

De bouwsteen textuur

ur gaat over (de weergave) van de oppervlakte, de huid van iets.

	beeld	muziek	dans	drama	woord	media
ur	⊗	⊗	—	—	x	x

Deze bouwsteen is vooral in beeld aanwezig, in de weergave van het oppervlak. Dit kan driedimensionaal (een glad oppervlak in klei, een stekelig oppervlak in een constructie van een dier ...) en tweedimensionaal (een blinkend oppervlak tekenen, schubben schilderen).

Structuur gaat over de samenstelling, de structuur van een spinnenweb, een weefsel ... en komt dan eerder in de bouwsteen *compositie en structuur* aan bod.

Woorden die een textuur weergeven zijn: zacht, hard, ruw, glad, harig, blinkend, stekelig ...

Gevoelswaarde: een bepaalde textuur kan een gevoel oproepen (bv 'stekelig' kan afstandelijkheid oproepen).

Er is een nauwe relatie tussen textuur en de manier waarop met materiaal wordt omgegaan.



In muziek: Na lang wikken en wegen hebben we gekozen om de muzikale parameter 'klankkleur' hoofdzakelijk hierbij onder te brengen. We beseffen dat deze idee nieuw is en niet eenduidig. Al spreken we bij een klank vaak van somber, donker, licht, dof; de kleur van een individuele klank geven we makkelijk aan met textuurelementen: ruw, zacht, glad, scherp... en vreemd genoeg niet met kleur (geel? groen?).



In media: beeldbewerking

Een foto of videobeeld kan je bewerken: je kan het beeld veranderen van kleur (sepia) maar ook vervormen (rimpels of strepen aanbrengen ...)



In woord: de klankbeweging

In een tekst/gedicht kan je de oppervlakte van een tekst (hoe het klinkt) beschrijven met beeldende textuurwoorden. Dit kan je beïnvloeden door eindrijm, alliteratie, klankcontrasten, klanknabootsingen ...



De uil

Jan Fabre

Uilen vinden we sinds 1987 in Fabre's oeuvre: in schilderijen, als zelfportretten van de beeldend kunstenaar, in zijn theaterstukken. Los van de symbolische betekenis die de uil uitstraalt, is het vooral een vervreemdende combinatie met menselijke kenmerken (of zien we een mens met kenmerken van een uil?) die het werk zo intrigerend maken.