

# Glow in the dark



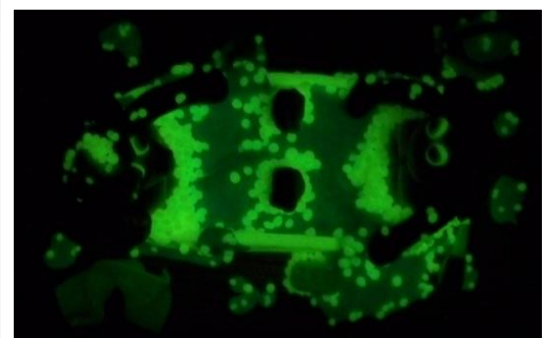
Lichtgevende klei, speciaal maar een saaie kleur. Of toch niet? Een leuk effect, maar wat doe je ermee? Wel er zijn duizend en één mogelijkheden ...

Onder deze mogelijkheden reken ik drie grote groepen: details in lichtgevende klei, volledig lichtgevend en lichtgevend in verschillende kleuren.

De eerste twee zijn nogal voor de hand liggend. Zo is het gewoon leuk om dit effect te gebruiken in allerlei creaties of bij dingen die "licht moeten geven", zoals lampen of sterren.

De derde groep is daarentegen iets minder evident. Zo kan je, in tegenstelling tot wat ik lang heb gedacht, deze kleur ook mengen met andere kleuren en het lichtgevende effect toch bewaren. De hoeveelheid licht een gemengde kleur geeft, is sterk afhankelijk van de hoeveelheid lichtgevende klei je gebruikt. Ook de donkerheid van een kleur kan een invloed hebben. Zo zal zwart minder licht geven dan grijs. Hoe meer licht een kleur moet geven, hoe minder je van deze kleur mag gebruiken. Als je dus bijvoorbeeld lichtgevend groen wil maken, neem je ongeveer een half blokje lichtgevende en maar een vierde van groen. Dan voeg je deze twee samen en kneed je ze tot er weer een egale kleur ontstaat. Behalve het lichtgevende effect, zal je groen er ook wat lichter en feller uitzien. Hetzelfde kan je ook met blauw, rood, bruin en nog veel meer kleuren doen.

Verder kan je met de lichtgevende klei ook heel wat verschillende creaties maken. Zo vind ik het een hele uitdaging om met dit effect twee creaties in één te maken. Ik probeer immers mijn sculpturen zo in elkaar te steken, dat je er zowel in het licht als in het donker van kan



genieten. Er is niets leuker dan het licht uitdoen en in een heel andere wereld terecht komen. Door met de lichtgevende klei bepaalde accenten in je werk te leggen, creëer je een heel andere sfeer en krijg je een heel ander sculptuur in het donker.

Enkele ideetjes:



Hopelijk heb je nu genoeg inspiratie om zelf aan de slag te gaan en met dit uitzonderlijk effect te experimenteren.