



FENGSLENDE KUNST

SAMARBEID MELLOM
KODE, BERGEN FENGSEL
OG BJØRGVIN FENGSEL

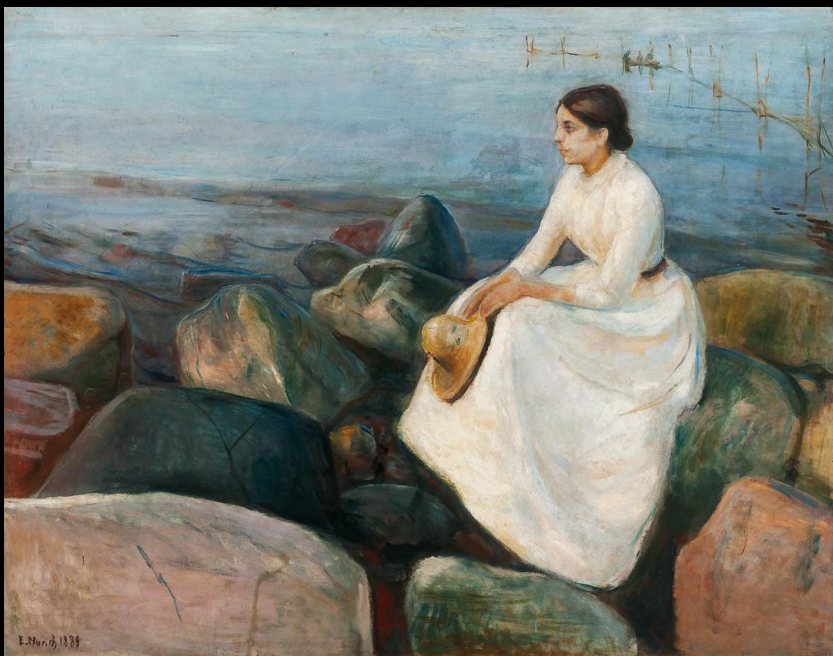


UTGANGSPUNKT



DIGITALE FORTELLINGER

BJØRGVIN FENGSEL



PÅ MUSEET: Ser på og hører om kunst, tar bilder og noterer

PÅ SKOLEN/ FENGSELET: Produsere en digital fortelling (om kunst) ved bruk av bilder, innlest tekst og/eller musikk

HVA LÆRER / OPPLEVER DE?

Lærer om kunst og får en «VIP» introduksjon til museumsbesøk

Forståelse av videoproduksjon (MovieMaker)

Lage manus

Fokus på opphavsrett og kildebruk

Ulike "spin off":

- Presentasjonen kan brukes i norskfaget
- Bruk av Google i søk etter relevant stoff
- Tekniske diskusjoner / erfaringer (nyttige verktøy, ulike filformat, PowerPoint, sikkerhet/backup, virus/nedlastinger osv.)
- Ta egne bilder / overføre til PC / bildebehandling

MULIGHETER / RAMMER



UTFORDRINGER



DESIGNPROSJEKT

BERGEN FENGSEL



HVA KREVES

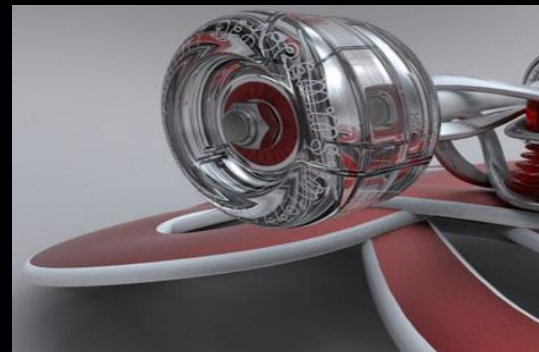
Hva har museet med inn i fengselet

1. **Designobjekter**
 - Design «klassikere»
 - Re-designobjekter
 - Masseproduserte designgjenstander
 - 6 kopper
2. **Digital presentasjon /PC**
3. **Formidlere**

Hva må fengselet stille med

1. **Hente og levere**
 - Formidlere
 - Rekvisitter
2. **Prosjektor, kabler, lerret**
3. **Møterom med stort bord og stoler**
4. **Kaffe og kopper**
5. **1-2 vakter gjennom presentasjonen**

BLI KJENT KAFFE OG SAMTALE OM HVA DESIGN KAN VÆRE



DESIGNGJENSTANDER



DIGITAL PRESENTASJON: DESIGNKLASSIKERE



«DAGENS NØTT» HVA ER DETTE?



MÅLGRUPPER, STIL OG IDENTITET



REDESIGN DIGITALT OG MINI-UTSTILLING



FRA HULEMALERI TIL STREET ART

BERGEN FENGSEL



HVA KREVES

Hva har museet med inn i fengselet

1. Reproduksjoner
2. Utstyr
 - Spraybokser / sjablonger
 - Paletter / akrylmaling / pensler
 - Maskinpapirrull /A3 ark
3. Digital presentasjon /PC
4. Formidlere

Hva må fengselet stille med

1. Hente og levere
 - Formidlere
 - Rekvisitter/utstyr
2. Prosjektor, kabler, lerret
3. Møterom med stort bord og stoler
4. Kaffe og kopper
5. 1-2 vakter gjennom presentasjonen

BLI KJENT

KAFFE OG «VELG EN FAVORITT»



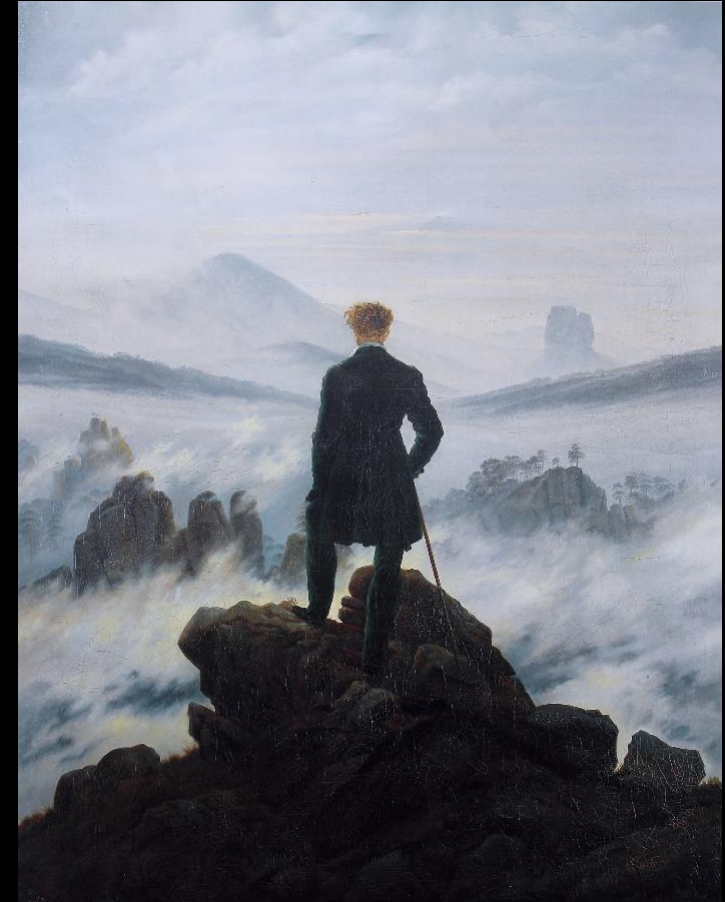
KODE

KUNSTHISTORIE PÅ 1-2-3



Digital presentasjon av kunsthistorien med vekt på kjente verk som *Mona Lisa* (Leonardo da Vinci), *Nattevakten* (Rembrandt), *Brudeferden i Hardanger* (Tidemand og Gude), *Skrik* (Munch) osv.

REFERANSER OG POPULÆRKULTUR



Hylestad stavkirkeportaler og Jannicke Wiese-Hansen, *Lets Buzz!*

Funcom, *Den lengste reisen* og Caspar David Friedrich, *Wanderer über dem Nebelmeer*



Hvilket bilde er fra romantikken og hvilket er skjermbilde fra et dataspill?

(Thomas Fearnley / Age of Conan, Funcom)

OPTISK ILLUSJON

VINCENT VAN GOGH



STREET ART





POBEL



BLU STREET ARMY



PHLEGM



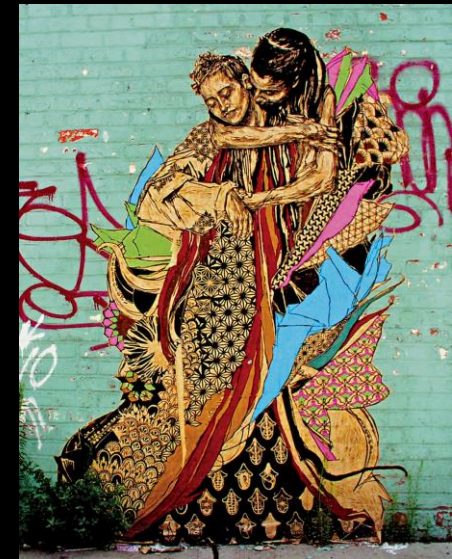
DOT DOT DOT



DOLK



LUDO



SWOON

PRAKTISK DEL SJABLONER OG MALING

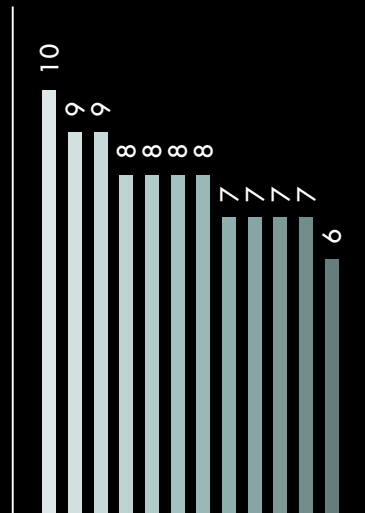


EVALUERING / VIDERE SAMARBEID

12 innsatte har svart
(skala fra 1-10, hvor
10 er best)

1 stk. 10
2 stk. 9
4 stk. 8
4 stk. 7
1 stk. 6

Gjennomsnitt 7,8



BERGEN FENGSEL

Faste tilbud
Videreutvikle og tilpasse
Mulighet for å utvide

BJØRGVIN FENGSEL

Fortsette samarbeidet
Omvisninger og digitale fortellinger

HVORFOR KUNST I FENGSELENE?

Kunst kan gi rom for å reflektere over vanskelige temaer og **bearbeiding av følelser**

Bidra til en **meningsfull hverdag** og gi et **avbrekk** fra livet bak murene

Praktisk skapende arbeid fremmer kreativiteten og gir **mestringsfølelse** på nye områder

Kunst og kulturell kompetanse kan **øke livskvaliteten** og åpne opp for nye måter og tenke på

Erfaring med dialog **fremmer deltakelse** i et demokratisk fellesskap

Møte med kunst kan gi nye impulser og fungere som en positiv faktor for **personlig utvikling**

Kunstopplevelser skal være tilgjengelig **for alle** i samfunnet

Å se kunst i et museum, og kunstaktiviteter i fengslene, er viktig tilskudd til den ordinære **undervisningen**

KUNST I UNDERVISNING

Kunst og kunstopplevelser kan brukes i **mange fagområder** og kan knyttes til lærerplanene i norsk, samfunnsfag, matematikk og religion

Forskning viser at fokus på kunst og **kreativitet gir bedre resultater** også i andre fag enn kunstfagene

Nye omgivelser og situasjoner kan virke positivt på læringsprosesser

Kunnskap kombinert med opplevelse kan resultere i et **annerledes læringsutbytte** for den enkelte

Erfaring med å "kaste seg ut på **dypt vann, og mestre det**"

Får erfaring med å bruke kunnskapen de har fått til å planlegge og utarbeide et **sluttprodukt som presenteres for andre**