

OVER LEJDEN BEVRIJDEN



VASTWEL is een initiatief van het leer- en inspiratiehuis van Sint Catharinadal en wil jaarlijks in de vastenperiode, van Carnaval tot Pasen, mensen inspireren en uitdagen om gedurende deze 40 dagen aan de slag te gaan. Door samenwerking met verschillende partners ontstaat er een divers programma: ieder kan, op eigen wijze, deelnemen aan VASTWEL. Dit jaar met het thema “over leiden/lijden & bevrijden”.

In het jaar 2025 herdenkt Nederland het feit dat het 80 jaar geleden werd bevrijd. Tegelijk zien we nu, meer dan ooit in die voorbije 80 jaar, dat de wereld wordt verscheurd door conflicten. Terwijl de vrijheid wordt gevierd, lijden tallozen onder conflicten, geweld en onderdrukking.

Conflicten vragen ons om moeilijke keuzes te maken. Durven wij op te staan tegen onrecht, de leiding te nemen en te zeggen waar het op staat? Overwinnen wij de angst en onzekerheid en leidt dat dan tot bevrijding?

Geen enkel leven wordt lijden bespaard; het raakt ons in vele vormen en brengt ons uit balans. De zoektocht naar heling en bevrijding kan lang zijn en zwaar. Het vraagt om veerkracht en vitaliteit.

Verhalen van elke strijd om bevrijding vertellen ons over een lijdensweg die door leiderschap wordt gekeerd en waarin geloof, hoop en liefde de hoofdrol spelen.

Maar... voel je vooral vrij zelf een betekenis aan het thema te geven!

**MACHT
& MEDEDOGEN**



tussen **Weten**
en **vergeten**

opdracht



Bedenk een **logo** voor het thema “over leiden/lijden & bevrijden”
Ontwerp minimaal 3 pagina’s voor **het tijdschrift** “over leiden/lijden & bevrijden”:
een **voorpagina** met de highlights van het tijdschrift
en een (**dubbele**) **pagina** in het tijdschrift.

GRAFISCHE VORMGEVING

Grafische vormgeving is het visueel vormgeven van ideeën in verschillende media, met als doel om mensen iets mee te delen. Dit vereist de inzet van zowel artistieke als technische vaardigheden. Bij grafische vormgeving wordt zowel visuele expressie als creativiteit nagestreefd in de presentatie van tekst en beeld.

LOGO

Logo is Grieks en betekent beeldmerk, huisstijl

Een logo is een grafische uiting die een bedrijf of organisatie vertegenwoordigt.

<https://www.impromotions.nl/blog/bekende-logos-met-een-verborgen-betekenis/>

verschillende soorten:

- Beeldmerk
bv. het logo van Puma ook daadwerkelijk een poema.
- Woordmerk bv. de logo's van Esprit, HEMA en Honig Vignet bv. het logo van de NS Lettermerk de logo's van Hudson's Bay.
- Monogram (ineengevlochten letters):
de logo's van Albert Heijn, V&D en AMRO Bank Embleem de logo's van veel voetbalclubs, Philips en Alfa Romeo
- Picturaal naamlogo
woord en beeld zijn een geheel: Harley Davidson, BMW, UPS
- Zegel (een stempelmerk)
de logo's van C&A en Douwe Egberts.
- Logo met een mascotte
de logo's van ING (leeuw) en Lacoste (krokodil)
- Avatar/ personage
Een avatar is een grafisch ontworpen personage dat steeds terugkomt in marketing- en communicatie-uitingen; Bol, Michelin



Een goed logo is:

- eenvoudig
Het logo moet blijven hangen in het hoofd van de consument of de doelgroep. Dus niet te veel details, een eenvoudig logo ontwerp werkt het best. Denk bijvoorbeeld aan de M van McDonalds in plaats van een afbeelding van een mooi uitgewerkte hamburger.
- onderscheidend
Zorg dat je het logo origineel is. Bij een logo voor een timmerbedrijf denk je al snel aan hamer, dat is voor de hand liggend: denk breder.
- tijdloos
Een goed logo is niet trend- of tijdgevoelig. Dit betekent niet dat een logo altijd hetzelfde moet zijn en blijven. Zoals bij Nike, waarvan je het logo in vele kleuren tegenkomt. Veel grote merken voeren regelmatig (minimale) veranderingen door.



STAPPENPLAN oriënteren op het thema

- Maak een document waarin het proces komt te staan.
- Verdiep je in het thema “over leiden/lijden & bevrijden”. Maak een mindmap in beelden en woorden bij het thema. Waar doet het thema je aan denken, welke gedachten komen er in je op als je de zin leest, aan wie denk je, aan welk moment: en bedenk alles is goed: het zijn jouw interpretaties en jouw gedachtecronkels

STAPPENPLAN logo

- Zoek voorbeelden van logo's die je mooi vindt/ inspiratie zijn voor de opdracht.
- Plaats de logo's die je hebt gevonden in de verschillende categorieën (Beeldmerk, Woordmerk, Monogram, Picturaal naamlogo, Zegel, Logo met een mascotte, Avatar/ personage). Wat valt je op, heb je een voorkeur voor een bepaalde categorie? Is dit voldoende inspiratie voor je eigen werk?
- Maak verschillende materiaalstudies en laat je inspireren door interessante toevalligheden die ontstaan. Denk ook aan “niet voor de hand liggende” combinaties.
- Bespreek de materiaalstudies, maak foto's en plaats deze in het document. Noteer daarbij (on)mogelijkheden voor het gebruik voor je logo
- Maak minimaal 8 verschillende schetsen voor een eigen logo: neem daar desgewenst je materiaalstudies in mee.
- Bespreek deze logo's en kies er 4 uit waarmee je gaat experimenteren in materiaal en techniek.
- Bespreek de schetsen, materiaalstudies en de motivatie voor de ontwerpen.
- Verwerk de suggesties en kom tot een keuze van een ontwerp
- Ga het uiteindelijke ontwerp perfectioneren en uitwerken



STAPPENPLAN tijdschrift

- Bekijk verschillende tijdschriften voor inspiratie (vormgeving/rubrieken/onderwerpen)
- Bedenk voor welke doelgroep je het tijdschrift gaat ontwerpen: lay-out en onderwerpen moeten passend zijn voor deze doelgroep.
- Je gaat nu zelf minimaal 3 pagina's ontwerpen binnen het thema: 1 voorpagina (met daarop het logo) en een dubbele pagina, of 2 losse pagina's.
- Zoek/schrijf/maak binnen het thema een aantal onderwerpen/rubrieken/teksten etc.
- Je gaat werken in Canva en maakt voor zowel de voorpagina als de dubbele pagina's minimaal 2 verschillende ontwerpen.
- Maak tussen het ontwerpen door screenshots om je stappen in het proces te tonen en te bespreken. Neem de opmerkingen mee voor de uitwerking.
- Je gaat werken aan je definitieve ontwerp.

