vivants** (indien mogelijk liefst slechts één per scène).
Een tableau vivant is een stilstaand portret van 'levende' figuren.
Het is daarbij belangrijk dat elk tableau de inhoud van die scène duidelijk uitdrukt.

STAP 2
Van elk tableau vivant maak je een aantal foto's. Selecteer per tableau de beste foto en druk deze af.
Leg ze een keertje chronologisch achter elkaar.
Herkennen jullie je verhaal erin? Of dienen er nog wijzigingen doorgevoerd te worden?
Zo ja, pas dan enkele tableaux aan en maak er nieuwe foto's van.
Jullie hebben nu een fotoverhaal, nog geen fotostrip.

STAP 3
Baken op de grond een aantal grote rechthoeken af met papiertape (evenveel als het aantal tableaux vivants).
Deze vakken vormen de 'stripkaders'.
Neem de foto van het eerste tableau erbij en bekijk deze aandachtig.
Diezelfde opstelling probeer je nu opnieuw te vormen in het eerste 'stripkader'.
De opstelling bepaalt de grootte van elk kader. Zorg ervoor dat gans de opstelling in het kader past.
Acteurs gaan op de grond liggen en rekwisieten of decorelementen die jullie gebruikten, worden ook in het kader opgesteld.
Voeg tot slot nog tekstballonnen toe (uit karton of papier bijvoorbeeld).
Vanuit vogelperspectief (bijv. van op een ladder) wordt er een foto genomen van het stripkader.
Zo verkrijgen jullie je eerste stripkader waarbij je acteurs stripfiguren worden.
Driedimensionale elementen worden op deze manier tweedimensionaal afgebeeld.

Vertaal elk tableau vivant in een volgend stripkader en neem er telkens foto's van vanuit vogelperspectief.
Druk tot slot de beste foto's af, knip de stripkaders uit en leg ze in een compositie zoals een pagina uit een stripboek.
Jullie hebben nu je basisverhaal in een fotostripversie.
Vanaf nu vormt deze eerste beeldende versie jullie 'sjabloon'.
Daarmee gaan we nu verder aan de slag en onderzoeken we met welke grafische bouwstenen we tot nieuwe variaties kunnen komen.

tip

Kijk eens op Youtube naar de videoclip 'Chasing Pavements' van de zangeres Adele of de kortfilm 'Sorry I'm Late' van Thomas Mankovsky. Of zoek op het internet eens naar afbeeldingen van het werk van de kunstenaar Robin Rhode of het werk 'dreams of flying' van Jan von Holleben. Herken je de techniek?

SPELEN MET GRAFISCHE ASPECTEN

Denk even terug aan de allereerste opdracht waarbij jullie gezocht hebben naar tien elementen waarin de vijf stoelen van elkaar verschillen. Jullie hebben wellicht zelf heel wat verschillen kunnen ontdekken. De vijf stoelen zien er allemaal totaal anders uit, omdat er gespeeld werd met verschillende **beeldende bouwstenen.**

Je kan dus niet alleen variëren in verhaalaspecten zoals we daarnet hebben gedaan, maar ook met **beeldaspecten.** Laten we daar nu even dieper op ingaan aan de hand van de fotostripversie van jullie basisverhaal.

SPELEN MET KADER

KADER

Zonet hebben jullie elk stripkader zo groot gemaakt, dat de ganse opstelling van het bijhorende tableau vivant erin paste. In wat volgt gaan we 'spelen' met 'kader' als grafische bouwsteen. En dat op drie manieren.

BASISOPDRACHT

De kadrering: longshots versus close-ups

Kijk naar de verschillende foto's van jullie fotostripverhaal. Daarstraks hebben jullie elk stripkader zo groot gemaakt dat de ganse opstelling van het betreffende tableau vivant erin kon worden opgenomen. Je kan dan spreken van een '*longshot*'. Uiteraard hoeft dat niet voor elk kader. Je kan je kaders ook klein(er) maken en slechts bepaalde (stukken van) elementen in de opstelling opnemen. We spreken dan van een 'close-up'.

Overloop elk kader uit jullie fotostripverhaal en bepaal wat jullie in dat kader wel/niet willen laten zien (d.i. '*kadrering*'). Eventueel kunnen jullie dat eerst even vluchtig schetsen.
Denk eraan dat het verhaal dat jullie willen vertellen wel duidelijk moet blijven.

De kenmerken van de kaders

Uiteraard kan niet alleen de grootte van de kaders wijzigen, maar ook andere kenmerken van de kaders.
Bepaal per stripkader nu ook eens de volgende elementen:

- Richting van elk kader (horizontaal of verticaal)
- De vorm van elk kader (rechthoek, driehoek, vierkant, enz. …)

Ga nu over tot actie! Pas jullie stripkaders -indien nodig- aan qua grootte, richting en vorm. Maak in elk kader de (nieuwe) opstelling en neem van elk weer één foto (frontaal, vanuit de hoogte). Druk deze af.

De compositie van de stripkaders in een vlak.

Knip de stripkaders uit de foto's en schik ze op een ondergrond (een blad, stuk karton, tafel, enz. …) zoals een pagina uit een stripverhaal. Probeer eens verschillende composities uit!
Kies uiteindelijk één opstelling en leg deze vast.

Jullie hebben nu een tweede, nieuwe versie van jullie fotostripverhaal.

→ → → → → → → → → KOPPELING MET MATT MADDEN

Bekijk nog een andere versie van het sjabloon van Madden op afbeelding nr. 7.
Kunnen jullie achterhalen op welke twee manieren hij hier speelt met het element 'kader'?
Welk effect heeft deze variant in vergelijking met het sjabloon?

SPELEN MET PERSPECTIEF

PERSPECTIEF

De foto's die jullie totnogtoe gemaakt hebben om tot de twee versies van jullie fotostripverhaal te komen, hebben jullie getrokken vanuit de hoogte.
Het resultaat dat je bekomt zijn toch frontale foto's en geven niet de indruk beelden te zijn vanuit vogelperspectief. Dat komt natuurlijk door de bijzondere opstelling, waarin we driedimensionale elementen (acteurs, rekwisieten, kostuums, kledij) combineren met twee dimensionale elementen (2D-kaders, 2D-vlakken, 2D-teksten, enz. …) en vanuit de hoogte toch 'frontaal' fotograferen.

Die bijzondere werkwijze geeft ons ook de kans om veel te **experimenteren met perspectief** als beeldend element.

BASISOPDRACHT

Maak in de stripkaders op de grond dezelfde opstellingen als daarnet.
Neem weer foto's, maar experimenteer nu met het perspectief van waaruit je foto's neemt:

- Neem foto's vanuit verschillende hoogtes. Daarnet stonden jullie misschien op een ladder. Probeer dan nu eens van op een stoel, een klein verhoogje, op je knieën en tot slot plat op de grond. Krijg je het stripkader nog altijd volledig in beeld? Wellicht steeds minder, naarmate je daalt. Welke effecten geven deze foto's?
- Probeer ook foto's te nemen vanuit de verschillende kanten en hoeken van het stripkader (van bovenaf, van onderuit, van links en rechts, vanuit de rechterbovenhoek, vanuit de linkeronderhoek, enz. …). Welke effecten krijgen jullie nu?
- Combineer beide parameters: neem foto's vanuit verschillende kanten en hoeken en dat van op verschillende hoogtes. Welke resultaten krijgen jullie nu?

Kies tot slot vanuit welk perspectief jullie elk stripkader uit jullie fotostrip in beeld willen brengen.
Neem ook effectief foto's vanuit die gemaakte perspectiefkeuzes.
Druk ze weer af, snij of knip de stripkaders er uit en leg ze in de compositie die jullie eerder al hadden uitgekozen.
Leg dit eindresultaat vast. **Jullie hebben weer een nieuwe, derde variant.**

→ → → → → → → → → KOPPELING MET MATT MADDEN

Bekijk de variant van Maddens sjabloon op afbeelding nr. 11.

Wat valt jullie hier op?
Kunnen jullie de drie verschillende perspectieven herkennen?
Welk verschillend effect geeft elk van deze perspectiefkeuzes?

SPELEN MET COMPOSITIE

COMPOSITIE

Daarnet hebben jullie moeten nadenken over hoe je al de stripkaders tot één compositie brengt in één vlak.
Uiteraard kan je ook nadenken over de compositie van de elementen in elk stripkader afzonderlijk.
Laten we daar even op inzoomen.

BASISOPDRACHT

Bekijk aan de hand van de drie fotostripversies die jullie al hebben, de compositie in elk apart stripkader.
Probeer de compositie in minstens één van de stripkaders te veranderen.
Je kan bijvoorbeeld volgende composities maken:

- (a)symmetrisch
- diagonaal
- piramidaal
- centraal
- enz. …

- Neem van het/de stripkader(s) waarvan jullie de compositie wijzigden een nieuwe foto.
- Herhaal de gekende procedure: druk de foto('s) af, knip het/de stripkader(s) uit en leg alles terug in de vastgelegde compositie. **Jullie hebben nu intussen al een vierde variant.**

KOPPELING MET MATT MADDEN

Bekijk Maddens variant op afbeelding nr.12.
Hij speelt hier ook met compositie.

In het midden zie je bijvoorbeeld een stripvak met een compositie van drie elementen: laptop, horloge en koelkast. Zoals je ziet kan een compositie breken met een werkelijkheidsgetrouwe voorstellingswijze (want de laptop en het horloge 'zweven' hier boven de koelkast).

SPELEN MET LIJN

LIJN

In de vier versies van de fotostrip die jullie totnogtoe gemaakt hebben, is er nog niet echt sprake van het element (getekende) lijn als grafische bouwsteen.
We werken immers niet met tekeningen, maar met 'levende' acteurs als personages en met échte (lees: niet getekende) rekwisieten, decorelementen en kostuums.
In wat volgt, gaan we wel aan de slag met dit element.

BASISOPDRACHT

Kijk terug naar de laatste versie van jullie fotostrip.
We behouden de keuzes die jullie maakten op het vlak van kader, perspectief en compositie.
Overloop nog eens alle stripkaders.
Kies er twee of drie uit.

In de gekozen stripkaders gaan we werken met lijnen. Hoe doen we dat?

- Vul de geselecteerde stripkaders op met wit papier (indien mogelijk uit één groot stuk).
- Maak opnieuw de opstelling in elk van deze stripkaders. Teken vervolgens met potlood de contouren af door rondom de acteurs, de kostuums, de attributen en decorelementen te tekenen. De acteurs verwijderen zich en de voorwerpen werden weggehaald. Wat overblijft zijn enkele stripkaders met een witte achtergrond en getekende contouren.

Met die contouren gaan we nu 'spelen': hoe willen jullie dat deze lijnen eruit zien?

Je kan ze overtrekken met een meetlat, waardoor je strakke lijnen krijgt.
Je kan ze overtrekken met de losse hand, zodat er vloeiende, golvende lijnen ontstaan.
Je kan gebruik maken van volle en/of van onderbroken lijnen.
Je kan lijnen trekken die alles duidelijk omlijnen, maar ook lijnen die eerder diffuus zijn.
Je kan verschillende tekenmaterialen gebruiken, waardoor je lijnen ook verschillende dikten kan geven: dikke alcoholstift, een verfborstel, een inktpen, een kleurpotlood met scherpe punt, enz. … Bedenk zelf ook nog een aantal mogelijke experimenten.
Maar je kan ook verschillende materialen gebruiken: je kan de lijnen 'tekenen' met touw, papiertape, buigzame ijzerdraad, enz. … Bedenk zelf ook nog enkele originele experimenten.

Je ziet: heel veel mogelijkheden dus.
Bedenk zelf een aantal leuke ideeën.
Bepaal uiteindelijk hoe en waarmee jullie deze contouren gaan 'afwerken'.
Dat kan voor elk stripkader verschillend zijn.

Eenmaal gekozen: voer jullie ideeën uit!

Als jullie klaar zijn, neem je weer foto's van de vernieuwde stripkaders en voeg je die weer toe in de totale compositie.

Jullie hebben nu je vijfde variant.

UITBREIDING

Onrechtstreeks hebben we hier ook nog met twee andere grafische bouwstenen gewerkt.

Ten eerste met '**materiaal en techniek**': jullie hebben immers gekozen met welk materiaal en hoe jullie de lijnen beeldend gaan weergeven.

Ten tweede met het element '**vorm**': door de soort van lijn(en) die jullie gekozen hebben, ontstaan er bepaalde 'soorten' vormen binnen het stripkader (hoekige, vloeiende, geometrische, enz. …). Daarnaast hebben we nu ook een combinatie gemaakt van abstracte en figuratieve vormen: de stripkaders met enkel de contouren zijn veeleer abstract, de kaders met de reële acteurs en voorwerpen zijn figuratief van aard.

ABSTRACT

Als extra opdracht kunnen jullie eens nadenken hoe jullie je fotostrip nog abstracter kunnen maken.
Als jullie dat een boeiende piste vinden, dan mag je deze ingrepen uitvoeren.
Maak er ook weer foto's van, zodat jullie weer een nieuwe, **zesde variant bekomen van je fotostripverhaal**.

Voorbeeld: je kan de acteurs inpakken in plastic folie of de voorwerpen intapen met papiertape.
Daardoor krijg je meteen al veel abstractere vormen. Hebben jullie nog andere ideeën?

→ → → → → → → → KOPPELING MET MATT MADDEN

Bekijk de varianten op afbeelding nr. 15 en nr. 8.
Zoals jullie zien, speelt ook Madden met het element 'lijn'.

Welk effect geven beide experimenten?

SPELEN MET KLEUR

KLEUR

Kijk eens naar jullie laatste versie van het fotostripverhaal.

Welke kleuren kunnen jullie daarin ontdekken?
Welke indruk of sfeer geven ze daardoor aan het verhaal?
Zijn meer en/of andere kleuren welkom?

Laten we dat nu onderzoeken.

BASISOPDRACHT

Allereerst beslissen jullie of je al dan niet wil werken met kleuren.

- Overloop vervolgens kader per kader en bepaal met welke kleuren jullie willen werken.
  Denk tot slot ook na of jullie bewust willen werken rond één van de volgende elementen in één of meerdere van de stripkaders:

  - de symboliek van een kleur
  - contrasterende kleuren

    contrast kleur versus wit/zwart
    monochroom versus polychroom kleurgebruik
    kleurvlakken versus kleuraccenten
    licht versus donker
    enz. …

Meer info over deze elementen, vinden jullie terug in het document 'Achtergrondinformatie'.

BASISOPDRACHT

- Schrijf of teken per stripkader neer hoe jullie precies met kleur zullen werken.
- Denk voor jullie je plannen gaan uitvoeren ook na over het materiaal en/of de technieken die jullie gaan gebruiken om kleur te brengen in je fotostrip. Hoe en waarmee jullie een wit vlak kleur geven, is niet moeilijk te bedenken, maar hoe gaan jullie dat doen met je acteurs, kostuums, rekwisieten en decorelementen? Probeer creatief uit de hoek te komen om hiervoor oplossingen te bedenken!
- Zijn alle plannen duidelijk en hebben jullie al het nodige materiaal verzameld? Ga over tot actie!
- Tot slot neem je ook nu weer van elk kader een nieuwe foto.
  Druk ze af, knip of snij de stripkaders weer uit en leg ze in de reeds gekozen compositie.

Jullie hebben nu al een zevende variant klaar.

KOPPELING MET MATT MADDEN

Bekijk afbeelding nr. 9.

Madden speelt hier ook met kleur. Maar niet zomaar.
Hij doet dit op een heel bijzondere manier. Kunnen jullie dat achterhalen?

Schrijf de kleuren op die hij achtereenvolgens gebruikt.
Weten jullie het nu?

Nog een laatste tip?
Kijk eens naar de eerste letters van de kleuren dit je genoteerd hebt. Welk woord vormen die?

Matt Madden speelt hier ook nog met twee contrasten op het vlak van kleur.
Weten jullie dewelke?

Inderdaad, hij speelt met het **contrast tussen wit/zwart en kleur en met het contrast tussen kleurvlakken en kleuraccenten.** In het laatste plaatje zijn verschillende vlakken ingekleurd, in de plaatjes die daaraan voorafgaan, legt hij slechts kleuraccenten door telkens één element te kleuren.

SPELEN MET TEKST

TEKST

Bekijk hoe jullie totnogtoe met tekst gewerkt hebben.
Op welke manier hebben jullie de gebruikte teksten beeldend weergegeven?
Ook hierin zijn er weer oneindig veel mogelijkheden te ontdekken…

BASISOPDRACHT

- Overloop al jullie stripkaders en kies er twee uit waarin jullie tekst gebruikt hebben.
- Ga nu aan de slag met de teksten uit beide stripkaders.
  Kies voor elk stripkader twee elementen uit onderstaande lijst uit waarmee jullie aan de slag gaan.
- Je kan experimenteren met:
  - het lettertype
  - de tekstgrootte
  - de kleur van de tekst
  - het materiaal waarmee je de tekst weergeeft
  - de dikte van de letters
  - de compositie van de letters
  - de vorm, grootte en richting van de tekstballonnen en –kaders
- Hebben jullie voor elk van de twee kaders gekozen met welke elementen jullie gaan werken?
  Verzamel het nodige materiaal en voer jullie ideeën uit.
- Neem van beide 'nieuwe' kaders weer een foto en voeg deze ook weer toe aan de andere foto's.
  Zo bekomen jullie een achtste en laatste variant.

→ → → → → → → → KOPPELING MET MATT MADDEN

Bekijk de variant van Maddens sjabloon op afbeelding nr. 16.
Wat valt jullie hier meteen op?

Madden speelt hier ook met het element 'tekst'.
Het gaat hier niet zozeer over de inhoud van de tekst (het verhaal), maar wel over de manier waarop hij de tekst 'grafisch' laat meespelen in het totaalplaatje.

Welk effect heeft de tekst op de kijker/lezer?

HET EINDRESULTAAT

Jullie hebben een gans creatief proces achter de rug.
Laten we het eerst even samenvatten.

BASISCONCEPT

TOT LEVEN BRENGEN VIA SPEL

VERFIJNEN VAN HET VERHAAL

SCRIPT

EXPERIMENTEREN MET
narratieve bouwstenen
vertelstandpunt / tijd / ruimte

OMZETTING NAAR BEELDEND VERHAAL

(tableaux vivant en fotostripverhaal)

EXPERIMENTEREN MET
grafische bouwstenen
kader / perspectief / compositie / lijn / kleur / materiaal / techniek / vorm / tekst

8 verschillende versies

EINDPUNT (LAATSTE VERSIE)

Laten we even inzoomen op dit eindpunt:
Neem het basisconcept van het verhaal dat helemaal in het begin opgesteld en gekozen werd er terug bij. Kijk nu naar de laatste versie van jullie fotostripversie van dit concept.
Hadden jullie gedacht dat dit het eindresultaat zou zijn?

?

Wat vinden jullie het meest interessant? De basisversie of de eindversie?
Op welke vlakken vinden jullie het eindresultaat beter/minder dan de basisversie?

Vergelijk de acht varianten van jullie fotostripversie eens.
Waarin zitten de meest opvallende verschillen?
Hebben de verschillende versies verschillende effecten bij jullie als kijker/lezer?

Zijn jullie blij met de keuzes die jullie gemaakt hebben m.b.t. de verhaal- en grafische aspecten?
Waarom wel/niet?

Wat zouden jullie toch nog veranderen als je nu nog de kans had?

Sluit de manier waarop het verhaal beeldend is weergegeven aan bij de inhoud van het verhaal?
M.a.w. passen verhaal- en beeldaspecten bij elkaar? Versterken ze elkaar op een bepaalde manier?

NOG DRIE ANDERE CATEGORIEËN VAN VARIATIES

Zoals in het begin van dit educatieve pakket vermeld, zijn er in feite vijf categorieën van variaties die we kunnen terugvinden in het boek 'Stijloefeningen' van Matt Madden. Je hebt met twee van de vijf kennis gemaakt en zelfs al intensief gewerkt: variaties op verhaal- en op grafische aspecten.

Tot slot van dit tweede luik kijken we ook nog kort naar de drie andere.
Kijk hiervoor zeker ook naar het document 'Achtergrondinformatie' voor meer uitleg en achtergrond.

OUBAPO VARIATIES

OuBaPo is de afkorting van 'Ouvroir de Bande-dessinée Potentielle' en verwijst naar een stripwerkplaats die in 1992 werd opgericht. De spil in de oprichting was de uitgeverij l'Association met stripauteurs zoals Lewis Trondheim. Deze groep experimenteerde met bepaalde beperkingen en voorwaarden (zgn. *'contraintes'*) die ze zichzelf oplegden bij het uitwerken van strips.

Zo ontwikkelde deze werkplaats strips die je van voor naar achter en van achter naar voor kan lezen of strips die ondersteboven ook een verhaal vertellen.

OUBAPO VARIATIES

Kijk naar Maddens variant op zijn sjabloon op afbeelding nr. 17.
Hier gebruikt hij ook een leuk voorbeeld van een beperking/voorwaarde in ware OuBaPo-stijl die je jezelf kan opleggen. Weet jij dewelke?

DOEN

Bedenk eens een tiental voorwaarden/beperkingen die je jezelf zou kunnen opleggen en waaraan je gedurende enkele dagen of een ganse week moet voldoen tijdens je dagdagelijkse activiteiten.
Kies er twee uit en probeer die ook effectief uit!

Enkele mogelijke voorbeelden:

- Je legt jezelf op om elke dag een andere kleur van kousen aan te trekken.
- Je legt jezelf op om dagelijks één en hetzelfde verhaal te vertellen, maar elke dag aan 1 persoon meer. Dus op de eerste dag vertel je het aan één persoon, de tweede aan twee personen, enz. …
- Je legt jezelf op om een hele dag achteruit te lopen i.p.v. vooruit.

Grijp terug naar de ideeën die je zonet bedacht hebt. Zitten er hier gedachten tussen die je inspiratie geven om voorwaarden/beperkingen te bedenken die je kan toepassen in de creatie van een strip? Net zoals het OuBaPo-atelier dat deed? Probeer eens zo'n vijftal toepassingen te bedenken!

Bijvoorbeeld: Daarnet hebben we het idee bedacht om de hele dag achteruit te lopen. Dat idee kan ons de inspiratie geven om een strip te ontwikkelen waarin de personages zich ook achteruit bewegen en waarin alle andere elementen worden 'omgekeerd' zoals een kast die omgedraaid in beeld wordt gebracht.

GENREVARIATIES EN HOMMAGEVARIATIES

GENRE

Madden varieert in zijn boek ook door gebruik te maken van bestaande strip- en fictiegenres en door deze toe te passen op zijn sjabloon.

Bekijk afbeelding nr. 18..
Hier gebruikt hij het genre 'manga': een Japanse tekenstijl van de strip, die van rechts naar links gelezen moet worden. Dit genre is heel herkenbaar. Zeker op het vlak van grafische bouwstenen. Het is immers een heel typerende tekenstijl.

In het document 'Achtergrondinformatie' kan je nog meer voorbeelden van genrevariaties terugvinden.

DOEN

Ga op het Internet of in de bibliotheek op zoek naar een bepaald stripgenre.

- Onderzoek welke typische kenmerken dit stripgenre heeft. Overloop de verschillende beeldende bouwstenen en ga na hoe het genre deze invult. Bijvoorbeeld: heeft het genre een eigen, specifieke manier om te werken met kleur, lijn, kader, materiaal, enz. …

- Ontwerp een nieuwe variant op het thema 'stoel' waarin je deze typerende kenmerken gebruikt. M.a.w. creëer een stoel (2 of 3D) die perfect in dat bepaalde stripgenre zou thuishoren.

HOMMAGE

Tot slot kan je via een strip ook een hommage brengen aan een bepaald striptekenaar, een ander kunstenaar, een bepaalde kunststroming, enz. … waardoor er nieuwe varianten ontstaan. Madden doet dit ook.

Bekijk afbeelding nr. 19 en 20.

In het eerste brengt hij een hommage aan het tapijt van Bayeux, dat door sommigen bestempeld wordt als het eerste stripverhaal. In het tweede voorbeeld brengt hij een hommage aan Hergé, de tekenaar van Kuifje. Je herkent meteen zijn tekenstijl die de 'klare lijn' wordt genoemd.

DOEN

In het begin van dit educatieve pakket heb je de kenmerkende beeldende bouwstenen van een aantal beeldende kunstenaars uitgezocht. Zo zou je bijvoorbeeld het thema 'stoel' ook kunnen uitwerken tot een variant die hommage brengt aan Mondriaan: een stoel opgebouwd uit strakke lijnen, geometrische vormen en met de drie basiskleuren.

Bedenk zelf ook eens een aantal originele personen aan wie je een hommage zou kunnen brengen met het uitwerken van een nieuwe 'stoelvariant'.

- Kies er één persoon uit.
  Welke kenmerken zou je er dan zeker in moeten verwerken?
  Maak enkele schetsen van een stoel die hommage brengt aan het oeuvre van de gekozen persoon.
  Werk eventueel zo'n stoel in maquette uit.

LUIK 3: DE EINDUITDAGING

MAAK JE EIGEN 100STE VARIANT VAN MADDENS SJABLOON.

INTRODUCTIE

In deel 2 heb je geleerd uit welke bouwstenen een grafische roman bestaat en hoe je deze kan gebruiken om tot nieuwe variaties te komen. Zoals al meermaals duidelijk gemaakt, werkt ook Matt Madden vanuit dit variatieprincipe in zijn boek 'Stijloefeningen: 99 manieren om een verhaal te vertellen'.

Hij maakte eerst een sjabloon (**zie afbeelding nr. 1**) en kwam door te spelen met verschillende bouwstenen tot 99 nieuwe varianten. Een aantal daarvan hebben jullie al bekeken tijdens de vorige twee delen van dit educatieve pakket.

In dit derde deel word je uitgedaagd om zelf een variant op Maddens sjabloon uit te werken. Zo bekom je een 100ste manier om hetzelfde verhaal te vertellen. Hoe ga je daarvoor aan de slag?

STAP 1

wil je als 100ste variant vertrekken vanuit eigen ideeën → **GA DOOR NAAR A**

vertrek je vanuit een bestaand stripgenre of vanuit het (beeldend) werk van een bepaalde artiest? → **GA DOOR NAAR B**

In deze laatste optie gebruik je de kenmerken van het stripgenre of het werk van de artiest als inspiratiebron. Je neemt die kenmerken a.h.w. over in de 100ste variant.

A. EEN 100STE VARIANT CREËREN VANUIT EIGEN IDEEËN

Je hebt ervoor gekozen om een 100ste variant te bedenken van het sjabloon van Madden vanuit je eigen ideeën!
Super! Maar hoe begin je daar nu precies aan?
Geen nood! Aan de hand van vier grote stappen, kom je vanzelf tot een eigen, originele variant.
Deze vier stappen vormen de vier fasen van een creatief proces, zoals het door Kunst in Zicht beschreven wordt in haar visietekst 'De Muzen van Kunst in Zicht' (www.kunstinzicht.be).

STAP 1

De ***eerste stap*** is de fase van het zintuiglijk waarnemen. Grijp terug naar het sjabloon van Matt Madden (zie afbeelding nr. 20), want dat vormt het vertrekpunt. Bestudeer het goed en probeer het te doorgronden: welke keuzes heeft hij gemaakt m.b.t. de verschillende verhalende en grafische bouwstenen? Breng deze in kaart a.h.v. de vragenlijst die je terugvindt onder 'Stap 1: zintuiglijke studie van het sjabloon' in het document 'Vier stappen tot een 100ste variant' dat je ook op de site kan downloaden.

STAP 2

De ***tweede stap*** vormt een fase van creatief en conceptueel denken. Hier ontstaat in feite hét idee voor een 100ste hoogstpersoonlijke variant die je later effectief zal uitwerken. In deze fase maak je gebruik van een checklist die je terugvindt onder 'Stap 2: Ideeën bedenken en keuzes maken a.h.v. een checklist' in het document 'Vier stappen tot een 100ste variant'. Hierin zijn alle bouwstenen opgenomen waarmee je in de vorige delen wellicht al gewerkt hebt en wordt je gevraagd om per bouwsteen een aantal vragen te beantwoorden. Deze vragen helpen je keuzes te maken (bijvoorbeeld: keuze in vertelstandpunt of in kleurgebruik). Maak hier nieuwe, originele keuzes die verschillen met de keuzes die Madden maakte voor zijn sjabloon (zie vorige stap). Juist door eigen, creatieve keuzes te maken ontstaat er uiteindelijk een nieuwe, verrassende variant. Door de keuzes die je maakt, krijgt het concept van jouw versie automatisch vorm.

tip

Nog twee belangrijke tips:

- Voor meer achtergronduitleg over de verschillende bouwstenen die opgenomen zijn in deze checklist kan je teruggrijpen naar het document 'Achtergrondinformatie'.
- Soms is het makkelijker om binnen de categorie narratieve en grafische variaties slechts één of twee bouwstenen uit te kiezen waarmee je aan de slag gaat. Hoe meer wijzigingen je aanbrengt in de keuzes die Madden maakte voor zijn sjabloon, hoe moeilijker de uitwerking van je eigen variant zal zijn.

STAP 3

In de ***derde stap*** ga je het 'concept' dat ontstaan is vanuit de ideeën die je bedacht hebt en de keuzes die je maakte a.h.v. de checklist concreter maken en beginnen uit te werken. Het is vooral nog een fase van experimenteren: uitproberen en opnieuw beginnen tot je concept op papier staat zoals je het in je hoofd bedacht had. We reiken je twee instrumenten aan in deze tweede fase: het opstellen van een script én het uitwerken van een storyboard. De richtlijnen daarvoor vind je ook terug in het document 'Vier stappen tot een 100ste variant'.

STAP 4

De ***vierde stap*** is de fase van het vormgeven. De 'kladversie' van je 100ste variant die je in de vorige fase hebt opgesteld via een script en storyboard, wordt nu uitgewerkt tot een volwaardig eindresultaat. Je eigen variant en meteen ook een 100ste manier om het verhaal te vertellen zijn klaar.

Gebruik dus voor de uitwerking van je eigen 100ste variant het document 'Vier stappen tot een 100ste variant', dat je ook kan downloaden. Daarin vind je stap voor stap beschreven hoe je het best aan het werk gaat.

B. EEN 100STE VARIANT VANUIT EEN STRIPGENRE OF ALS HOMMAGE

Als je voor een genre of een hommage kiest, heb je uiteraard niet zoveel vrijheid om zelf keuzes te maken in het variëren met alle narratieve en grafische bouwstenen. De kenmerken van het stripgenre of van het werk van de artiest aan wie je een hommage brengt, maken die keuzes in jouw plaats.

STAP 1: VERZAMELEN VAN DOCUMENTATIE

Bepaal eerst vanuit welk stripgenre je wil gaan werken of aan wie je hommage brengt. Voorbeelden vind je terug in het document 'Achtergrondinformatie'. Maar ga vooral zelf op zoek naar originele voorbeelden!

- Als je voor een genre kiest: verzamel dan vervolgens een aantal strips in het door jou gekozen genre en bestudeer ze goed.
- Als je kiest voor een hommage: verzamel dan documentatie over het werk van de persoon (striptekenaar, beeldend kunstenaar, ontwerper, graficus, enz. …) aan wie je een hommage brengt.

STAP 2: BESTUDEREN VAN DOCUMENTATIE A.H.V. CHECKLIST

Bestudeer in het materiaal dat je verzameld hebt de typische kenmerken van het gekozen stripgenre of het werk van de artiest aan wie je een hommage brengt.

Gebruik daarvoor de checklist die je terugvindt in het document 'Vier stappen tot een 100ste variant'.
De kenmerken kunnen zowel te maken hebben met verhaal- als met grafische elementen.

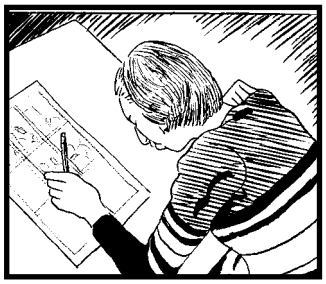
Bijvoorbeeld

- In het stripgenre 'bont' spelen nooit mensen mee, wel dieren. Dat is een duidelijk kenmerk van dit stripgenre en heeft dus te maken met een verhaalaspect (WIE). In jouw variant zullen de personages dus vervangen moeten worden door dieren. Dit stripgenre legt je dat op.
- Je brengt een hommage aan Mondriaan. Kenmerken van zijn werk zijn ondermeer strakke lijnen, geometrische figuren en blauw, geel en rood als kleuren. Deze kenmerken hebben dan weer te maken met beeldaspecten (LIJN, VORM, KLEUR). Zijn typische stijl legt je deze beeldaspecten op.

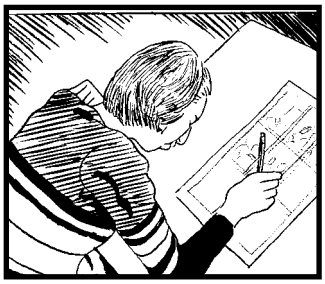
STAP 3: SCRIPT EN STORYBOARD UITWERKEN

Eenmaal de kenmerken op een rijtje gezet, is het niet onbelangrijk om voor de verhaalaspecten ook een script uit te werken en voor de beeldaspecten ook een storyboard uit te tekenen. Hoe je dat precies doet, kan je ook lezen in het document 'Vier stappen tot een 100ste variant'.

STAP 4: UITWERKEN VAN JE EIGEN VARIANT



UITVOEREN MAAR!



TOT SLOT

Heb je een originele en hoogstpersoonlijke variant uitgewerkt die je graag aan anderen wil tonen? Bezorg je werk dan aan Strip Turnhout vzw (digitaal, per post of breng het gewoon langs). Elk trimester wordt er één winnaar gekozen die beloond wordt met een leuke prijs!

Strip Turnhout vzw
Warandestraat 42
2300 Turnhout
stripturnhout@warande.be
014 – 47 23 43

Vergeet niet volgende gegevens te bezorgen:
je naam, adres, e-mail, telefoonnummer en geboortedatum

COLOFON

Dit educatieve pakket kwam tot stand door samenwerking tussen Kunst in Zicht en Strip Turnhout vzw.

Voor meer informatie, vragen of feedback omtrent het educatieve pakket kan u contact opnemen met Strip Turnhout vzw en/of Kunst in Zicht.

Kunst in Zicht
Warandestraat 42
2300 Turnhout
(t) 014/472335
(f) 014/420821
kiz@warande.be
www.kunstinzicht.be

Strip Turnhout vzw
Warandestraat 42
2300 Turnhout
(t) 014/472343
(f) 014/420821
stripturnhout@warande.be
www.stripturnhout.be

Strip Turnhout vzw is organisator van het tweejaarlijkse, gelijknamige festival, het oudste en grootste stripfestival in Vlaanderen en maakt in opdracht van het Antwerpse provinciebestuur ook het tweemaandelijks stripmagazine 'Stripgids', dat gratis beschikbaar is voor de bezoekers van de openbare bibliotheken van de provincie Antwerpen.

Kunst in Zicht is, als bemiddelaar van kunst via kunsteducatieve projecten, een structureel samenwerkingsverband tussen de Warande en het Provinciaal Vormingscentrum in Malle. De projecten van Kunst in Zicht willen kinderen, jongeren en hun begeleiders dichter in contact brengen met kunst en kunstenaars.

Concept en uitwerking van het educatieve pakket: Femke Bauwens, Jelle De Grauwe, Joke Klaassen en Hans Van Regenmortel.

Eindredactie: Jelle De Grauwe

Vormgeving: Joke Klaassen

Met dank aan: Bart Gaublomme, Sandra Lenaerts, Toon Horsten, Eva Steel, Leen Thielemans, Koen Van Rompaey en Linne Vermeiren.

Afbeeldingen © Matt Madden

BIBLIOGRAFIE EN LINKEN

Bibliografie

- Chinn, M. (2005). *Schrijven en illustreren van de grafische roman*. Kerkdriel: Librero.

  ISBN: 9057645815

- Cumps, J., & Morissens, K. (2007). *Laat ze strips lezen! Informatie en suggesties voor school, thuis en bibliotheek*. Acco.

  ISBN 9789033465925

- Joseph, A., & Thielemans, L. (2006). De Muzen van Kunst in Zicht.

- Madden, M. (2007). *Stijloefeningen: 99 manieren om een verhaal te vertellen*. Turnhout: Odyse/Van Gompel.

  ISBN: 9789078814030

- Pollmann, J. (2004). Abecedarium van de grafische roman. Haarlem: Stichting Beeldverhaal.

- Pos, G.J., & Plisquin, M. (2008). *Strip en kunst*. De Jonge Hond.

  ISBN: 9089100342

- Queneau, R. (1978); Stijloefeningen. Amsterdam: De Bezige Bij.

  ISBN: 9789023400493

- Van Dievel, L. (2005). Nou ja, roman. *Knack Special Boek 05*.

Linken

www.exercisesinstyle.com

www.mattmadden.com

http://mattmadden.blogspot.com

www.kunstinzicht.be

www.stripturnhout.be

www.oulipo.net

www.queneau.net

www.stichtingbeeldverhaal.nl

www.stripenkunst.nl

www.beeldendonderwijs.nl

www.strips.be

http://strips.starttips.com

www.teachingcomics.org

EVALUATIEFORMULIER

Mogen we je vragen om onderstaand evaluatieformulier in te vullen? Je vindt er een aantal stellingen die je moet beoordelen door een cijfer tussen 1 en 7 in te kleuren. Eventueel kan je jouw beoordeling ook schriftelijk toelichten. Stuur het ingevulde formulier op naar:

Kunst in Zicht
Warandestraat 42
2300 Turnhout
kiz@warande.be

Op die manier kunnen wij het educatieve pakket aanpassen en voortdurend verbeteren.
Alvast bedankt voor je medewerking!

▶ *De opdrachten hebben een 'goede' moeilijkheidsgraad, m.a.w. ze zijn niet te moeilijk, maar ook niet te gemakkelijk:*

akkoord (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) **niet akkoord**

Welke opdracht(en) is/zijn té moeilijk, welke té makkelijke?

.....
.....
.....

▶ *De opdrachten kan je gemakkelijk op je eentje uitvoeren:*

akkoord (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) **niet akkoord**

Welke opdracht(en) kan je moeilijk alleen uitvoeren?

.....
.....
.....

▶ *In de opdrachten zit er voldoende variatie en afwisseling:*

akkoord (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) **niet akkoord**

Waarom wel/niet?

.....
.....
.....

▶ *De opdrachten zijn altijd duidelijk geformuleerd. Ik begrijp steeds wat er precies bedoeld wordt:*

akkoord (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) **niet akkoord**

Welke opdracht(en) is/zijn niet duidelijk?

.....
.....
.....

▶ *Het aantal opdrachten is goed (niet teveel, niet te weinig):*

akkoord (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) **niet akkoord**

Waarom wel/niet?

.....
.....
.....

▶ *De opdrachten zijn leuk om uit te voeren:*

akkoord (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) **niet akkoord**

Welke opdrachten niet en waarom?

.....
.....
.....

▶ *Door het educatieve pakket heb ik meer inzicht gekregen in het principe van variëren:*

akkoord (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) **niet akkoord**

Waarom wel/niet?

.....
.....
.....

▶ *Door het educatieve pakket heb ik meer inzicht gekregen in het boek 'Stijloefeningen' van Matt Madden:*

akkoord (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) **niet akkoord**

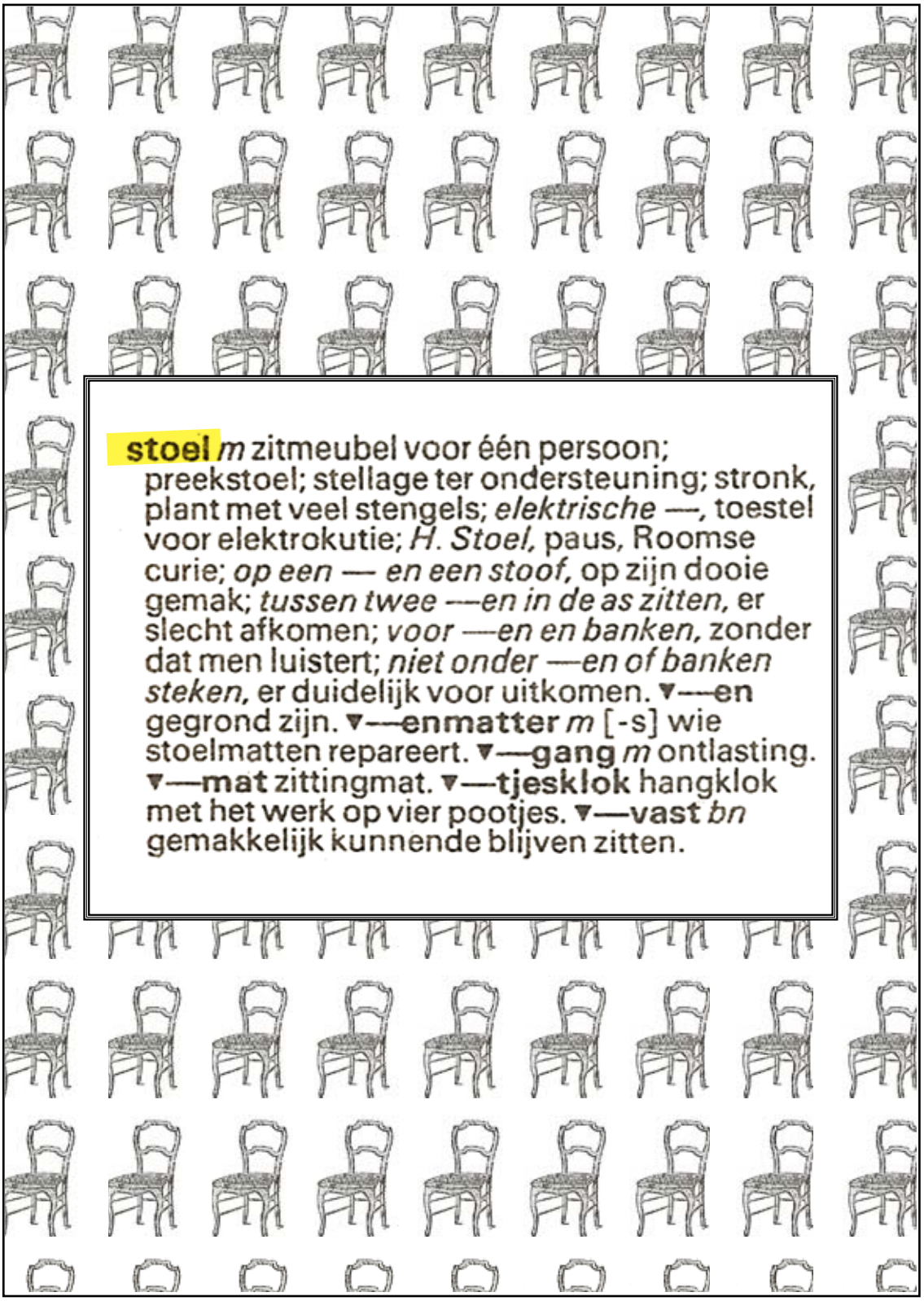
Waarom wel/niet?

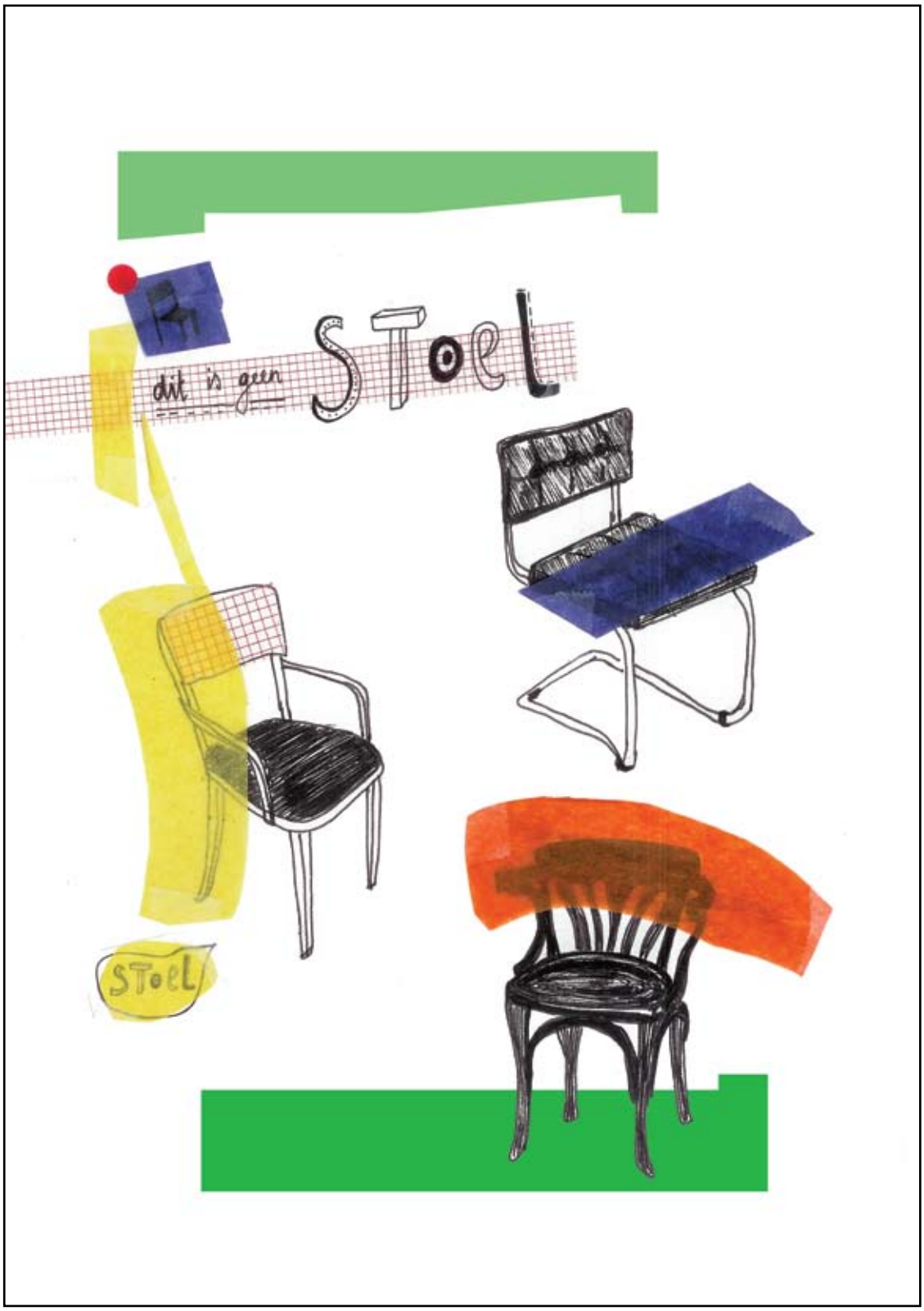
.....
.....
.....

▶ *Tot slot: welke opmerkingen, bedenkingen en/of tips heb jij nog voor dit educatieve pakket?*

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

AFBEELDINGEN 'STOELEN'


stoel *m* zitmeubel voor één persoon; preekstoel; stellage ter ondersteuning; stronk, plant met veel stengels; *elektrische —*, toestel voor elektrokutie; *H. Stoel*, paus, Roomse curie; *op een — en een stoof*, op zijn dooie gemak; *tussen twee —en in de as zitten*, er slecht afkomen; *voor —en en banken*, zonder dat men luistert; *niet onder —en of banken steken*, er duidelijk voor uitkomen. ▼**—en** gegrond zijn. ▼**—enmatter** *m* [-s] wie stoelmatten repareert. ▼**—gang** *m* ontlasting. ▼**—mat** zittingmat. ▼**—tjesklok** hangklok met het werk op vier pootjes. ▼**—vast** *bn* gemakkelijk kunnende blijven zitten.


dit is geen STOEL
STOEL

AFBEELDINGEN 'STIJLOEFENINGEN'

1 SJABLOON

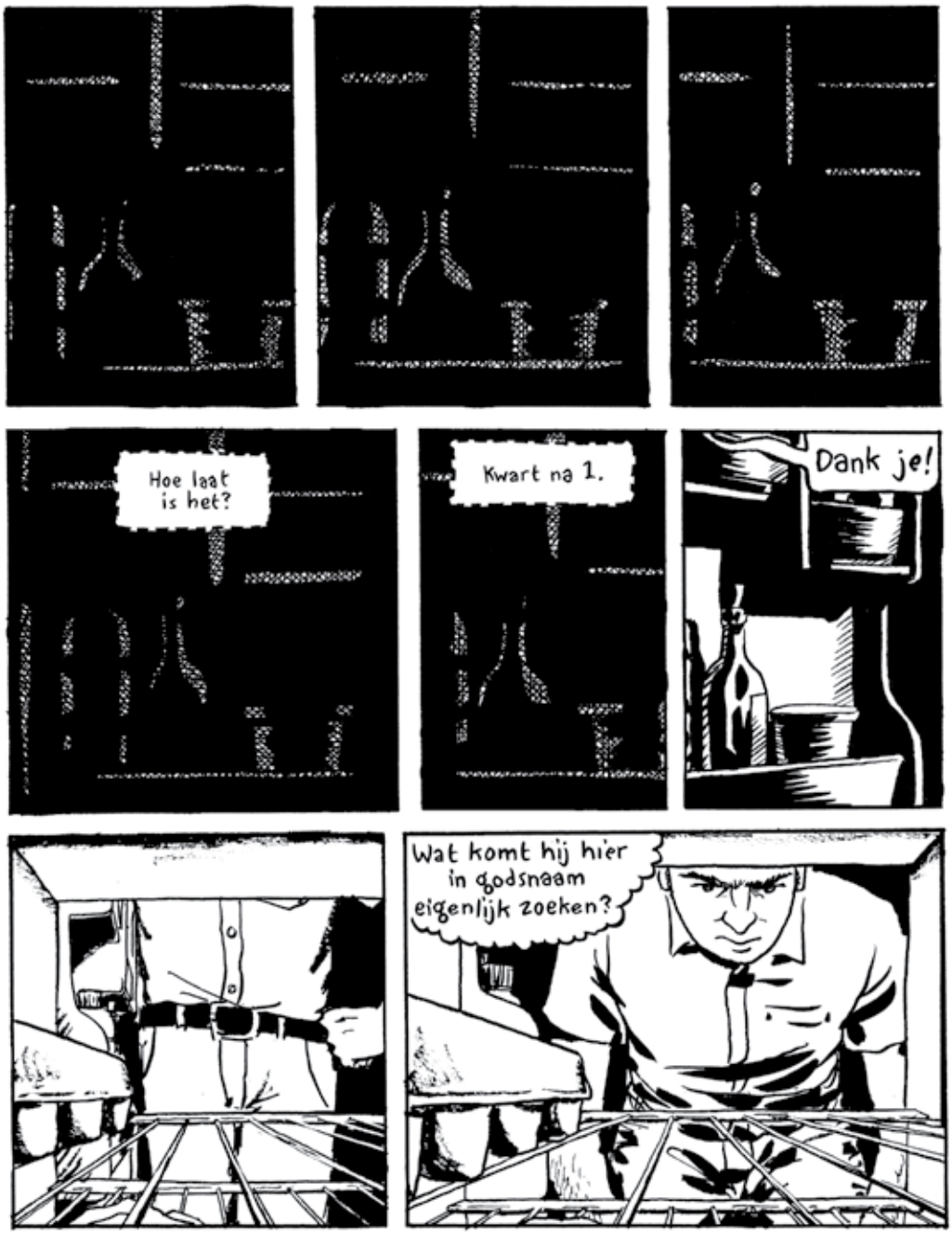
2 DE CRITICUS

3 RETROGRADE

4 EEN HEEL LEVEN OM BIJ DE KOELKAST TE KOMEN

5 GEHOORD IN EEN CAFÉ

6 EEN KOELKAST MET UITZICHT



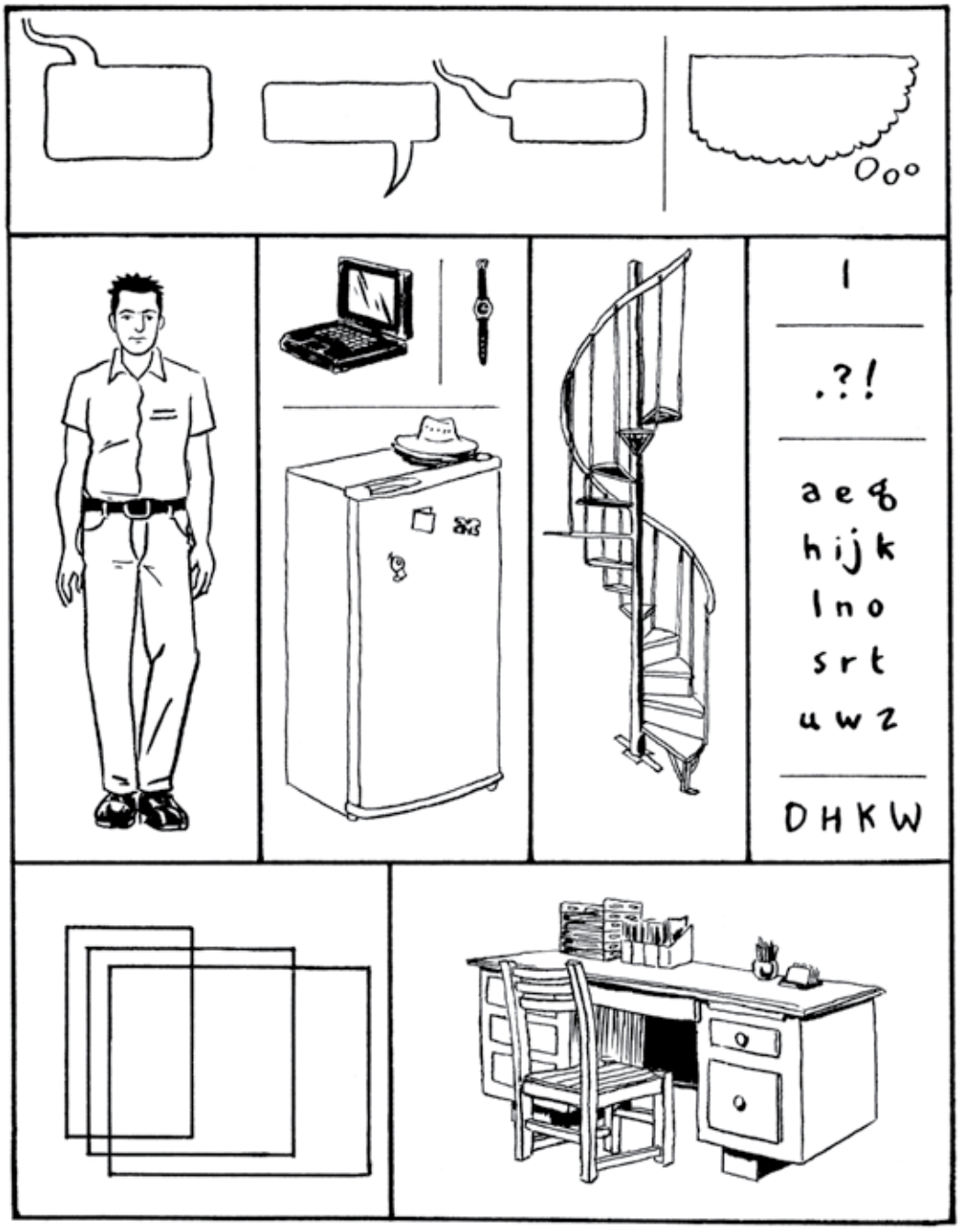
7 HORIZONTAAL

Hoe laat is het?
Kwart na 1.
Dank je!
Wat kwam ik hier in godsnaam ook weer zoeken?

Hoe laat is het?
Kwart na 1.
Dank je!
Wat kwam ik hier in godsnaam ook weer zoeken?

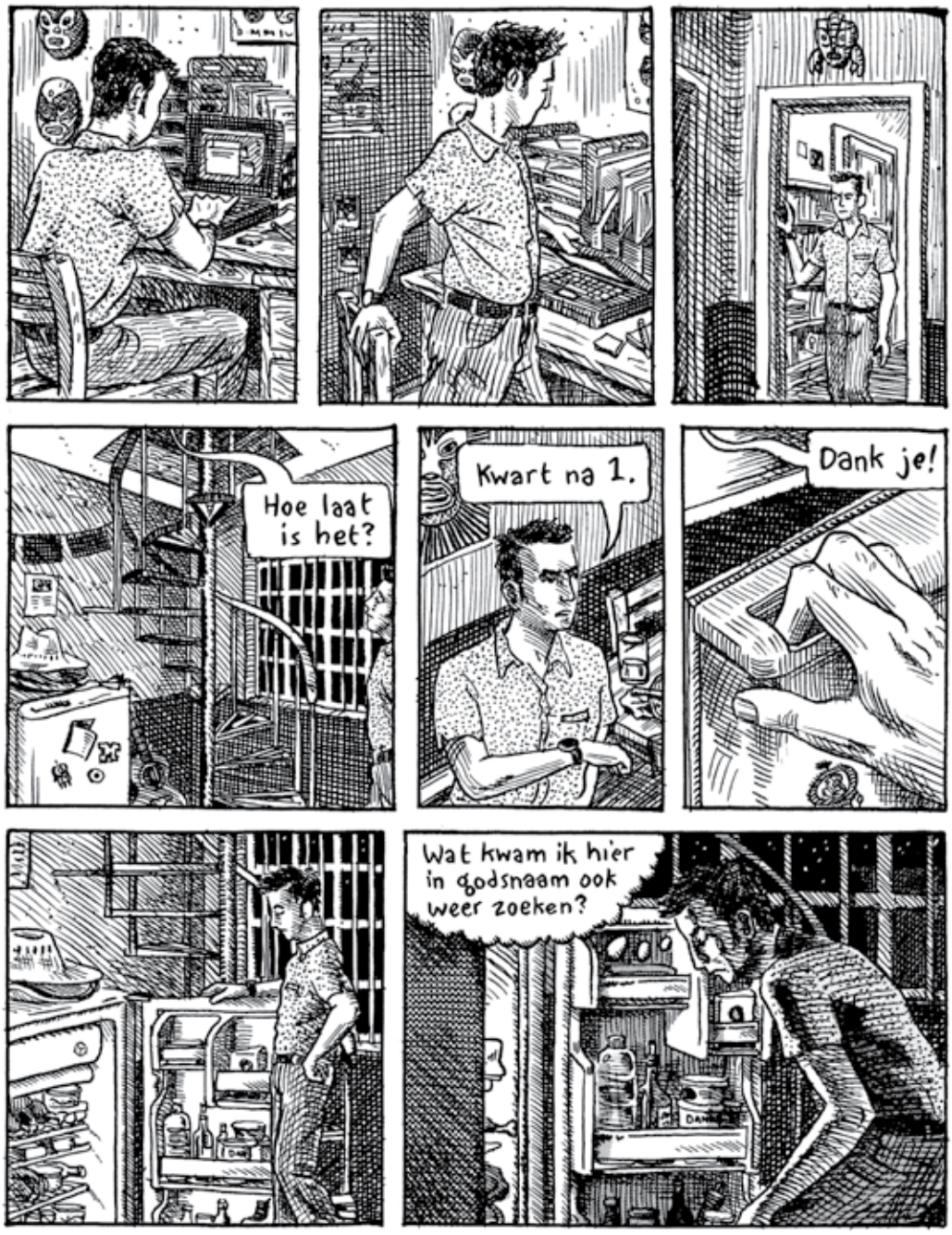
WAT TE DOEN IN GEVAL VAN:
STIJLOEFENINGEN
1
BLIJF KALM
2
ZET ELEKTRISCHE TOESTELLEN UIT
3
BEGEEF JE NAAR EEN VEILIGE ZONE
4
GEBRUIK GEEN LIFTEN
5
BEPAAL DE TIJD
6
DOE VOORZICHTIG DE DEUR VAN DE KOELKAST OPEN
7
BESTUDEER DE INHOUD VAN DE KOELKAST
8
ONTHOU WAT JE IN GODSNAAM OOK WEER KWAM ZOEKEN

Hoe laat is het?
Kwart na 1.
Dank je!
Wat kwam ik hier in godsnaam ook weer zoeken?


Ooo
I
.?!
a e q
h i j k
l n o
s r t
u w z
D H K W

HOE LAAT IS HET?
KWART NA 1.
DANK JE!
WAT KWAM IK HIER IN GODSNAAM OOK WEER ZOEKEN?

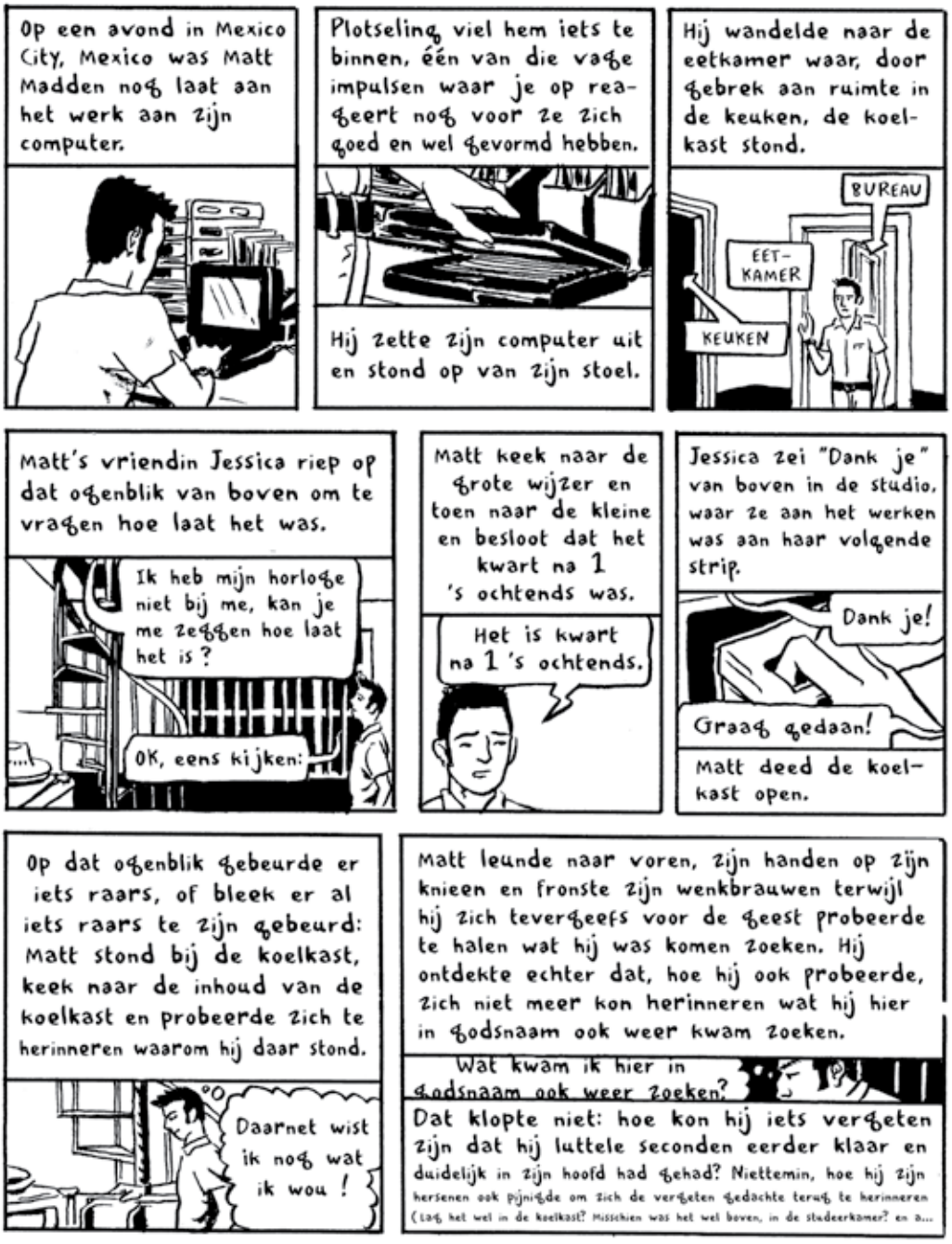
14 MAXIMALISTISCH



15 SILHOUET

Hoe laat is het?
Kwart na 1.
Dank je!
Wat kwam ik hier in godsnaam ook weer zoeken?

16 TEVEEL TEKST



PLUS ÉÉN

Hoe laat is het?
Kwart na 1.
Dank je!
Wat kwam ik hier in godsnaam ook weer zoeken?

サッ
パタン
カチャ カチャ カチャ カチャ
ねえ、今、何時？
ん～、一時十五分。
サンキュー。
カタン
あれ、何・・・探してたんだっけ・・・？
・・・・・・・・・・!!
ブーン

EEN PAS ONTDEKT FRAGMENT VAN HET TAPIJT VAN BAYEUX.

19

Hoe laat is het?
?
Kwart na 1.
Dank je!
Wat kwam ik hier in godsnaam ook weer zoeken?