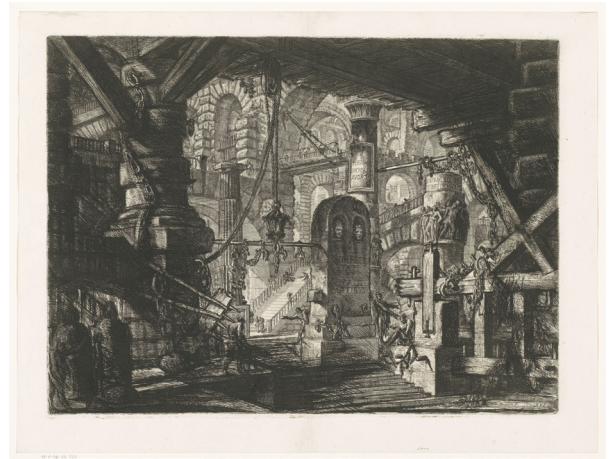
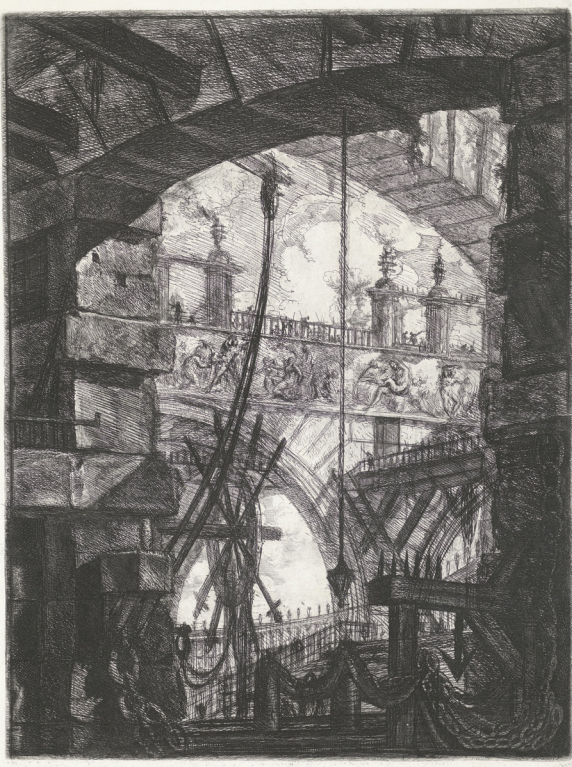
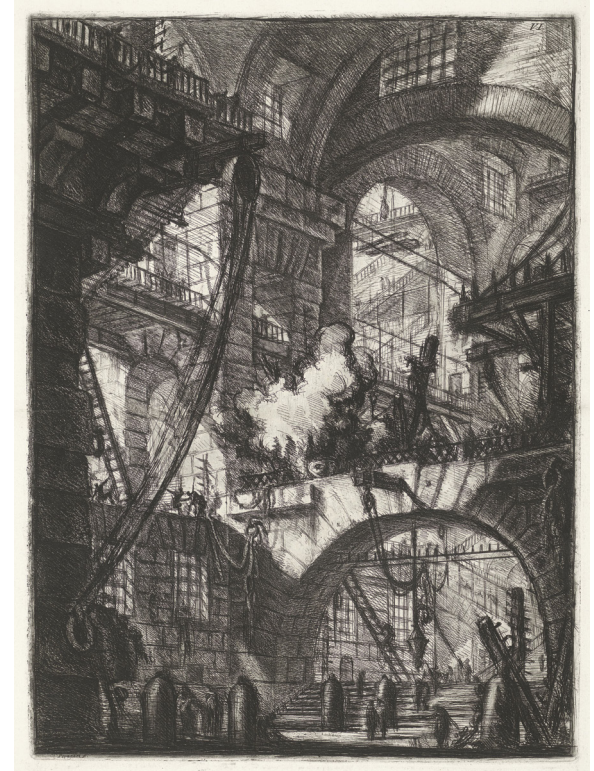
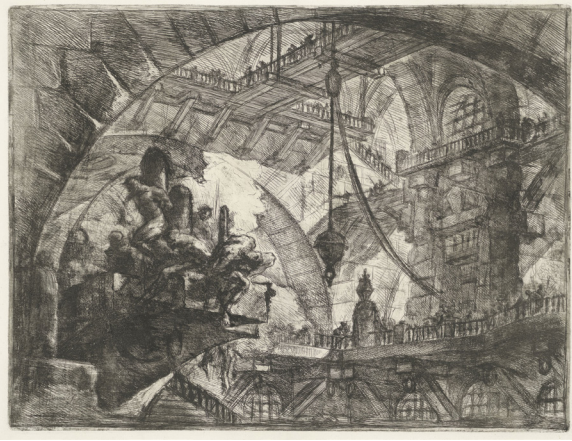


10 WERKEN VAN PIRANESI

Deze serie trok mij meteen aan omdat deze spanning en drama bevat. Deze 2 factoren trekken vaak publiek aan. Ook mensen die zelden musea bezoeken.

Maar het verhaal achter deze serie trok mij misschien nog wel meer aan. Piranesi misleidde vele buitenlandse Grand Tour toeristen die dachten dat deze kerkers daadwerkelijk bestonden. Zijn kerkers bevatten bogen in onmogelijke perspectieven, eindeloze trappen, galerijen die nergens toe leiden, haken, katrollen en kettingen die verwijzen naar straf en foltering. Het is de fantasiewereld van Piranesi.



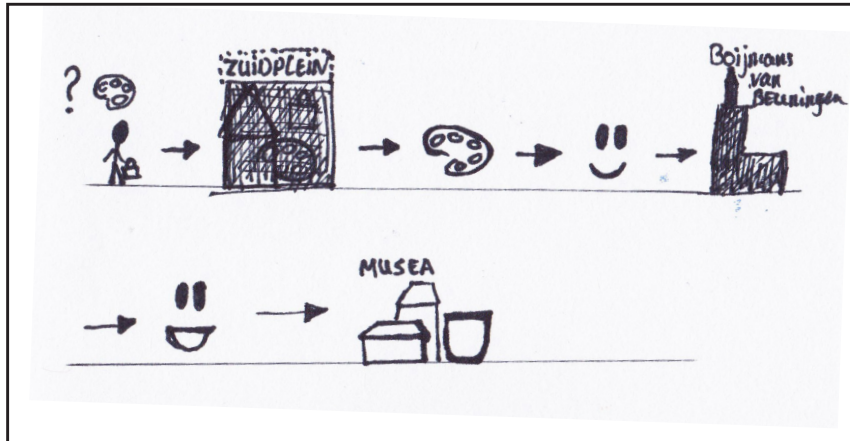


CONCEPT

De doelgroep is het winkelend publiek van Zuidplein. Dit is een doelgroep die weinig affectie heeft met musea. Verschillende culturen en leeftijden.

De Grand Tour in de 18e eeuw was bedoeld als avonturenreis voor jonge mensen die straks getrouwd en aan het werk, een strikt en geordend leven gaan leiden. Het was eigenlijk een deel van de culturele opvoeding.

Mijn concept om de Grand Tour na te bootsen in het museum is bedoeld om het winkelend publiek van Zuidplein een “culturele opvoeding” te geven en ze op deze manier te triggeren om meer musea te gaan bezoeken.

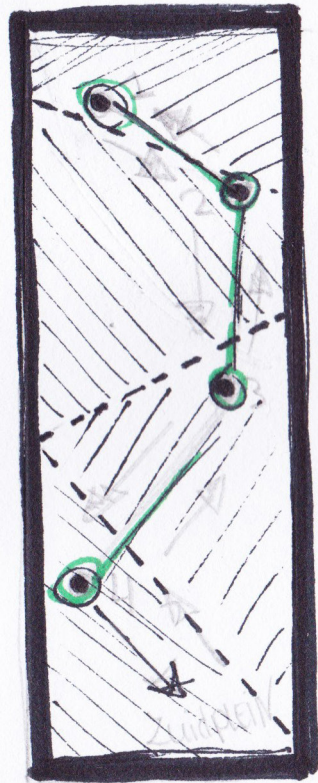


SCHETSFASE

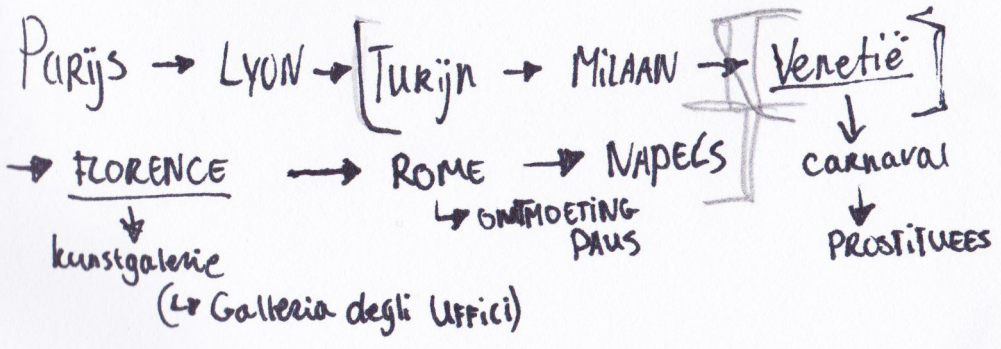
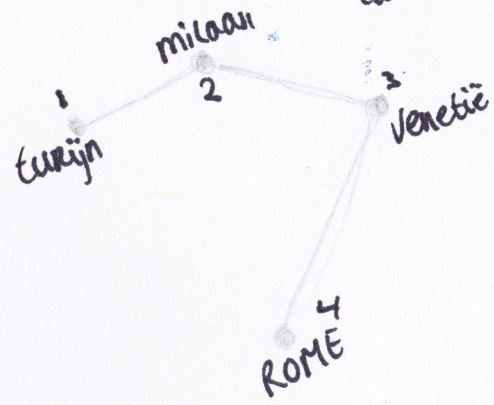
Het bepalen van de belangrijkste steden is belangrijk. Na wat onderzoek heb ik dit bepaald en ben ik begonnen met de eerste schetsen.

Venetie - Florence - Rome - Napels

10



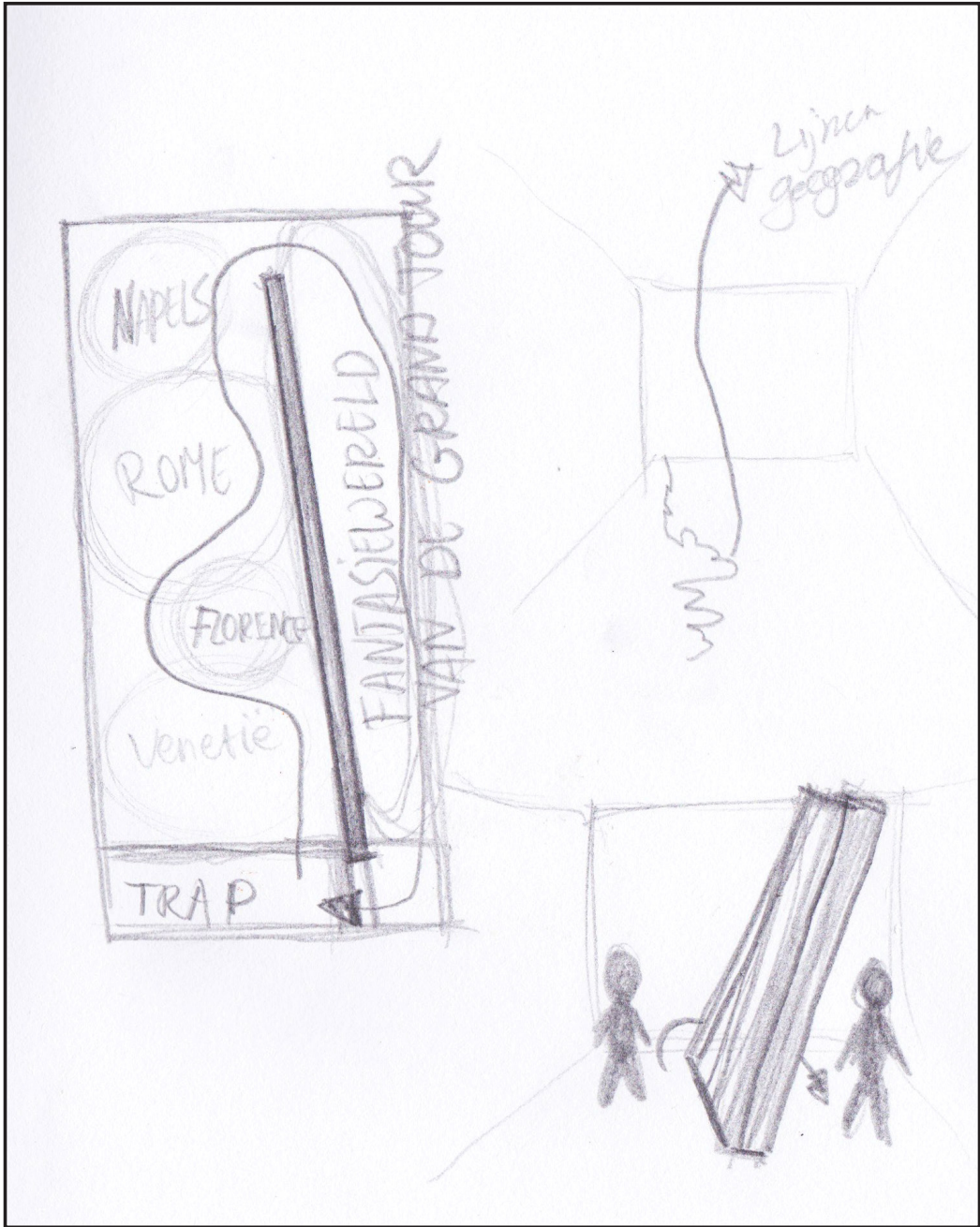
* Bepaalde reis door Italië



SCHETSFASE

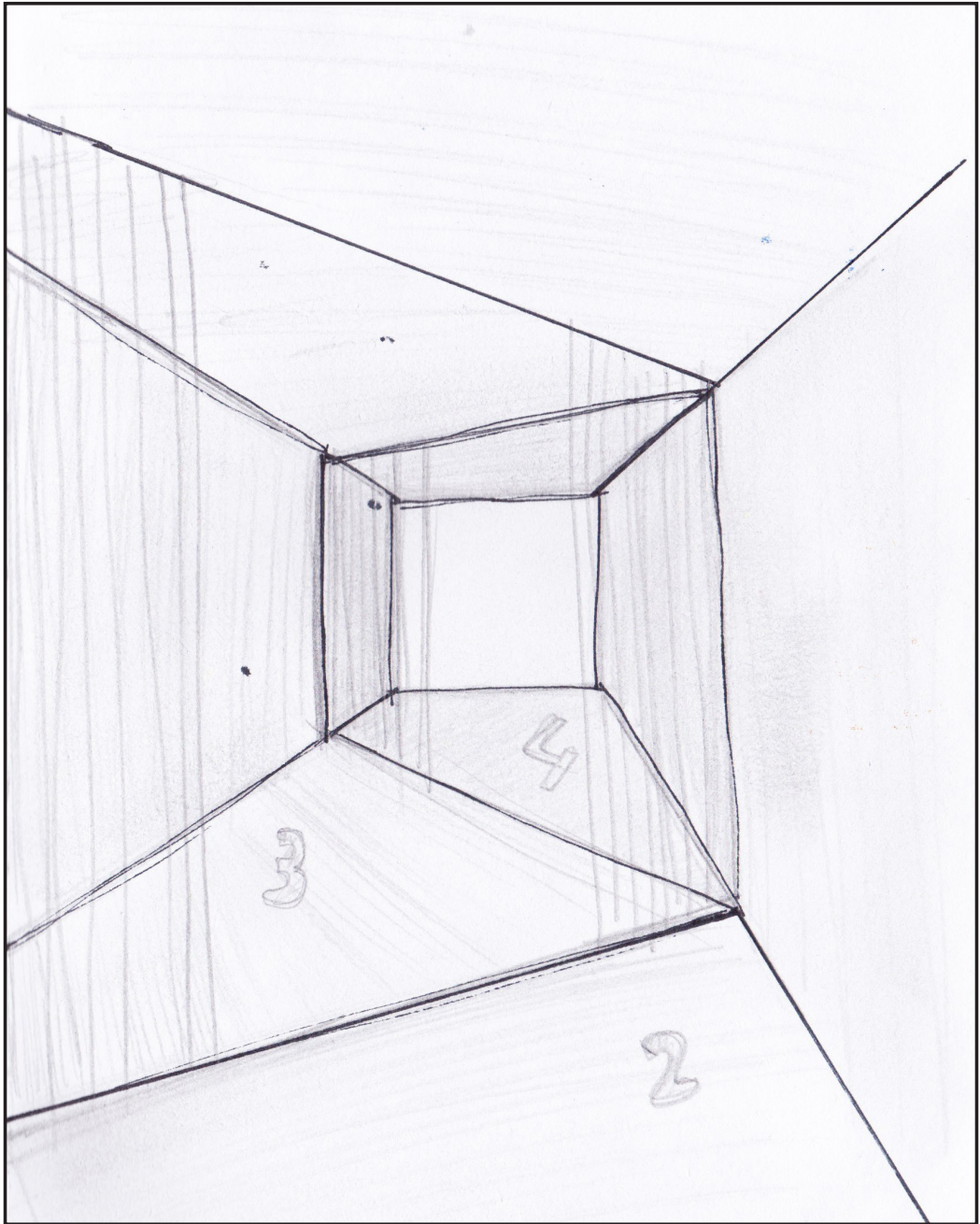
1 belangrijk element in mijn ontwerp is de wand die schuin wegl loopt zodat er een vervalst perspectief ontstaat. Dit perspectief is ook veel in de werken van Piranesi terug te vinden. Daarnaast ben ik begonnen met het creëren van zones.

Ik wil achter de wand de onderwereld / fantasiewereld van Piranesi gaan tonen. Hier zullen dan ook de 10 werken die ik heb uitgezocht komen te hangen.



SCHETSFASE

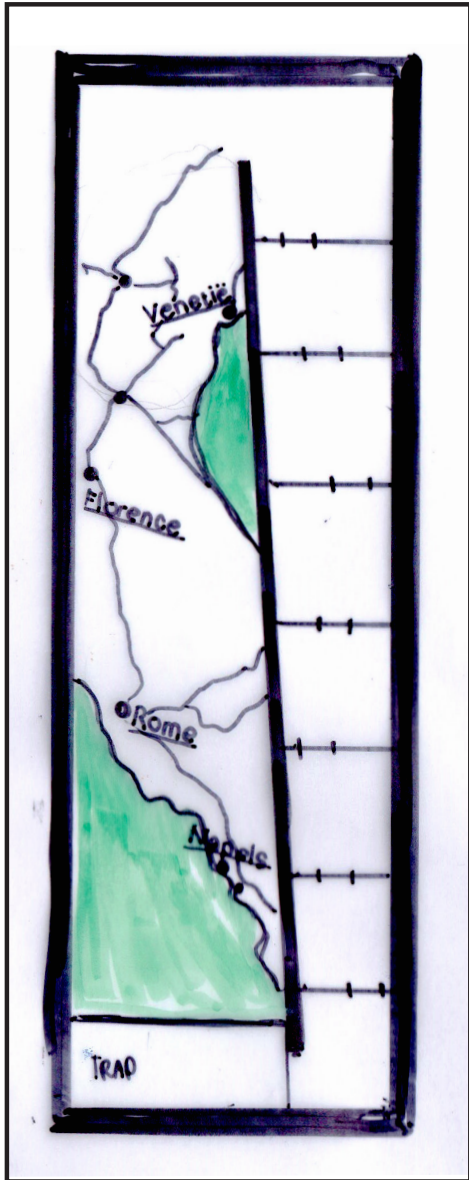
Zones door afscheidingen en deze schuin / vervalst perspectief plaatsen om spanning te creëren.



SCHETSFASE

Waar liggen de grenzen tussen de verschillende steden?

Op de rechtekening nog iets verder ingezoomd. Dit wil ik als uitgangspunt gebruiken voor het verdelen van de ruimte.



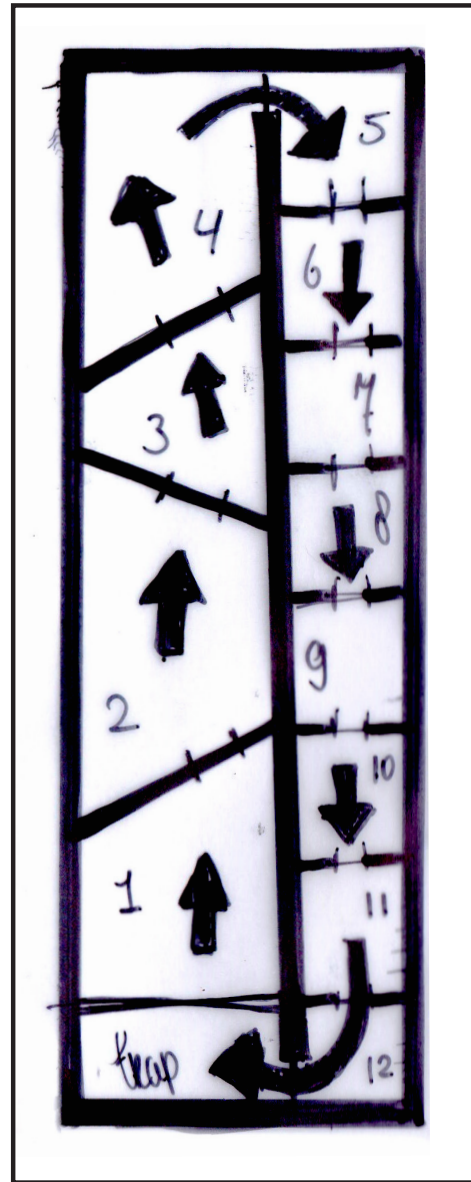
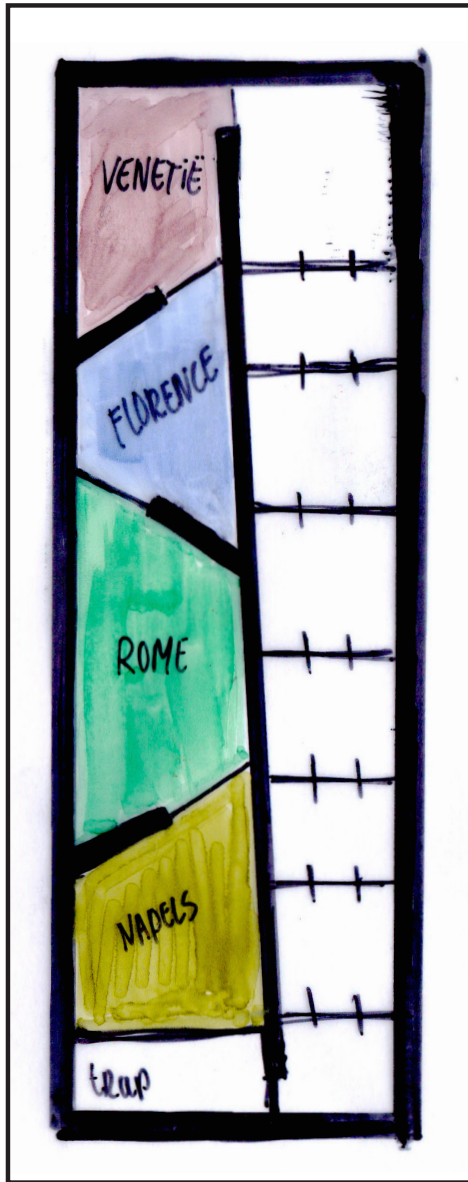
SCHETSFASE

De zones / grenzen wil ik abstract gaan vertalen in de ruimte.

Per zone moet er kunstwerk komen.

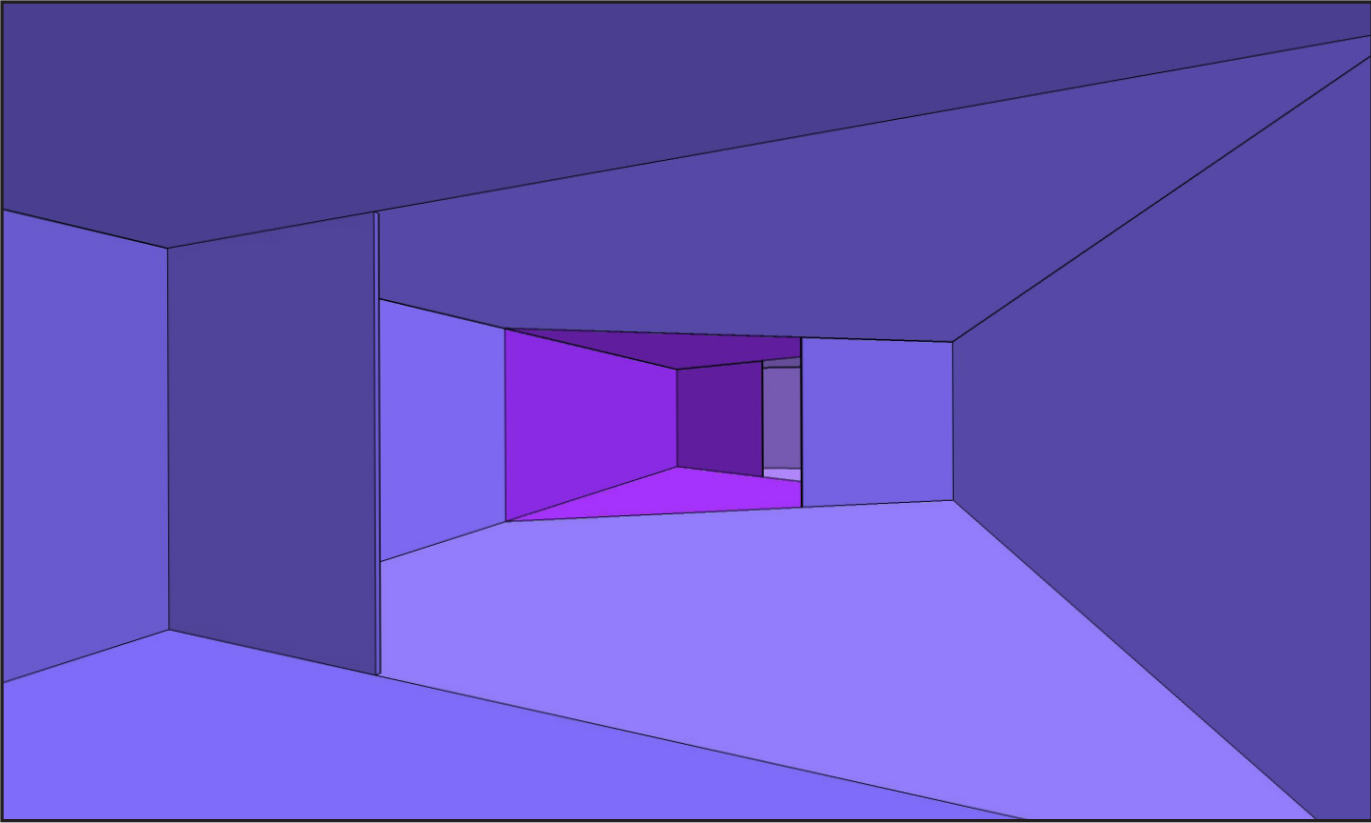
De routing is in de schets duidelijk te zien.

De toegang naar de ruimte is duidelijk: je kunt de ingang niet als uitgang gebruiken.



SCHETSFASE

Werken met kleur geeft duidelijke afscheidingen tussen de zones weer.



ONTWERP

Hoe maak ik die gang van de onderwereld spannend?

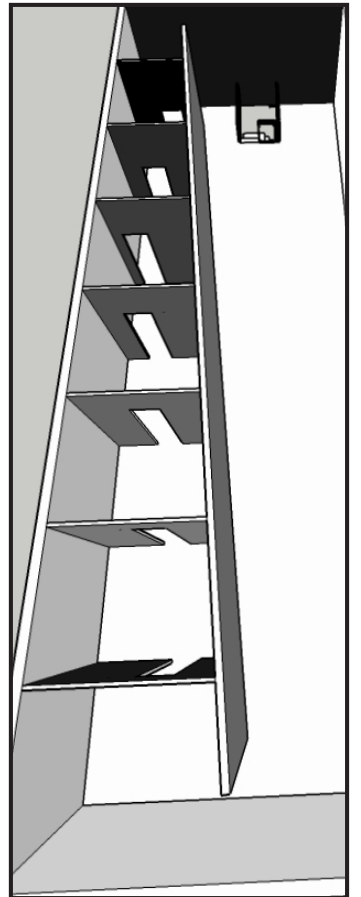
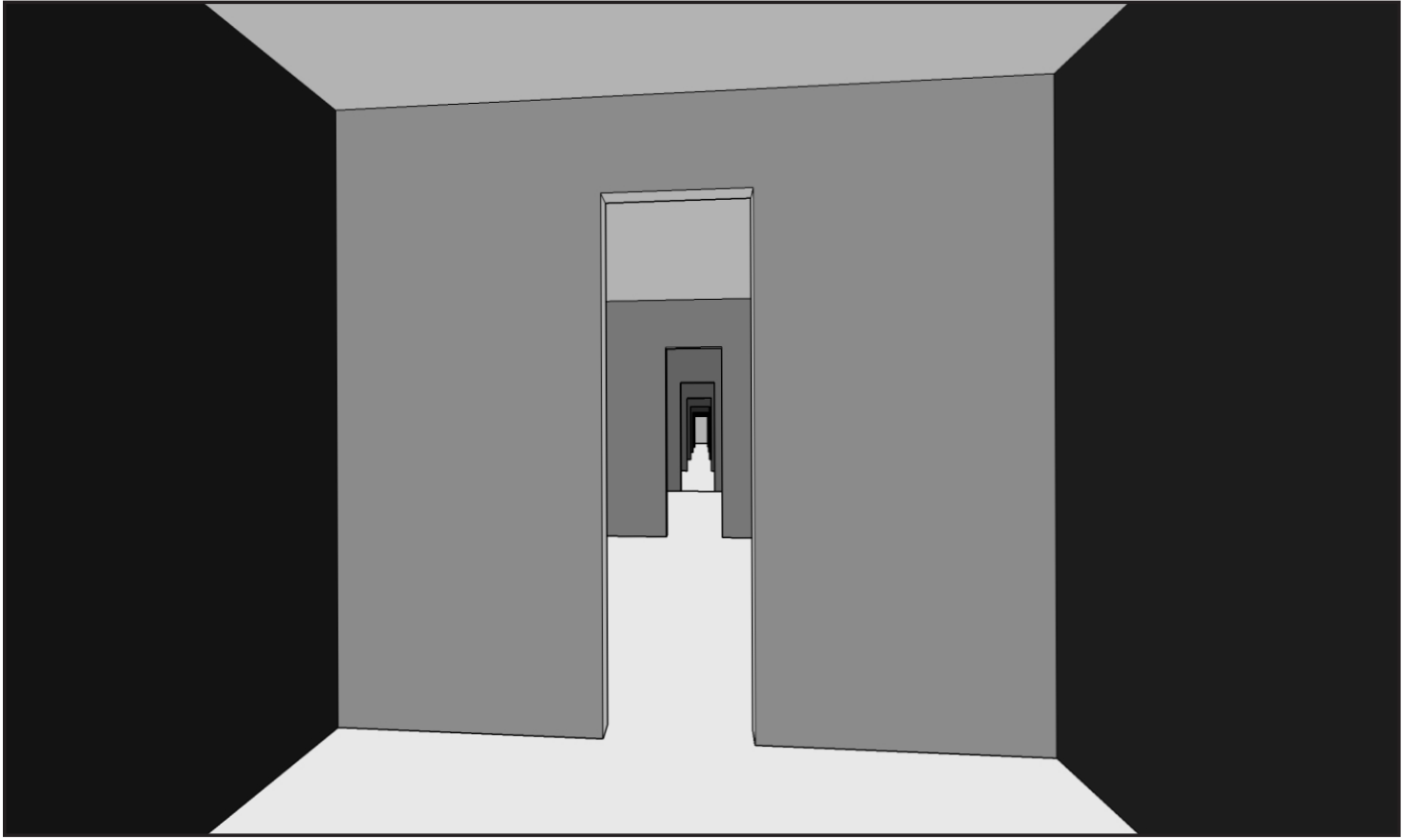
Dit wil doen door het te laten voelen als de nacht van Piranesi.

Het zal dus donker zijn.

Ik wil het laten voelen als een eindeloze gang. Het eerste idee was om dit door openingen in het midden te doen en deze steeds meer te versmallen.

Daardoor benadruk je de diepte.

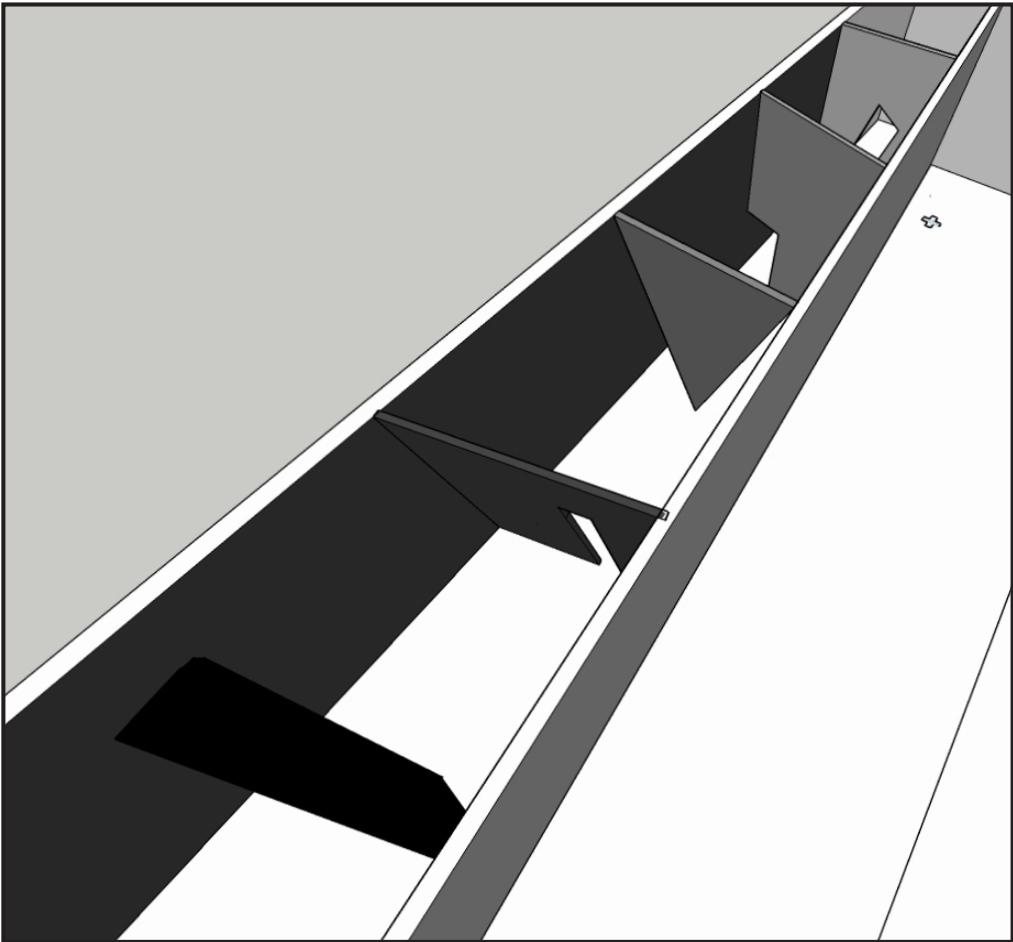
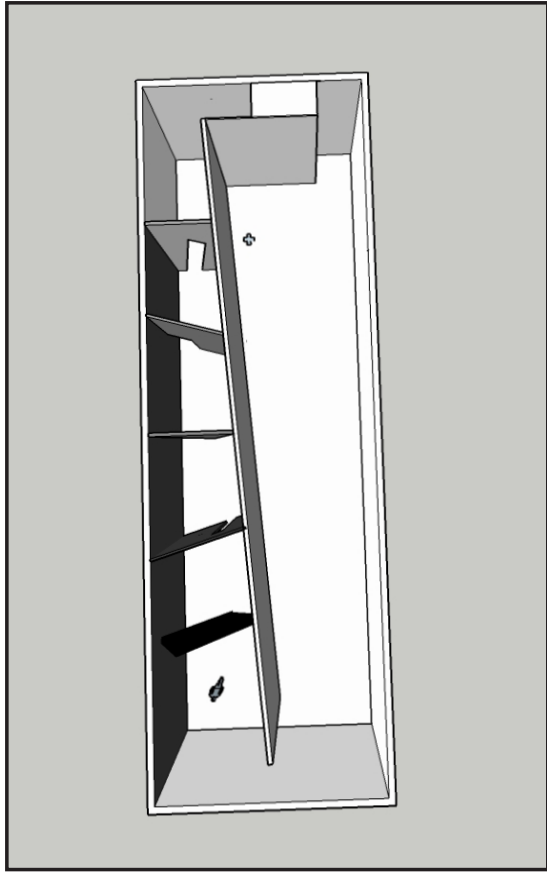
Toch leek mij dit niet spannend genoeg en heb ik deuren iets laten verspringen zodat je voelt dat er meer is wanneer je in een zone staat maar nog niet direct alle openingen kunt zien vanuit 1 perspectief.



ONTWERP

Om het nog iets spannender te maken voor het publiek is het altijd fijn om te voelen dat je zelf onderdeel bent van de ruimte. Door ander soort openingen te creëren, dus waar je onderdoor moet of het bukken van je hoofd, zorgt ervoor dat je de interactie met de ruimtelijke context voelt.

Daarnaast werkte Piranesi als volgt: alles wat ver is, is lichter van kleur. Daarom wil ik in het donker beginnen en steeds verder in de ruimte licht.

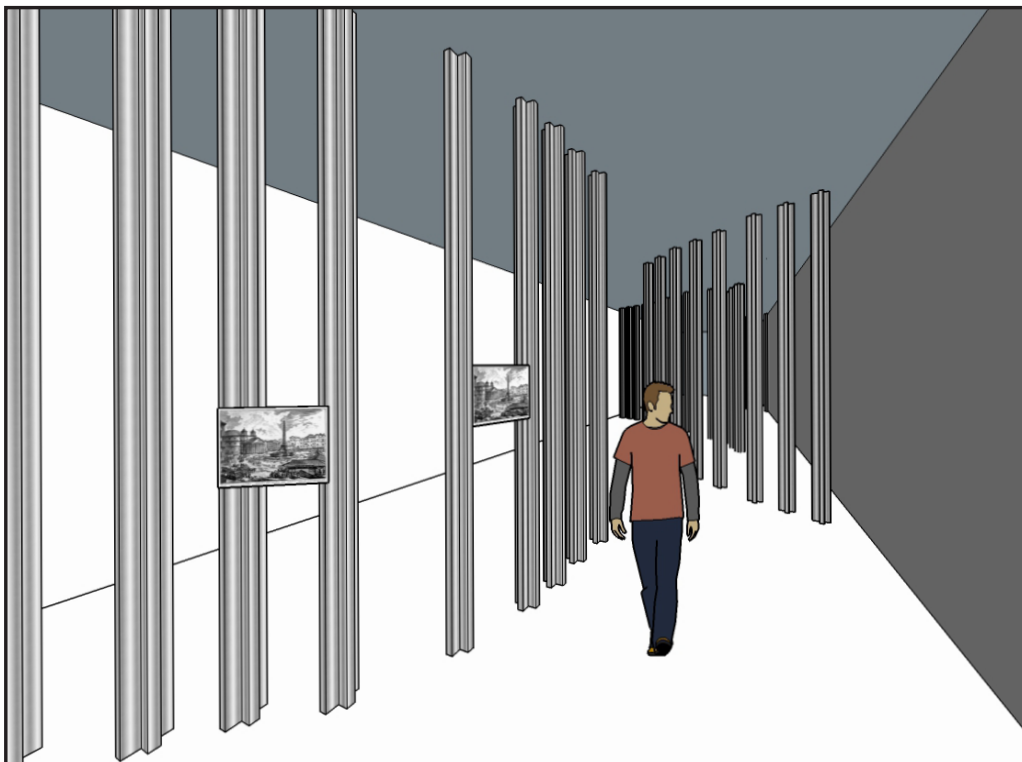


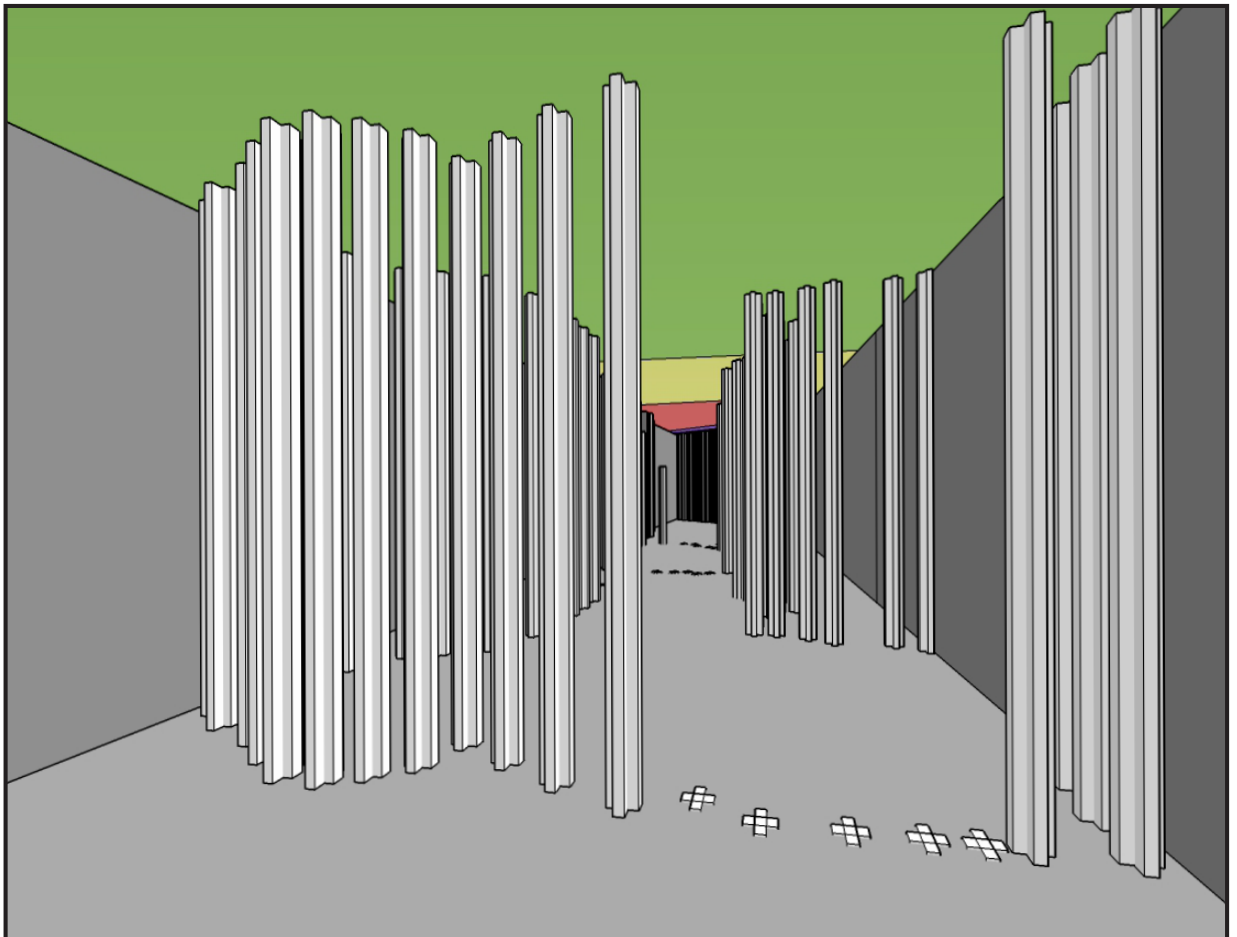
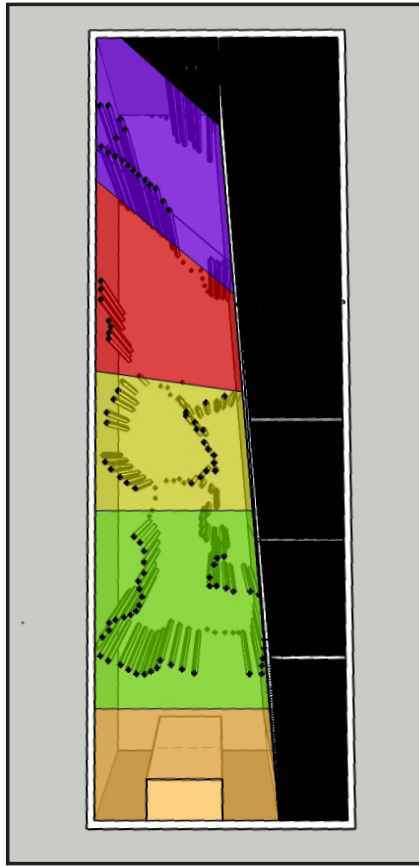
ONTWERP

De gebiedsgrenzen wil ik aangeven met een kruis. Sommige daarvan wil ik een extrusie geven en sommige fungeren als 2D object. De kruizen komen van de manier waarop men vroeg de verschillende gebieden aangaf.

Daarnaast geef ik door de speling van licht, elke zone een andere kleurgloed. daardoor voel je naast de kruizen ook in de rest van de zone dat je in een andere zone bent.

De kruizen wil ik gebruiken als frame om de schilderijen aan op te hangen.



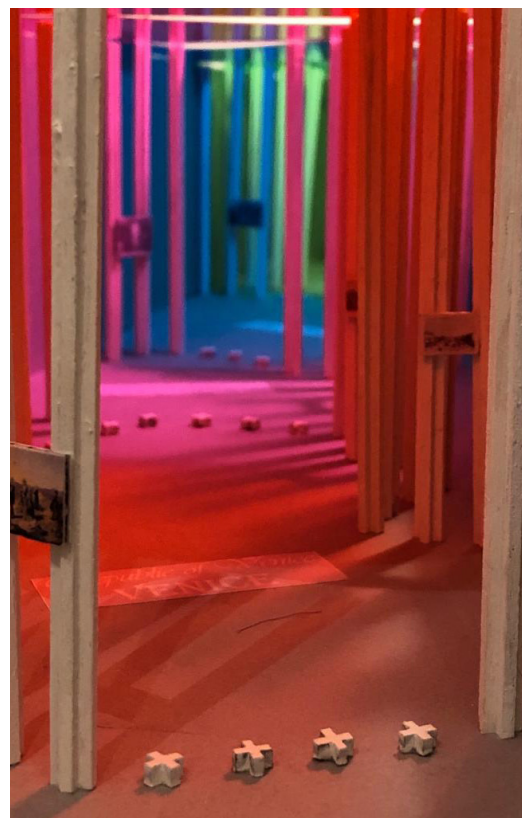


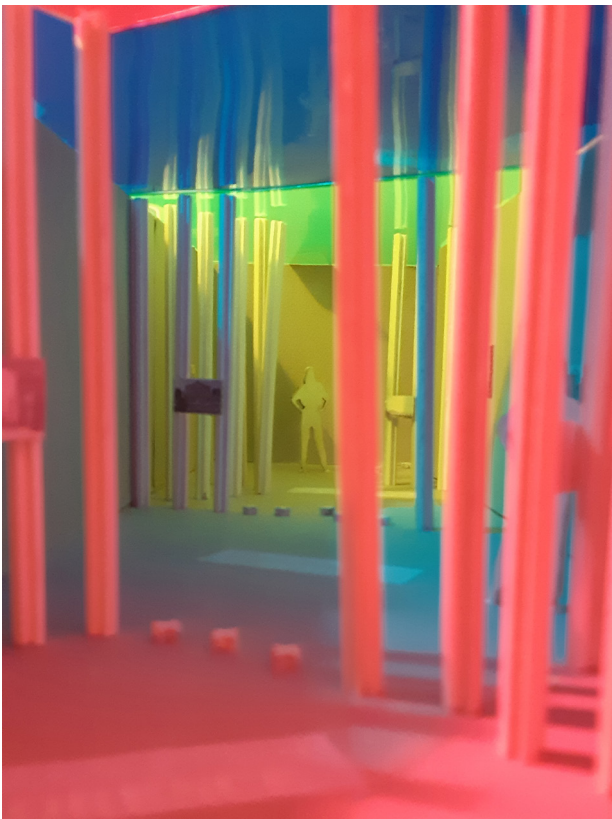
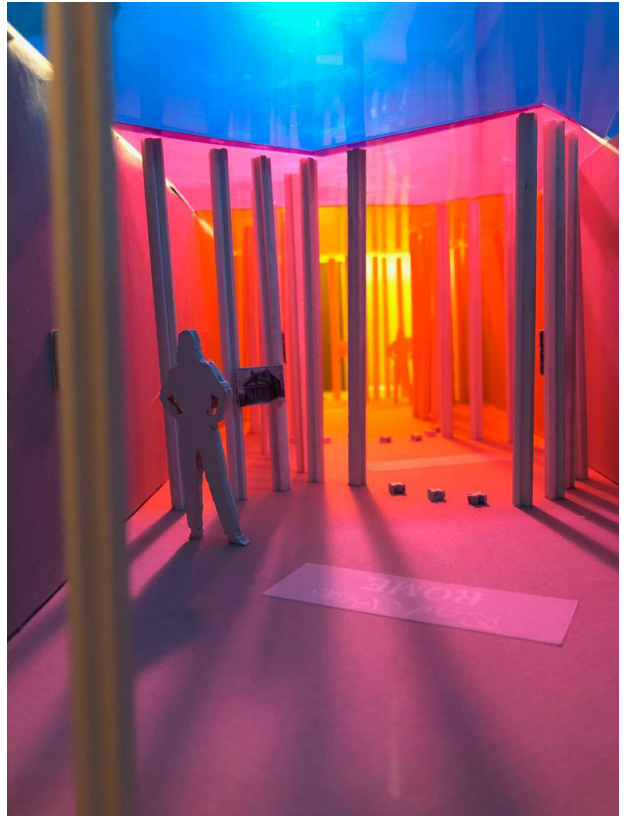
ONTWERP

Door de kaart van Italië uit de 18de eeuw als onderlegger te gebruiken, heb ik bepaald waar de zones gaan komen.

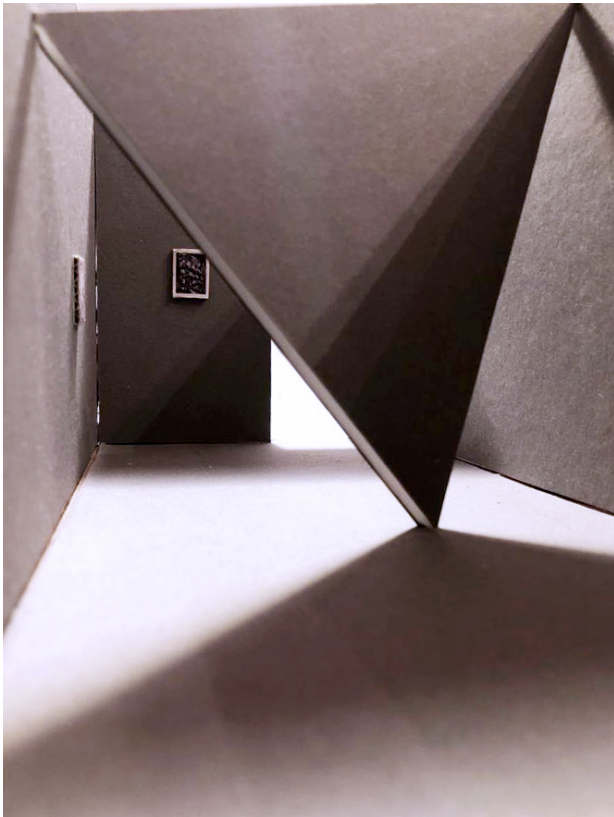
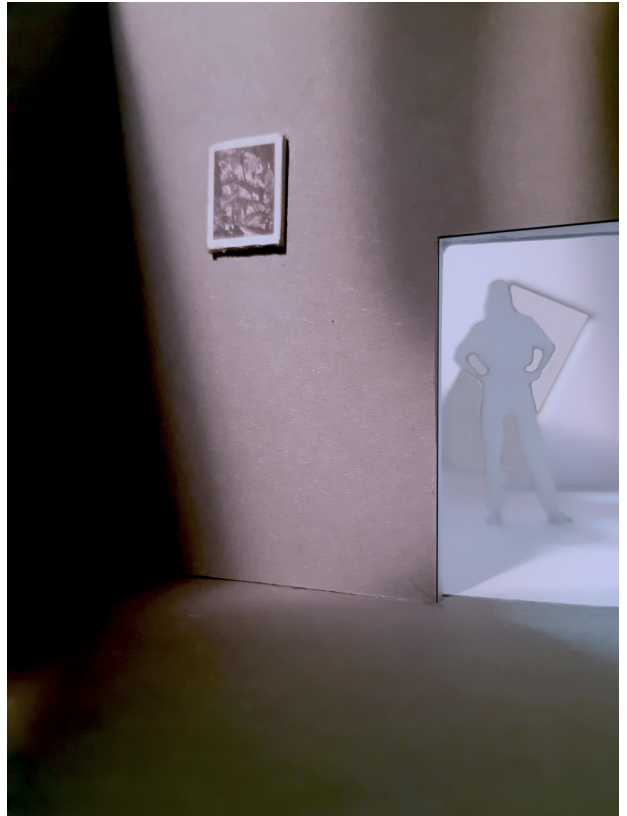


MAQUETTE





MAQUETTE





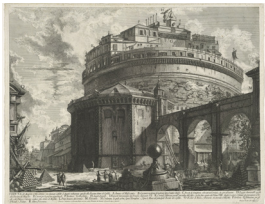
GRAND TOUR



VENETIE



ROME



NAPELS



DE
GRAND
TOUR &
DE NACHT VAN
PIRANESI