

VAN ONTWERP TOT WEEFSEL

Voorkanten



**Handleiding
Doedat NL**

Jezelf registreren en
starten met beschrijven
op [Doedat.be](https://doedat.be)
oktober 2024



KORTRIJK



museum van
vlas en textiel

INHOUD

Dankjewel voor jouw hulp bij het beschrijven van deze ontwerptekeningen. Jouw bijdrage helpt ons om een overzicht te krijgen in de vele verschillende ontwerpelementen en stijlen. Aangevuld met de opschriften hier en daar, kunnen we het netwerk van ontwerpers, wevers en producten beginnen ontrafelen. Zo kunnen we niet enkel deze schitterende ontwerptekeningen met iedereen delen, maar ook de verhalen erachter.

Hieronder staat uitgelegd hoe je je op DoeDat.be kunt registreren. We geven ook een aantal richtlijnen mee voor het beschrijven en invullen van de velden. Veel plezier!

- 3 DEEL 1 - REGISTREREN**
- 4 DEEL 2 - BESCHRIJVEN**
- 6 DEEL 3 - INVULINSTRUCTIES**

DEEL 1

JE REGISTREREN

STAP 1

- Surf naar www.DoeDat.be
- Klik rechtsboven op '**aanmelden**' en vervolgens op '**nu registreren**'.

STAP 2

- Je kan nu een account aanmaken
- Vul alle gevraagde velden in.
- Klik op '**Account aanmaken**'.

STAP 3

- Controleer je mailbox
- Je zal een email ontvangen van 'Botanic Garden Meise' om je account te activeren en het registratieproces te voltooien.
- Vind je niet meteen een email? Kijk dan ook eens in de SPAM.
- Klik op de link in de email.
- Je ziet een bevestigingsscherm '*Proficiat! Jouw account werd met succes aangemaakt*'.
- Sluit deze webpagina en verlaat je mailbox.

STAP 4

Je bent klaar met registreren

Ga verder naar DEEL 2.



DEEL 2

STARTEN MET BESCHRIJVEN

STAP 1

- Surf naar www.DoeDat.be
- Klik rechtsboven op '**aanmelden**' en vul je e-mailadres en wachtwoord in en klik op '**aanmelden**'. (Klik op 'Blijf aangemeld als je nog ingelogd bent')
- Klik op de groene knop '**Neem deel**'
- Klik op het project 'Van ontwerp tot weefsel: kleurrijk achter de schermen!'
- Klik op de oranje knop '**Start**'.

STAP 2

Kies een beeld uit om te beschrijven en klik op '**INVOEREN**'.

STAP 3

Vul de velden in met behulp van de invulinstructies verderop in de handleiding.

STAP 4

Alle velden ingevuld?

JA

- Klik op de oranje knop '**OPSLAAN**'.
- Je krijgt volgend scherm te zien
'Bedankt! Je invoer werd opgeslagen'.
- Je kan nu kiezen uit volgende verdere stappen:
 - Andere taak invoeren*
 - Terug naar opgeslagen taak*
 - Ga naar de startpagina van het project*
 - Mijn bijdragen bekijken (inclusief alle opgeslagen taken)*

NEEN

De beschrijving van het beeld later afmaken?
Klik op:
'**Onafgemaakte taak opslaan**'.

DEEL 2

STARTEN MET BESCHRIJVEN

HEB JE NOG EEN VRAAG?

Heb je een vraag over dit beeld? Stel ze aan je collega-vrijwilligers via de knop '**Forumonderwerp aanmaken**'.

TIPS OM HET BEELD IN DETAIL TE BEKIJKEN

Het beeld aanpassen:

Om het beeld te **verschuiven**: klik op het beeld, hou vast en beweeg de muis.

Om het beeld te **vergroten** of **verkleinen**: sta met je muis op het beeld en scroll.

Links staan ook symbooltjes waar je:

- het beeld kan **vergroten** of **verkleinen**
- het beeld kan **opschuiven** naar boven, onder, links of rechts.

HULP NODIG?

Lukt het niet om te registreren? Lukt het niet om in te loggen?

Wil je ons nog iets zeggen? Contacteer ons via lisa.tijtgat@Kortrijk.be



DEEL 3

INVULINSTRUCTIES

Met behulp van onderstaande richtlijnen kan je de aangeboden beelden één per één beschrijven. Bij vragen of onduidelijkheden kan je een forumonderwerp aanmaken of contact opnemen met lisa.tijtgat@Kortrijk.be

HOOFDMOTIEF ALGEMEEN

Kies een categorie uit de aangeboden lijst. Baseer je hiervoor op het motief dat de tekening het meeste kenmerkt. Bij stap 2 kun je vervolgens een preciezere omschrijving kiezen.

Wanneer er **meerdere motieven** zijn die de tekening evenveel kenmerken, kies je toch **één hoofdmotief**.

Geometrische vormen komen vaak samen voor met planten, dierlijke en menselijke figuren en/of objecten. Wanneer deze categorieën samen voorkomen en je twijfelt welke als 'hoofdmotief' te kiezen, geef je **voorrang aan geometrische vormen**, daarna planten, daarna dierlijke en menselijke figuren, daarna objecten. Verderop, bij het veld 'beschrijving' kun je eventueel aangeven dat er meer dan één hoofdmotief opvalt.

HOOFDMOTIEF SPECIFIEK

Kies uit de aangeboden lijst een passende term die het hoofdmotief preciezer omschrijft. De termen zijn geordend volgens de categorieën die je bij 'hoofdmotief algemeen' aangeboden kreeg. Kies minstens één term uit de categorie die je selecteerde als hoofdmotief.

Je krijgt de keuzelijst 'hoofdmotief specifiek' driemaal aangeboden. Indien gewenst, kun je zo aanvullend meerdere termen kiezen. Je hoeft niet elk element in de tekening te vatten. Geef voorrang aan wat het meeste opvalt.

Wanneer je een element herkent dat niet aangeboden wordt in de lijst, kies je geen term uit de lijst en kun je het element zelf beschrijven verderop in het veld 'beschrijving'.

DEEL 3

INVULINSTRUCTIES


VEELKLEURIG OF MONOCHROOM

Hier willen we het kleurgebruik in kaart brengen. De soorten kleuren en de aantallen. Omdat het over ontwerpen voor weefsels gaat, rekenen we ook de achtergrondkleur mee als één kleur. Deze wordt immers ook gegeven.

Herken je slechts 2 of 3 verschillende kleuren, dan selecteer je hier **niets**.

Herken je minstens 4 verschillende kleuren in de tekening dan kies je **'Veelkleurig'**.

Herken je vooral verschillende tinten van éénzelfde kleur kies dan **'Monochroom'**.

Niets aanduiden	Veelkleurig	Monochroom
2 of 3 verschillende kleuren	minstens 4 verschillende kleuren	verschillende tinten van dezelfde kleur
		

KLEUREN SPECIFIEK

Geef hier een opsomming van de gebruikte kleuren.

Benoem kleuren als geel, rood, blauw, groen, oranje, paars, roze, zwart, wit of crèmekleurig.

Vermijd specifiekere kleurbenamingen zoals: lila, mauve, turquoise, marineblauw ...

Bij een lichtere schakering gebruik je het voorvoegsel 'licht' bijvoorbeeld: lichtgeel, lichtblauw, lichtgroen ...

Idem voor donkere schakeringen: donkerblauw, donkergroen ...

Let op: wanneer de **kleur van het papier zichtbaar** is binnenin de tekening (niet als strook rondom de tekening) telt de papierkleur ook mee. Deze is vaak wit, maar doorheen de tijd is dit verkleurd naar lichtbruin. Je benoemt de papierkleur in dit geval best als wit.

DEEL 3

INVULINSTRUCTIES

SOORT HERHALING

Bij ontwerptekeningen voor geweven textiel kun je vaak een herhaling vinden van het motief. Dat komt omdat de tekening uitgeweven wordt per lopende meter en vaak zo opgebouwd is om 'eindeloos' door te lopen. De manier waarop een motief herhaald wordt, kan ons iets vertellen over het soort textiel, bijvoorbeeld of ontwerp bedoeld is als tafellaken of als meubelbekleding.

Bestudeer de tekening grondig en bekijk wat er gebeurt met het hoofdmotief.

Gebruik onderstaande tabel om af te toetsen welke soort herhaling van toepassing is.

Kies een term uit de lijst die de gebruikte herhaling benoemt.

Op de volgende pagina vind je een handige tabel met voorbeelden van alle soorten herhalingen

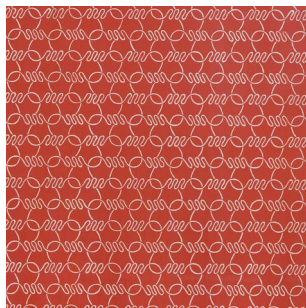


DEEL 3

INVULINSTRUCTIES

Opvullend
patroon

Het hoofdmotief wordt zo herhaald dat het zich **breed uitstrekt** over een oppervlak.



Strooi-
patroon

Het hoofdmotief wordt vele malen herhaald over een groter oppervlak binnen de tekening en lijkt **willekeurig** uitgestrooid.



Doorlopend
ornament

Het hoofdmotief is een ornament in de vorm van een doorlopend patroon in een zekere richting, **zoals een band**.



Symmetrisch
opgebouwd

Het hoofdmotief wordt **horizontaal en/of verticaal gespiegeld**.



Vanuit de hoek
opgebouwd

Het hoofdmotief staat in een hoek en wordt **vanuit deze hoek gespiegeld of opgebouwd**.



Niet
te bepalen

Er is een herhaling zichtbaar maar deze is **niet regelmatig herhaald**, er is **geen spiegeling** zichtbaar.



Tip: Bij twijfel kun je altijd een onderwerp aanmaken op het projectforum en een paar extra ogen mee laten zoeken.

DEEL 3

INVULINSTRUCTIES

INHOUDSBESCHRIJVING

De inhoudsbeschrijving is een **korte, objectieve beschrijving** en vat in volzinnen samen wat je hierboven al selecteerde. Tegelijk biedt de inhoudsbeschrijving ruimte om opvallende zaken te vermelden.

- Vermijd subjectieve beschrijvingen en begrippen (groot, klein, mooi, bijzonder, ...).
- Gebruik gewone zinsbouw en leestekens.
- Gebruik geen verkleinwoorden.
- Gebruik geen afkortingen.

Registreer **voldoende informatie** om de tekening te identificeren. De informatie hoeft niet uniek te zijn, maar gebruik gegevens die de visuele herkenning van de tekening mogelijk maken. De beschrijving bevat volgende elementen in een vaste volgorde:

- Soort herhaling
- Hoofdmotief algemeen
- Hoofdmotief specifiek
- Kleurgebruik (benoem de kleur van achtergrond eerst)
- Bijzonderheden (bijvoorbeeld de aanwezigheid van een opschrift of stempel)

Wanneer er meerdere motieven of ontwerpelementen aanwezig zijn, beschrijf deze van boven naar onder, van links naar rechts.

Voorbeeld 1

Ontwerptekening met een opvullend patroon van ruiten en bloemen, in groen en wit.



Voorbeeld 2

Ontwerptekening met een vanuit de hoek opgebouwd, opvullend patroon van bloemen over een opvullend patroon van ruiten, in wit, zwart, groen, geel en roze.



DEEL 3

INVULINSTRUCTIES

NOTITIES

Heb je nog opmerkingen of aanvullingen bij dit beeld? Wil je nog een interessant verhaal of iets over deze tekening met ons delen? Gebruik dan het notitieveld.



Deze handleiding werd opgesteld voor een project van Texture, museum van Vlas en Textiel (Kortrijk), met dank aan de collega's van de Plantentuin Meise om het platform DoeDat beschikbaar te stellen.

Blijf op de hoogte via:

[de nieuwsbrieven](#)

facebook.com/texturekortrijk

instagram.com/texturekortrijk



Noordstraat 28

8500 Kortrijk

+32 56 27 74 70

texturekortrijk.be



Vlaanderen
verbeelding werkt