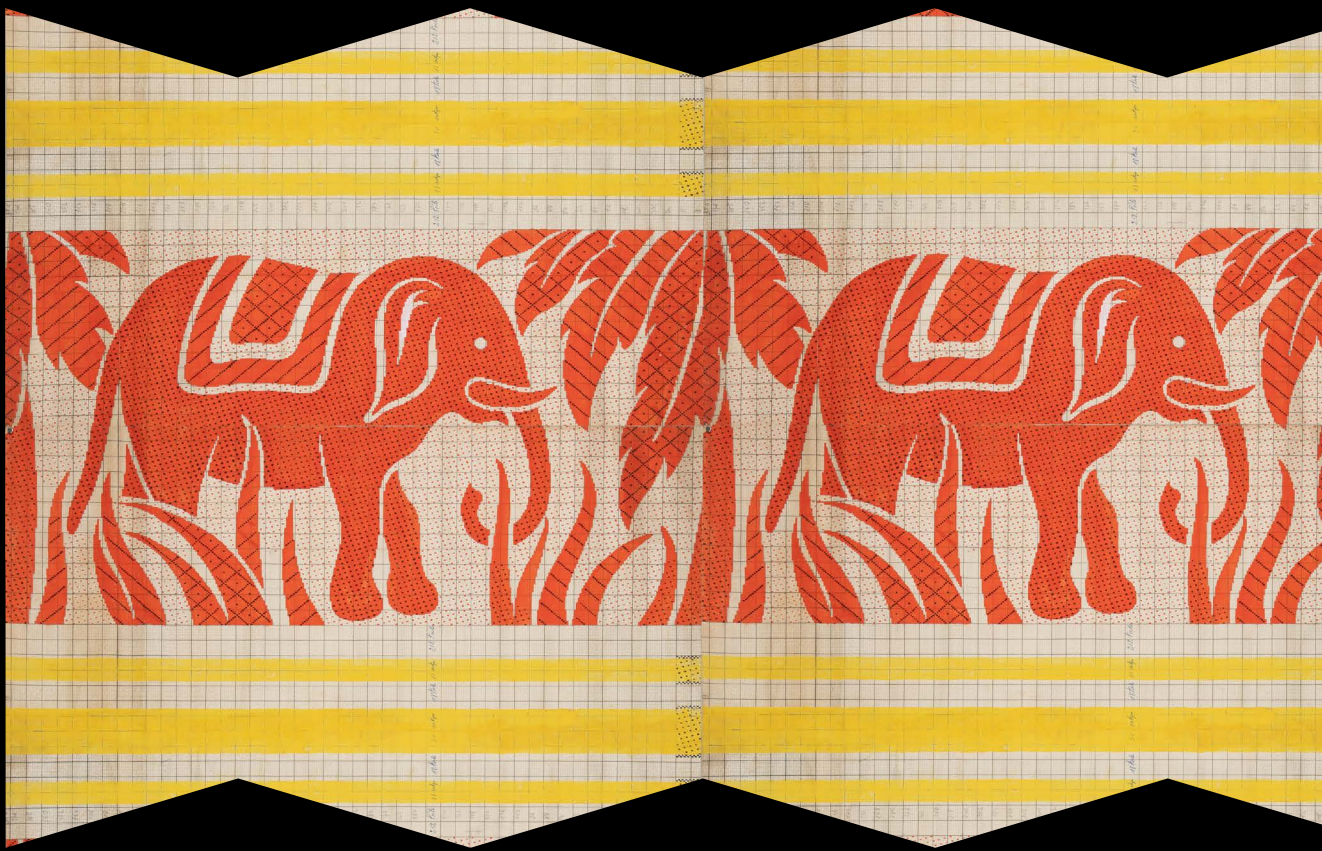


VAN ONTWERP TOT WEEFSEL

Achterkanten



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

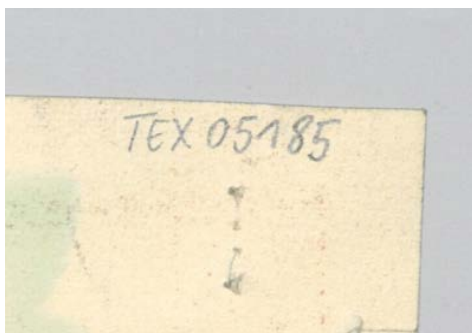
DETAILS

BLANCO AFBEELDING

Wanneer er helemaal **NIETS** te zien is, dus geen opschriften, geen stempels, geen etiketten te zien zijn, vink je 'Blanco afbeelding' aan en mag je deze taak afronden doorgaan naar de volgende taak.

Let op: op elk ontwerp staat in potlood het objectnummer genoteerd, als *TEXxxxxx*. Dit is een interne notitie van het museum dus mag je gewoon negeren.

Dit telt niet als opschrift.



DEEL 3

INVULINSTRUCTIES

STEMPELS

Wanneer er één of meerdere stempels te zien zijn, beschrijf je deze elk afzonderlijk aan de hand van de onderstaande velden.

Stempel 1

Positie: geef de positie aan van de stempel.

Inhoud: als het om een stempel gaat met een naam, adres of andere tekst, neem je de informatie letterlijk over. Neem ook afkortingen letterlijk over.

Als het nodig is een nieuwe regel weer te geven, gebruik dan een schuine streep en een spatie: (/) Onleesbare tekstgedeelten worden tussen vierkante haken geplaatst: [...]

Bijvoorbeeld:

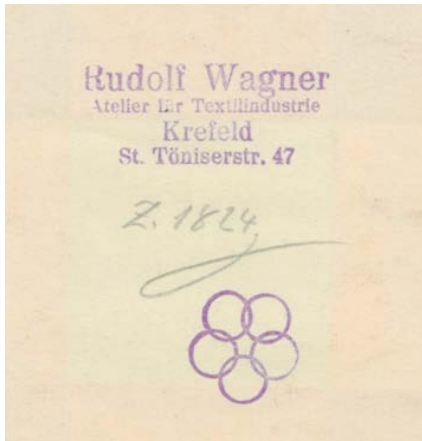
Tissage 'l Abeille / (Société [...]) / Deerlijk

Beschrijving: als het om een stempel met logo gaat, kun je dit hier aangeven. Beschrijf in enkele woorden de vorm en de kleur van het logo.

Meerdere stempels?

Ga op dezelfde manier te werk als bij de eerste stempel die je hebt beschreven.

Bijvoorbeeld:



Stempel 1 – inhoud

Rudolf Wagner/ Atelier für Textilindustrie/ Krefeld/ St. Töniserstr. 47

Stempel 2 – beschrijving

Logo in de vorm van een bloem opgebouwd uit cirkels

DEEL 3

INVULINSTRUCTIES

ETIKETTEN

Is er een etiket aanwezig? Vink dan het vakje 'Etiket' aan.

Positie: geef de positie aan van het etiket.

Inhoud: geef de inhoud van het etiket letterlijk weer.
Neem ook afkortingen letterlijk over.

Als het nodig is een nieuwe regel weer te geven, gebruik dan een schuine streep en een spatie: (/) Onleesbare tekstgedeelten worden tussen vierkante haken geplaatst: [...]

Beschrijving: Beschrijf in enkele woorden de vorm en kleur en andere bijzonderheden van het etiket.

OPSCRIFTEN

Opschrift 1

Positie: geef de positie van het opschrift.

Methode: kies uit de lijst welke methode gebruikt werd.

Inhoud: Geef het opschrift indien leesbaar letterlijk weer.
Neem ook afkortingen letterlijk over.

Als het nodig is een nieuwe regel weer te geven, gebruik dan een schuine streep en een spatie: (/). Onleesbare tekstgedeelten worden tussen vierkante haken geplaatst: [...]

Let op: op elk ontwerp staat in potlood het objectnummer genoteerd, als *TEXxxxxx*

Dit is een interne notitie van het museum dus mag je gewoon negeren.

Dit telt niet mee als opschrift.

Cijferreeksen hoeft je niet over te nemen. Probeer in dit geval te herkennen of het louter om een cijferreeks gaat of een berekening.

Voor een cijferreeks noteer je 'cijferreeks'.

Voor een berekening noteer je 'berekening' en indien mogelijk welk type: vermenigvuldiging, deling, som, verschil.

DEEL 3

INVULINSTRUCTIES

Kleurdiagram

Soms wordt met een kleurdiagram een overzicht van de kleur van de weefgarens gegeven.

Dit soort opschrift benoem je als 'kleurdiagram'. Je hoeft de eventuele benamingen van de kleuren in het diagram verder niet letterlijk over te nemen.

Voorbeelden:

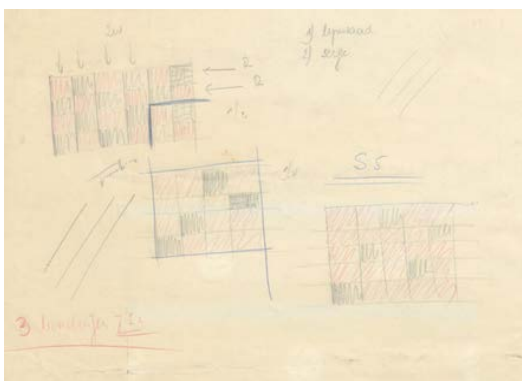


Weeftechnische aantekening

Soms worden er weeftechnische aspecten geschetst of schematisch aangegeven.

Dit soort opschrift benoem je als 'weeftechnische aantekening', aangevuld met letterlijke overname eventuele tekstgedeelten.

Voorbeeld



Opschrift – inhoud

Weeftechnische aantekening

3 bindingen J [2]2

DEEL 3

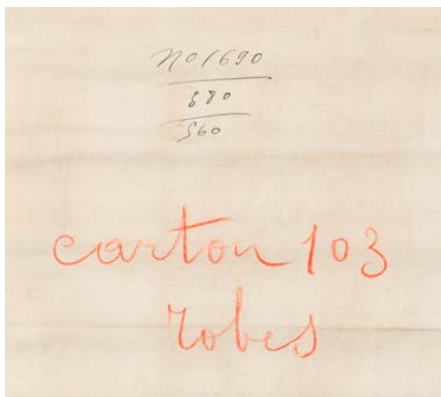
INVULINSTRUCTIES

OPSCHRIFT 2, 3 & 4

Indien er meerdere, apart te onderscheiden opschriften zijn:
hanteer voor elk opschrift dezelfde werkwijze als bij opschrift 1.

Je kunt aparte opschriften van elkaar onderscheiden omdat ze vaak verspreid staan over het blad, of in een andere leesrichting. Of je kunt een ander geschrift onderscheiden, een ander schrijfmateriaal (potlood, pen, kleurpotlood, ...).

Voorbeeld



Opschrift 1:

N° 1690/ [...]80/ [5]60

Opschrift 2:

Carton 103/ robes

Het rode opschrift staat wat apart, is groter en met een ander materiaal geschreven. We beschouwen het daarom als een tweede opschrift.

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 notatieveld.

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