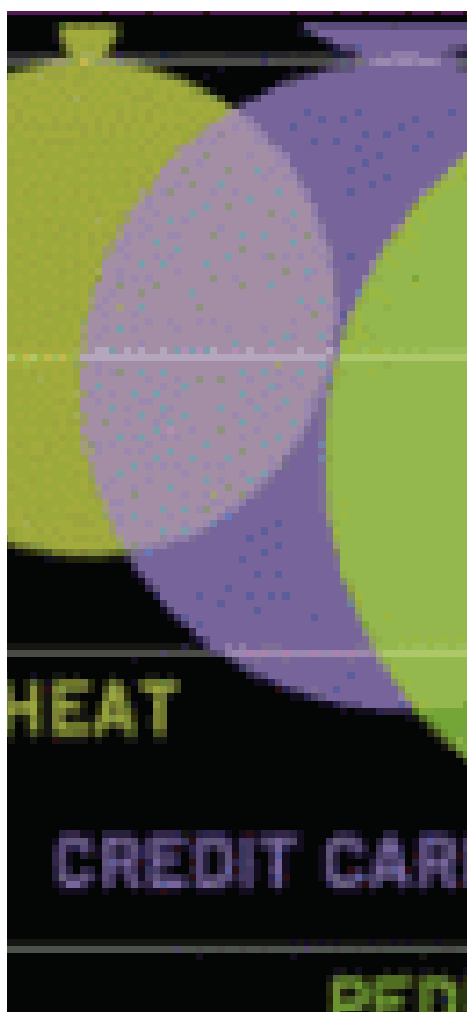




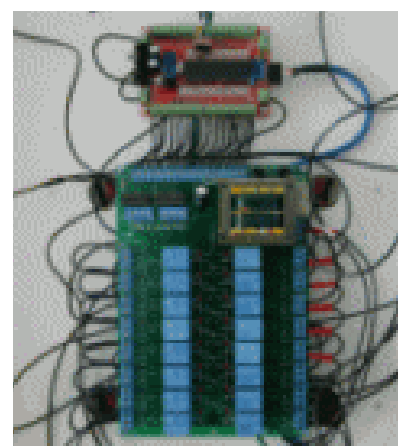
PIKSEL09

f[re](e){op}[en]able



LÆRING GJENNOM
KUNSTOPPLEVELSE
OG DIALOG

Åpne og
gratis tilbud



Trinn: Videregående

Tidspunkt: 03.12. - 10.01.10

Varighet: En skole time

Påmelding og spørsmål om tilbudet:

Monique Mossefinn, kommunikasjon / informasjon

- tlf: 55 36 26 30

- e-post: stiftelsen.314@broadpark.no

Avviklingssted: Stiftelsen 3,14,

Vågsallmenningen 12 (gamle Norges Bank), 5014 Bergen

Web: www.stiftelsen314.com

Åpningstider for skolene: Tirsdag - Fredag: 10.00 - 16.00

Tilbud om utstillingsgjennomgang for lærerne etter avtale.

Formidlingsform

Visuellkunst er et middel til å utforske og uttrykke ideer på. Formidlingen satser på å inkorporere temaer fra skolens fagplan gjennom kunst oppdagelser, åpne samtaler uten konklusjoner.

- Idéemyldring i form av samtale i et par minutter etter at 3,14 har ønsket alle velkommen.
- Skoleelevene gjennomgår og opplever utstillingen noen minutter på egenhånd.
- Omvisningen deretter er dialogbasert hvor elevene får komme med innspill.
- Oppgaver vil bli gitt som er relatert til å komme med egne kreative ideer.

Målsetting

Å skape begeistring, nysgjerrighet, utfordring til selvstendig tenkning, kritisk blikk, uttrykke seg fritt er blant våre mål med formidlingen av våre internasjonale og flerkulturelle utstillinger. Vi ønsker å inspirere og øke skoleelevers bevissthet omkring meningsfull og aktuell samtidskunst. Vi vil elevene skal få et naturlig forhold til den visuelle kunsten og se sammenhenger med temaer i deres egne liv. Diskutere fritt og høre medelevers ideer om kunsten for å lære å betrakte mange sider av et tema for å danne meninger. Elevene vil møte en kunstverden hvor der ikke finnes en riktig eller feil måte å se visuell kunst på.

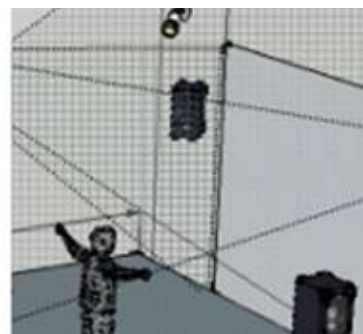
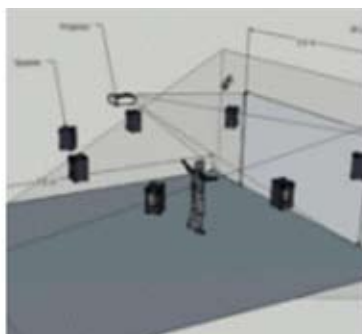
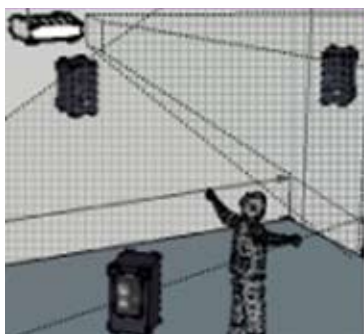
Intro om utstillingsprosjektet

Utstillingen **Piksel09** på **3, 14** er en del av Pikselfestivalen, en elektronisk kunstfestival med fokus på fri teknologi som arrangeres for 7'ende gang i Bergen i perioden 19-22 november. Piksel er en festival og et fellesskap for kunstnere og utviklere som jobber med Free/Libre and Open Source/åpen kilde audiovisuell programvare, teknikk og kunst.

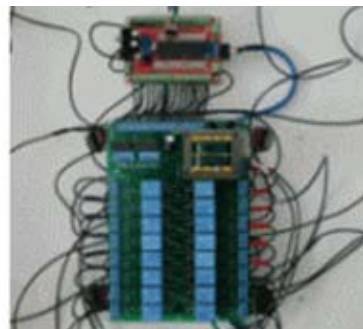
- Elektronisk og digital kunst
- Åpne kilder og opphavsrettigheter
- Belyse etiske valg og problemstillinger
- Samfunnsrelaterte og fremtidsrettede spørsmål

Utstillingen på **3,14** er leken omgang med åpne kildekoder, med verk som gjenspeiler en økende bruk av ulike maskiner som registrerer omgivelsene. For eksempel Battle av David Elliott, der to maskiner prøver å gjette hverandres gjetninger. Eller det interaktive og romlige lys-og videospillet Flick Flock av Wendy Ann Mansilla og Jordi Puig, der publikum interagerer med opptak av egne eller andres bevegelser fanget opp av videokamera. Capacitive body av Andreas Muxel og Martin Hesselmeier er et system med lystråder som responderer på lyd, en lyssymfoni basert på trafikken over Fisketorget. Reality Checking Device av Susanna Katharina Hertrich, er en poetisk informasjons maskin i samme tradisjon som det greske orakelet, for et samfunn med engstelser som livsstilsvalg.

Mer informasjon om utstillingene: http://www.piksel.no/festival/p09/_exhibition



Flick Flock by Wendy Ann Mansilla (DE), Jordi Puig (ES)



"Battle" David Elliott (USA)

Piksel startet som en workshop med fokus på utvikling av videoprogramvare for GNU/Linux. Denne virksomheten lever sitt eget liv utenom festivalen og publiseres på nettstedet piksel.org. Den grunnleggende ideen til Piksel handler om kunstnerisk frihet og kontroll over de verktøyene og materialene som brukes for å skape kunst. Ved å bruke fri programvare og åpen maskinvare slipper man unna den kommersielle industriens kontroll over hvordan digitale verktøy kan brukes, og står fritt til å skape sine egne verktøy og uttrykk. Begrepet teknologisk frihet handler bl.a. om frihet til å kunne remixe andres digitale uttrykk. De verkene som vises står helt på sine egne ben og kan oppleves uten at man trenger å vite noe om teknologien bak.

Utdrag fra intervju i Natt og Dag med Gisle Frøysland

Et grunnlag for diskusjon

Åpen kildekode diskuterer hvordan vi bruker kollektiv kunnskap.

Det berører hvordan tilgang til kollektiv kunnskap og kompetanse reguleres, blant annet hvordan vi produserer mat – med patenterte frø og vekster, eller medisin – med patenterte virkestoffer hentet ut fra ville planter.

En visjon om fri programvare og åpen kildekode.

Tilgang til programvare bestemmer hvem som kan delta i et digitalt samfunn. Derfor er frihetene til å bruke, kopiere, endre og distribuere programvare, som beskrevet i definisjonen av fri programvare, nødvendig for å sikre lik mulighet for deltagelse i informasjonsalderen.

Fri programvare er en stabil basis for frihet i et digitalt samfunn; både i en økonomisk, sosial og etisk kontekst. Fri programvare er en viktig hjørnestein for frihet, demokrati, menneskerettigheter og utvikling i et digitalt samfunn.

Kunstnere har med fri programvare en helt særegen mulighet til å forme teknologi for sin egen produksjon, en egenskap som i mange tilfeller er helt essensiell for å realisere et kunstnerisk uttrykk.

Fri programvare er ifølge Free Software Foundation (FSF), som har utarbeidet de tre frie lisensene GPL, LGPL og GFDL, programvare som gir brukeren følgende friheter:

- * Frihet 0: Friheten til å kjøre programmet uansett hensikt
- * Frihet 1: Friheten til å studere hvordan programmet virker og tilpasse det til sine behov
- * Frihet 2: Friheten til å distribuere kopier for å hjelpe andre
- * Frihet 3: Friheten til å forbedre programmet og gi det ut med sine forbedringer til offentlig eie, slik at hele samfunnet kan få utbytte

Mer om FSF: <http://fsfe.org/about/about.nb.html>

Forankring i fagplanen

Estetisk kompetanse er en kilde til utvikling på flere nivåer, fra personlig vekst, via innflytelse på ens egne omgivelser til kreativ nytenkning i et større samfunnsperspektiv.

Videregående trinn

Kunst og håndverk

- samtale om opplevelse av hvordan kunstnere til forskjellige tider og i ulike kulturer har uttrykt seg og undersøkt egne livsvilkår
- undersøke sammenheng mellom idé og valg av materialer og teknikker

Historie

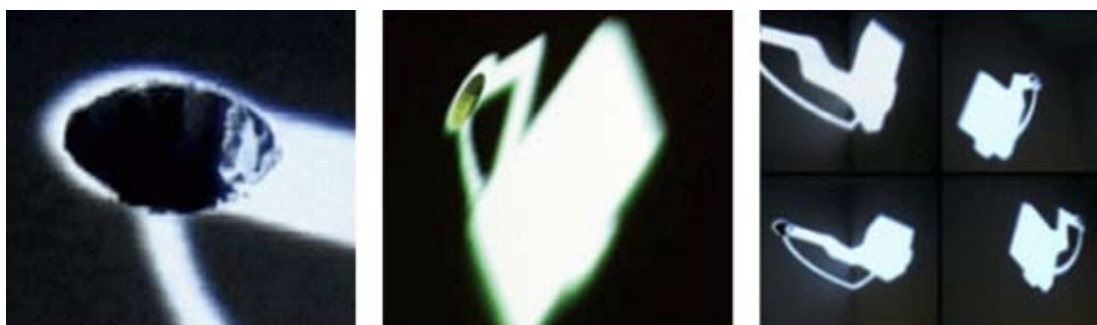
- hovedområdet samfunn og mennesker i tid . . . fenomener og prosesser og trekker linjer mellom fortid, nåtid og framtid
- forståelse for individet og hvordan individet oppfatter seg selv og samfunnet

Samfunnsfag

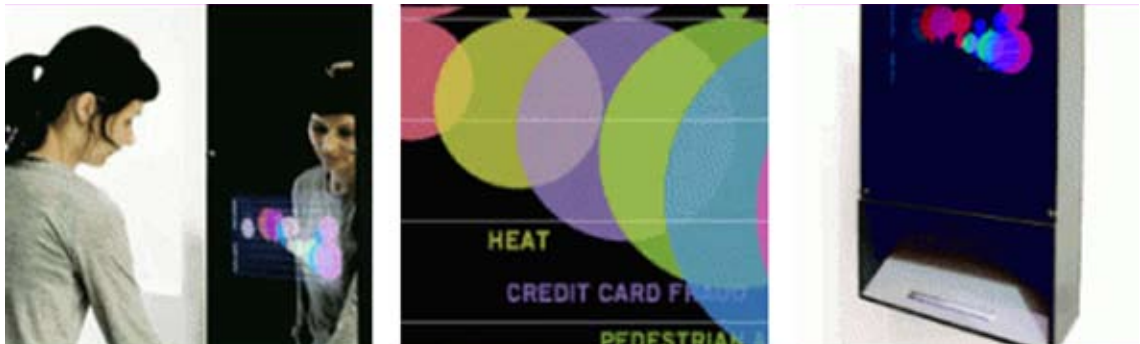
- utforske hva som kreves for at samfunn skal kunne bestå, og slik vise hvordan samfunnsmessige rammer og verdier påvirker menneskers tanker og handlinger
- søkelys på forhold skapt av mennesket



_oneLiner by Arjan Scherpenisse (NL)



Void Extension by Marie-Julie Bourgeois (FR)



Reality Checking Device by Susanna Katharina Hertrich (DE) - Information machine for anxious times

Om Stiftelsen 3,14

Stiftelsen 3,14 arbeider målrettet med å formidle internasjonal samtidskunst som kan yte vesentlig bidrag til den enkelte publikummere og i videste forstand til samfunnets selvforståelse. Stiftelsen 3,14 vektlegger å fremme internasjonale prosjekter som gjør det mulig å se det lokale i relasjon til det internasjonale. Mål for Stiftelsen 3,14s virke er å formidle publikum et spennende og variert internasjonalt kunst- og kulturtilbud med vekt på kunstnerisk og faglig kvalitet utenfor den vestlige konteksten. 3,14 bidrar med å sikre bredde i det samlede kultur- og utstillingstilbudet i Bergen og Norge for øvrig. 3,14 promoterer mangfold og fremmer aspekter ved den kompleksitet som preger dagens kultursituasjon og samfunn. Vi fremmer kultur på tvers av kulturskiller.

www.stiftelsen314.com

