

WORKSHOP

katalog

Til FiP 5.3 2020

På fiP kurset om eftermiddagen 5.3 kan du vælge mellem **2 korte** **ELLER 1 lang** workshop.

Der er 4 korte valgmuligheder og 3 lange valgmuligheder. Man fordeler sig på workshops på kursusdagen efter først-til-mølle-princip ved at skrive sit navn på sedlerne ophængt i kantinen på Designskolen i Kolding – indtil pågældende workshop er fyldt op. Selvom workshopsne oftest tager afsæt i enten billedkunst eller design, så er der rig mulighed for at begge fagligheder deltager og kan lade sig inspirere til eget fag med justeringer.

De KORTE workshops kl 13-13.45 og 14-14.45

DELEWORKSHOP **kort**

v/ **Bonnie Bay Andersen, fagkonsulent**

min. 5 deltagere

Vil du bare gerne dele og vende erfaringer, forløb, eksamen og undervisningsaktiviteter med en fagkollega? Så kan du gøre det her. Sørg for at have eksempler med på konkrete forløb, aktiviteter mm, som du gerne vil dele.

Rundvisning på Designskolen **kort**

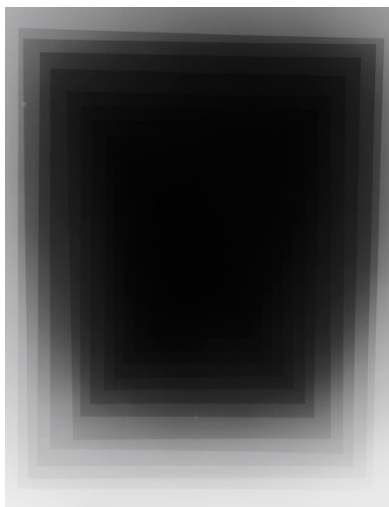
v/ **studerende**

max. 20 deltagere

Fotografiet før, nu og i fremtiden **kort**

v/ Kristoffer Horn Jensen, Ordrup Gymnasium

max. 30 deltagere



Hvad sker der med dansk samtidsfotografi? Har fotografiets forhold til virkeligheden ændret sig siden det digitale foto afløste det analoge? Hvilke genrer, temaer og metoder benytter fotokunst sig af? Og hvordan ser fremtidens fotografi ud? Denne workshop forsøger at komme nærmere svarene på ovenstående spørgsmål og tegne et billede af dansk foto-samtidskunst. Der præsenteres en ny undervisningstekst og øvelser, der tematiserer fotografi i dag, men samtidigt forankrer genrer og foto-sproget historisk. Der vil også være teoretiske nedslag til b- og c-niveau elever og præsentationer, I kan tage med hjem.

Foto: Emil Salto, med tilladelse fra kunstneren. Fotografiet er taget uden kamera, men ellers fremkaldt analogt.

Fejl i går - fornyelse i morgen? **kort**

Det utilsigtede som kreativ motor og æstetisk udtryk

v/ Lise Mark, Egå Gymnasium

Max. 30 deltagere

Workshoppen omhandler det utilsigtedes æstetik, fejl, tilfældighed og uforudsigelighed i kunst, design og arkitektur. Den belyser skabelsesprocessen (det iterative, innovative og kreative) og sætter fokus på det utilsigtede set både som kreativ katalysator og som æstetisk målsætning. Kunstnere, designere og arkitekter har længe arbejdet bevidst med fejl (fx computergenererede *glitches*) og tilfældighedsprincipper som idegenererende procesværktøj og som bevidst æstetisk strategi. En kunstsamler har hængt sit Kørner maleri "forkert" op og et galleri har viet en hel udstilling til *STØJ* i betydningen fejl, tilfældighed, spontanitet og det ukontrollerede. Med afsæt i aktuelle og kunst-/designhistoriske eksempler giver denne workshop et bud på, hvordan man didaktisk og pædagogisk kan udnytte *det utilsigtede* som både kreativt/innovativt værktøj, æstetisk udtryk og generelt som læringsmål i sin egen undervisning.

De LANGE workshops kl 13-14.45

Hvordan koder man en interaktiv skulptur? lang



v/ **Simon Østermark Andreassen, Munkensdam Gymnasium, max. 30 deltagere**

I samtidskunsten har kunstnerne allerede længe arbejdet med interaktion. Og det kan vi også på en enkelt måde gøre i billedkunstlokalet vha. af en såkaldt Microbit. Den er relativt enkel at gå til og tages i disse år i brug i folkeskolen allerede fra 3. klassetrin. Workshoppen tager udgangspunkt i en skulpturopgave, hvor eleverne skal give et kropsfragment i pakketape liv vha. af en Microbit, kodning, bevægelsessensor og led-pærer. Den opgave skal vi afprøve, vi skal se eksempler på

andre måder at inddrage Microbit' en og vi skal diskutere, hvilke muligheder det giver, at inddrage elektronik og kodning i primært billedkunst.

Man skal have en computer med, ellers kræver det ingen særlige forkundskaber at deltage i workshoppen. Microbitten kodes med 'drag and drop' blokke, så alle kan være med, og der vil være udførlige opskrifter til det hele. Man kan snuse lidt til kodningsmiljøet her:

<https://makecode.microbit.org/#> Foto: Simon Østermark Andreassen: Elevprodukt, farveskift ved interaktion

Analog og digital modellering lang

v/ **Ole Nystrøm, Aarhus Tech og Marie Hardgrib, Ordrup Gymnasium**

I denne praksisworkshop skal vi arbejde med arkitektur ved hjælp af en metode, som giver mulighed for, at vi tænker stil og form på en ny måde. Hver deltager starter med en flamingo-kube, som skæres ud i tilfældige snit. Dekonstruktionen af kuben munder ud i en spændende fysisk bygning, som herefter tegnes op og færdiggøres i det digitale tegneprogram SketchUp. Øvelsen er simpel, men forudsætter et vist kendskab til computere. Workshoppen er tilrettelagt af Billedkunst-og Designlærerforeningen.

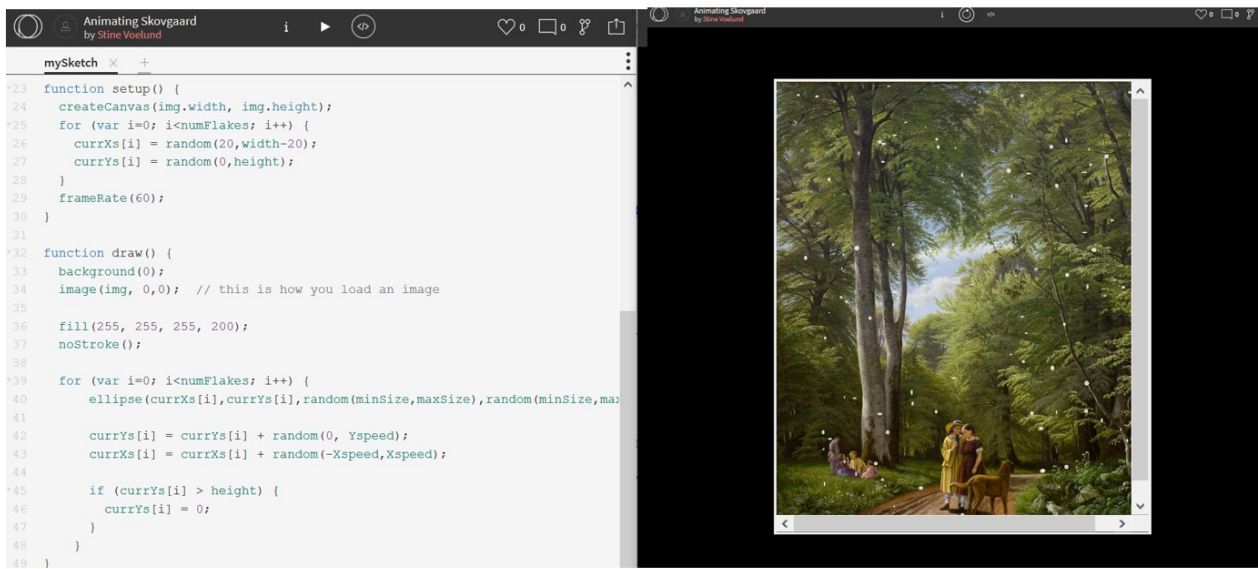
Praktiske oplysninger: **Download hjemme** programmet Trimble SketchUp Make 2017 - er gratis og kan hentes her: <https://www.sketchup.com/sv/download/all> - det kræver dog at man opretter en gratis bruger. Kræver medbragt computer og gerne mus at deltage.

Computational Thinking i undervisningen lang

v/ Stine Vølund, Viborg gymnasium og hf

max. 30 deltagere

Introduktion til og afprøvning af praktiske øvelser inden for forskellige genrer af digital kunst, hvor kunstfaglig teori, værkanalyser og det praktiske arbejde integreres.



På samme måde som eleverne bør stifte bekendtskab med materialet ler ved at modellere, bør de stifte bekendtskab med digital kunst ved at kode. Koden er materialet. På workshoppen introduceres til små øvelser, hvor eleverne via en kort introduktion til og små modificeringer af allerede eksisterende kode, når frem til at kunne skrive deres eget digitale værk. Eleverne skal ikke blot kunne opleve, bruge eller deltage i andres værker, men også kunne tale med om, hvordan værkerne er skabt og dermed opnå en bedre forståelse for, hvordan " materialet" – koden – virker og med hvilken betydning. Hvad sker der, når kunstneren skifter hammer og mejsel ud med kode og skaber fx net.art, software art eller generative art?

Workshopdeltagerne får udleveret øvelsesvejledninger og andet materiale til gennemførelse af kodeøvelserne.

Se her et par værkeksempler fra David Quayola, der desuden passer godt ind i temaet: FORTID FREMTID og som vil indgå i opgaver/øvelser på workshoppen.

<https://quayola.com/work/selected/iconographies-21-80.php>

<https://quayola.com/exhibitions/canary-wharf-london.php>

Foto: Stine Vølund: elevarbejde, Animation af P.C. Skovgaards "Bøgeskov i maj - motiv fra Iselingen", 1857 - nu med sne, der drysser ned over billedet.