

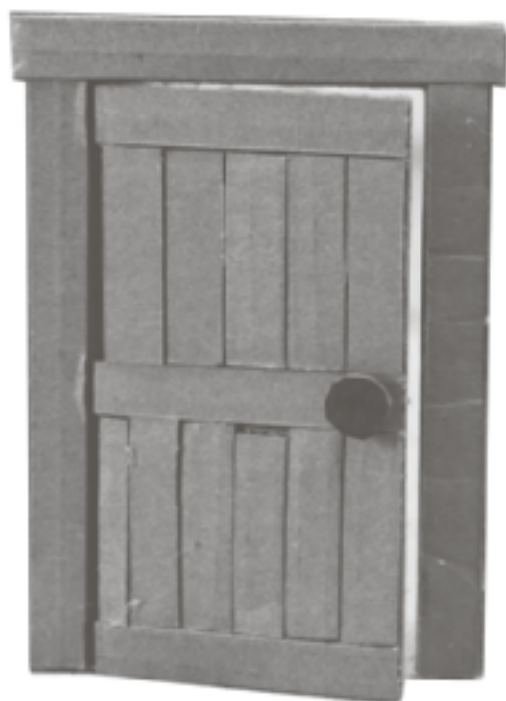
THE  
IMAGINARY  
WORLD  
OF

JOUW NAAM HIER ↗

KERI SMITH

SPECTRUM

ALLE VOLWASSENEN WAREN OOI  
KINDEREN... MAAR SLECHTS  
WEINIGEN KUNNEN ZICH DAT HERINNEREN.  
- ANTOINE DE SAINT-EXUPÉRY



VOOR TILDEN EN IDA  
OPDAT JULLIE HET NOOIT VERGETEN

# INHOUDSOPGAVE

WAAR JE KUNT ZIEN WAT VOOR LEUKE DINGEN JE GAAT DOEN

Inleiding .....	vi
Een paar woorden over Utopia door Steve Lambert .....	ix
Hoe gebruik je dit boek .....	x
Gereedschappen voor je fantasiewereld .....	xi
— <i>Tips en visualisatietechnieken</i> .....	xi
— <i>Gedachte-experimenten</i> .....	xiii
— <i>Het mooreffoc-effect</i> .....	xiv
De Database .....	xvi
Begin .....	1
Je stapt straks binnen .....	2
Beschrijf de straat .....	5
Schets een landschap .....	8
Beschrijf het weer .....	11
Creër je eigen huis .....	13
Teken een plattegrond .....	14
Kies je personage .....	19
Schrijf je denkbeeldige bio .....	21
Maak een lijst van geheime karakters .....	22
Bedenk personages .....	25
Breng je personages tot leven .....	26
Geef je wereld een naam .....	29
Ontwerp het centrum/hoofdkantoor van je wereld .....	31
Ontwerp je eigen valuta .....	32
Zet magische krachten in .....	35
Creër het onzichtbare .....	37
Geef les .....	39
Schrijf een paar boeken .....	41
Creër een speciaal plekje voor jezelf .....	43
Hier zijn een paar bergen .....	45
Hoe schrijf je een manifest .....	46
Maak een manifest .....	47
Bedenk gedragsregels en een grondwet .....	48
Maak een museum .....	51
Ontwerp een logo/symbool .....	53
Ontwerp een garderobe .....	55
Bedenk een menu .....	57
Maak een lijst van je geheime dromen .....	58
Hier is een winkel .....	61
Verzin een historische gebeurtenis .....	63
Verzin archeologische vondsten .....	65
Doe nieuwe uitvindingen .....	67

Bedenk een avontuur .....	69
Beschrijf je vervoermiddel .....	71
Hier is een boom .....	72
Stel een woordenboek samen .....	74
Ontwerp een poster .....	77
Verzin een nieuw soort vakantie .....	78
Plan toekomstige uitbreidingen .....	80
Bouw een geheim laboratorium .....	83
Maak portretten van belangrijke inwoners .....	85
Bedenk een parade .....	87
Voeg plaatjes of foto's toe .....	88
Maak een verzamelplaats .....	91
Creëer een plek die gebaseerd is op een herinnering .....	93
Voeg een park toe .....	95
Maak een avondwandeling .....	97
Beschrijf de bedrijven .....	99
Baseer een deel van je wereld op je favoriete boek of film .....	101
Schrijf een reisgids .....	103
Maak een soundtrack .....	105
Creëer een ruimte met een thema .....	106
Verander delen van de echte wereld .....	109
Voeg onontdekt gebied toe .....	111
Richt een organisatie op in jouw wereld .....	113
Breng je dag in kaart .....	115
Maak een kaartenbak .....	117
Bestem een deel van je wereld alleen voor spel .....	119
Bestem een deel van je wereld voor een hobby .....	121
Maak een tijdcapsule .....	123
Leg het plantenleven vast .....	125
Beschrijf de verschillende diersoorten .....	127
Hier is een eiland .....	129
Maak een altaar of monument .....	131
Maak een bouwwerk van je favoriete materiaal .....	133
Extra gereedschap .....	135
Brainstormtechnieken .....	136
Brainstormtips .....	137
Kiezen maar .....	138
Ideeëngenerator .....	141
Hoe maak je een bouwtekening .....	142
Wat komt er op de kaart .....	145
Onderdelen van apparaten .....	147
Huizen .....	149
Bewijs van burgerschap .....	151
Wat doe je met je wereld .....	152
Hoe werk je met karton .....	153
Allerlei mogelijkheden .....	154
Onderzoek andere fantasiewerelden .....	157
Notities .....	159

# INLEIDING

## DE DRIE GEHEIMEN VAN MAGIE

(HET DISTILLAAT VAN  
EEUWENLANG GEHEIME  
KENNIS)

1. DE WERKELIJKHEID IS  
NIET ALTIJD WAT ZIJ  
LIJKT.
2. FANTASIE VORMT  
DE WERKELIJKHEID.
3. DE WERKELIJKHEID  
BESTAAT UIT WOORDEN.\*

- FERDINANDO  
BUSCEMA  
(MAGIËR)

\* EN BEELDEN (TOEGEVOEGD  
DOOR DE AUTEUR VOOR  
DIT BOEK)

Het bedenken van een wereld  
is een revolutionaire daad.

Door je iets anders voor te stellen,  
iets beters of interessanter, breng  
je verandering aan in de bestaande  
wereld. De belangrijkste revolutionaire  
daden van onze tijd zijn tot stand  
gekomen door iemand die de moed  
had om zich iets nieuws voor te stellen.  
Als het waar is dat fantasie onze  
werkelijkheid vormt, dan kunnen we  
onzelf beschouwen als alchemisten  
die de maatschappij en de cultuur met  
onze woorden en daden op grote schaal  
kunnen veranderen. We beschikken  
over de macht een ongezonde cultuur  
te genezen met de 'magische energie'  
die uit onze verbeelding voortkomt.  
Alleen al door onze ideeën vast te  
leggen, kunnen we beginnen met het  
veranderingsproces.

Het is tijd om te beginnen.  
Vergeet het niet: we beschikken over  
heel veel macht!



Dit boek begint met een lijst.

Er wordt je gevraagd een  
gedetailleerde lijst te maken van  
alles wat je raakt – dingen waarvan  
je houdt, die je boeien, die je bezig-  
houden, waar je graag naar kijkt, die  
je verzamelt. Denk aan voorwerpen,

'In onszelf bevinden zich de wonderen die we buiten onszelf zoeken.' —Sir Thomas Browne

kleuren, geluiden, texturen, geuren, materialen, etenswaren, herinneringen, plaatsen en mensen. Maak de lijst zo lang mogelijk. Dit wordt 'de Database'. De onderwerpen in de Database gebruik je als de bouwstenen voor je werk – zoals een schilder verf gebruikt – om de basis te leggen voor de plek waar je gaat wonen. Je fantasiewereld wordt volledig gebaseerd op wie jij als individu bent, en als zodanig wordt het een volkomen unieke wereld.

Als je eenmaal de Database hebt gemaakt, kun je verder gaan met de volgende aanwijzingen. Je zult vaak terugverwezen worden naar de lijst met materialen.



Alle mensen dromen over plaatsen waar ze graag zouden wonen, over wat ze het liefst met hun tijd zouden doen, hoe hun huidige situatie zou kunnen verbeteren. Sommigen dromen over hoe de wereld verbeterd kan worden en hoe die er dan zou uitzien. Anderen dromen van een totaal andere maatschappijvorm, van alternatieve politieke systemen, nieuwe economische stelsels. In dit boek mag je je eigen werkelijkheid vormgeven.



IN WAT  
VOOR  
WERELD  
ZOU  
JIJ  
GRAAG  
LEVEN?

'De werkelijkheid verandert altijd van richting onder invloed van verbeeldingskracht, en het is door onze verbeeldingskracht dat we ons leven leiden. —Steven Duncombe



Waarschijnlijk leven er ergens diep binnen in je nog een paar ideeën uit je kindertijd (toen we van onszelf nog fantasiewerelden mochten bedenken).

Denk eens terug aan die tijd: welke dingen deed je toen het liefst?

In welk spel ging je helemaal op? Als je graag fietste, heb je misschien een verhaal bedacht over wat je ging doen, bijvoorbeeld dat je als ontdekkingsreiziger op avontuur ging. Baseer je fantasiewereld op dit soort ideeën.

Besef bij het bedenken van je wereld dat het niet echt ergens op hoeft te slaan – geef je fantasie gewoon de vrije loop. Misschien zijn sommige dingen belachelijk en absurd, of vreemd en magisch – dat is prima! Er zijn geen beperkingen! Richt je zo veel mogelijk op het onmogelijke – dat kan veel interessantere dingen opleveren.

Je fantasiewereld kan dienen als de basis voor al je andere toekomstige projecten (zie **Wat doe je met je fantasiewereld?** op bladzijde 152). Het kan de basis zijn van alles wat je wordt en alles wat je in je leven creëert. Hopelijk ontwikkelt alles zich mettertijd.

Je hebt nu onbeperkt veel mogelijkheden!

OVERAL OM  
ONS HEEN  
VRAGEN DE  
LEVENSBEGRINSELEN  
EROM GEVORMD  
OF GECREËERD  
TE WORDEN.

- JOSEPH BEUYS

(UIT EEN INTERVIEW UIT  
DE JAREN ZESTIG MET  
FRANS HAKS.)

# HOE GEBRUIK JE DIT BOEK

- ① Kies een manier die voor jou het best werkt (schrijven, tekenen, collages maken of een combinatie daarvan).
- ② De eerste aanwijzingen zijn bedoeld om je te helpen opstarten, maar je bent vrij om je eigen gang te gaan. Ga meteen door naar de hoofdstukken die je het meest aanspreken.
- ③ Je mag aan alle aanwijzingen je eigen draai geven. Ze zijn bedoeld om je fantasie te prikkelen, maar niet noodzakelijk.
- ④ Voel je vrij om aanwijzingen die je niet aanspreken te veranderen of te negeren. Gebruik alleen wat bij jouw wereld en jouw persoon past. Misschien wil je bijvoorbeeld geen manifest maken, maar liever karakters bedenken.
- ⑤ Als je helemaal opgaat in een bepaald onderdeel van je wereld, richt daar dan je energie op. Het kan tot interessante mogelijkheden leiden.
- ⑥ Misschien wil je buiten de grenzen van het boek gaan en zoek je een breder perspectief. Zoek karton of zet stukken papieren aan elkaar vast.
- ⑦ Gebruik alleen wat je tot je beschikking hebt. Bijvoorbeeld de doos met oud papier, hout in de schuur, restjes wol of een oude trui, of een oude schoenendoos.



# DE DATABASE

'Niet buigen; niet met water aanlengen; niet proberen logisch te maken; pas je eigen ziel niet aan de heersende mode aan. Jaag in plaats daarvan genadeloos je hoogste idealen na.'

—Franz Kafka

Deze drie pagina's worden de bouwstenen van jouw wereld. Je zult er vaak naar teruggaan, dus markeer ze eventueel zodat je ze makkelijk terugvindt.

## IN WAT VOOR WERELD ZOU JIJ GRAAG WONEN?

In wat voor wereld zou je je graag terugtrekken?

Maak een lijst van dingen die je wel en niet prettig vindt in de wereld waarin je nu leeft.

Maak een lijst van dingen die je wel en niet aan verschillende tijdperken bevallen. Wat verwondert je? Noem alles wat je boeit.

## CATEGORIEËN

Schrijf onder elke categorie dingen op waar je van houdt. Als je meer ruimte nodig hebt, gebruik dan de ruimte voor aantekeningen achterin.

Boeken

Films

Muziek

Kleuren

Materialen/stoffen

Geuren

Geluiden

Landschappen

Klimaat/weer

Tijdperken/eeuwen

Plaatsen/locaties

Dieren

Kunstenaars

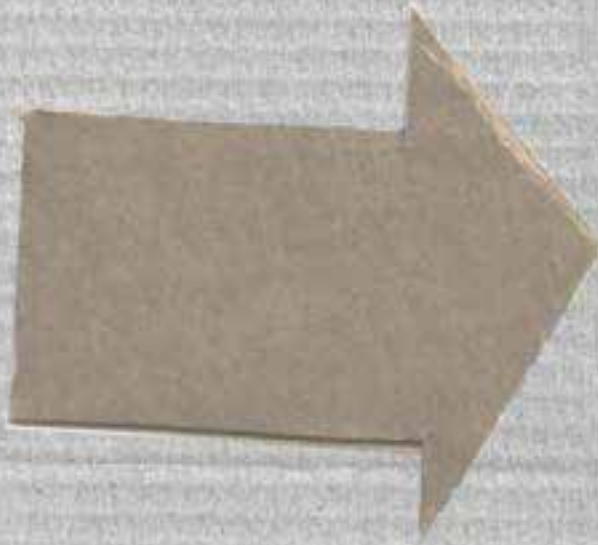
Kleren

Mensen

Voorwerpen

Spellen/speelgoed/leuke dingen

# BEGIN



# JE STAPT STRAKS BINNEN...

in een van de meest fantastische werelden die je je kunt voorstellen. Het is een plek waar alles mogelijk is, wat je maar wilt. En het is een plaats waar grootse dingen gebouwd gaan worden. We beginnen door ideeën te putten uit je diepste fantasie. Die ideeën zijn er al, ze wachten alleen tot ze boven mogen komen. Ze zijn er waarschijnlijk al vanaf je prille jeugd. Misschien ben je hun bestaan vergeten. Maak je geen zorgen, je hoeft ze alleen maar wakker te schudden. Ontspan. Ga lekker zitten. Haal een paar keer diep adem. Zorg dat je niet wordt afgeleid, zet alle apparaten uit. Laat alle gedachten wegstromen. Houd een pen of potlood gereed.


Je begint straks in één hoekje van je wereld. Uit dat eerste begin komen geweldige dingen voort. Denk aan een locatie of plaats waar je heel graag bent. Het kan een plek zijn waar je ooit bent geweest of die je op een foto hebt gezien. Het kan een plaats zijn die je meer doet dan andere; de gedachte eraan moet je raken. Je weet dat het de juiste plaats is als je energie voelt opwellen.

Ga er in gedachten naartoe. Ga ervoor staan. Is het een gebouw? Is het een plekje in de natuur? Beschrijf wat je ziet. Ga er dichterbij staan. Als het een gebouw is, van wat voor materiaal is het dan? Wat ruik je? Welke geluiden hoor je? Ga naar binnen. Bekijk als je daar loopt alle details. Bekijk ze nog beter. Hoe voel je je? Wat doe je daar graag?

Besef dat de manier waarop jij die plek ervaart uniek is; hij spreekt jou aan omdat hij op de een of andere manier een deel van wie jij bent reflecteert. Heeft de plek een naam? Zo niet, geef hem die dan. Het is nu jouw plek.

Doe nog iets om de plek iets persoonlijks te geven – zet er iets decoratiefs neer (een foto, bloemen, een naambordje, een verzameling van dingen die je mooi vindt), of een gebruiksvoorwerp (boeken, een meubelstuk, een kledingstuk). Raadpleeg voor meer ideeën de Database.

**Beschrijf hier de plek.**



Zo ontstaat ruimte, met  
alleen woorden, tekens  
op een lege bladzijde.  
—Georges Perec

# CREËER JE EIGEN HUIS

Beschrijf je woning tot in detail. Welke materialen komen erin voor? Waar staat je huis? Zet het op een locatie waarin je je in de echte wereld het prettigst voelt. Overweeg alle mogelijkheden. Wat is de fijnste locatie die je ooit hebt gezien? Richt hem in naar je eigen smaak. Een paar ideetjes: misschien wil je rondtrekken en maak je iets tijdelijks; het zou een boomhut kunnen zijn, een boot, een kasteel. Neem er een speels aspect in op. Maak een plattegrond (tips op bladzijde 142).



# TEKEN EEN PLATTEGROND

Alles is gebaseerd op de plattegrond van je fantasiewereld. Teken je eigen versie en begin op de volgende bladzijde met de aanwijzingen. Begin met je eerste gebouw/locatie. Later kun je nog van alles toevoegen en veranderen. Je kunt ook de stukjes van **Wat komt er op de kaart?** op bladzijde 145 uitknippen en in je wereld aanbrengen. Neem er de locaties in op die je tot dusver hebt bezocht, en alle interessante monumenten en plaatsen. Begin maar gewoon, het hoeft niet mooi te worden. Je kunt ook een collage maken met knipsels. Hier staan een paar symbolen om je op weg te helpen, maar je kunt ze ook zelf bedenken.

Als je meer ruimte nodig hebt, kun je er stukken papier aan vastplakken of een paar grote stukken karton nemen. Je kunt het eventueel baseren op een plattegrond van je eigen woonwijk en die aanpassen naar je eigen wensen.

‘Elke plattegrond is een gids om te vinden wat je zoekt, en gevaren te ontwijken.’ – Rebecca Solniet, *Infinite City*

‘Een plattegrond brengt niet alleen iets in kaart, maar heeft ook betekenis: hij slaat een brug tussen hier en daar, tussen ongelijksoortige ideeën waarvan we niet wisten dat ze iets met elkaar te maken hadden. – Reif Larsen, *The Collected Works of T.S. Spivet*



# KAARTSYMBOLLEN

 GRENS	 WEG	 SPOORWEG	 BRUG
 BOSPAD	 WATER	 BOMEN	 GEBOUW
 BERGEN	 TUIN	 WEI	 GRAS

VOEG JE EIGEN SYMBOLEN TOE