

STRP BIËNNALE 2017

WORKSHOPPROGRAMMA STRP SCHOOL

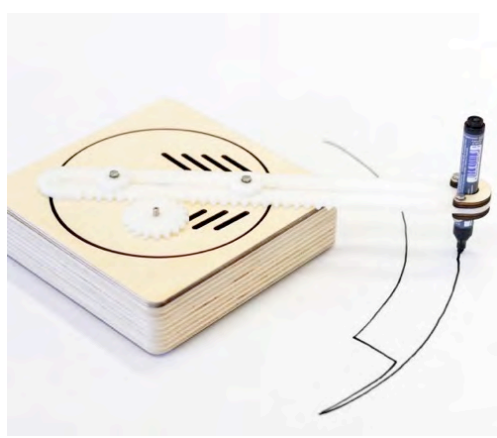
WORKSHOP 1.



IN AANRAKING MET VIRTUAL REALITY **MAAK, ZIE, VOEL EN ERVAAR JOUW AVATAR**

Kruip in de huid van je eigen avatar! In deze workshop ontwerp je jouw eigen avatar die je vervolgens levensecht ervaart met behulp van een virtual reality bril. Dat doe je niet alleen, maar met z'n tweeën. Twee avatars ontmoeten elkaar in een virtuele wereld en veranderen van kleur en vorm wanneer ze elkaar aanraken. Ook hoe die veranderingen eruit zien bepaal jij zelf vooraf bij het programmeren. Onderzoek heeft uitgewezen dat je door aanraking nog sterker ervaart dat de avatar jouw eigen lichaam is. Ondervind dit aan den lijve!

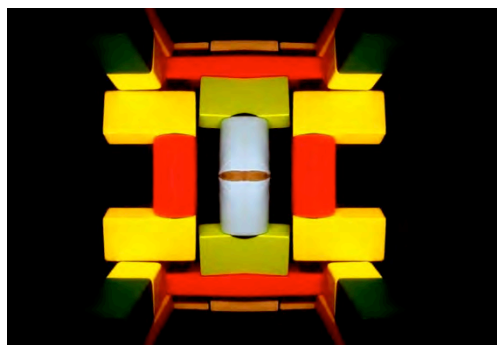
WORKSHOP 2.



DE CREATIEVE CODE **I.S.M. MU / DE CREATIEVE CODE** **CODEKUNST MET TEKENROBOT GOTO**

Een tekening... gemaakt door een robot... die door jou geprogrammeerd is. Wow! Je maakt kennis met GoTo, de tekenrobot van De Creatieve Code. GoTo spreekt de programmeertaal SNAP en werkt met Arduino. Hij leert jou spelenderwijs hoe je jouw computer kunt gebruiken als creatief instrument. Daarbij krijg je deskundige hulp van de codekunstenaars van MU. Na deze workshop loop jij het Klokgebouw uit met een door jou geprogrammeerd kunstwerk. Signeren, en ophangen maar!

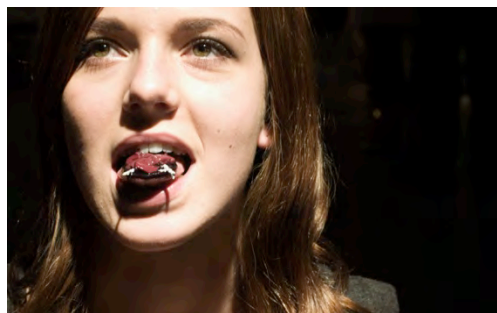
WORKSHOP 3.



STOPMOTION VJ **VIDEOJOCKEY MET DE BEELDEN** **VAN JE EIGEN ANIMATIE**

Geïnspireerd op een videoclip van 'Nobody beats the Drum' maak je met abstracte vormen een stopmotion animatie. De verschillende animaties worden in de apparatuur van VJ Noortje van den Eijnde ingeladen, waarmee je vervolgens kunt ervaren hoe het is om VJ te zijn. Spelen met de beelden van je zelfgemaakte animatie op muziek!

WORKSHOP 4.



PROEF-LAB I.S.M. EATELIER ONTDEK WAAROM SMAKEN VERSCHILLEN

Over smaak valt niet te twisten! De een houdt van zoet, de ander kan een bittere smaak niet verdragen. Iedereen beleeft smaak op een andere manier, maar hoe komt dat eigenlijk? In deze workshop onderzoek je hoeveel smaakpapillen je hebt en hoe dat invloed heeft op hoe en wat je proeft. En als we dan eenmaal weten hoe je proeft, lukt het dan ook om zelf een drankje te maken dat zeker te weten in de smaak valt?

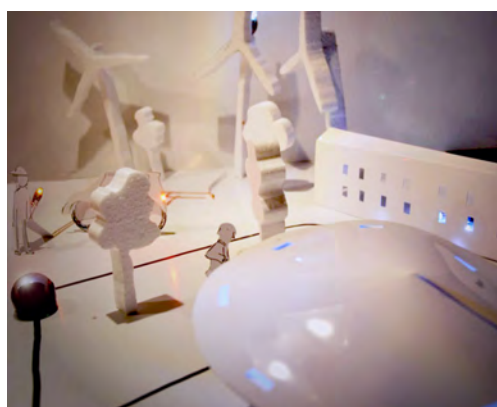
WORKSHOP 5.



BITS OF SENSES & SENSORS ONTWERP MET SENSOREN EEN SUPERZINTUIG

STRP is al jaren fan van littleBits. Zonder benodigde voorkennis bouw je elektronische circuits en leer je de werking ervan begrijpen. Doordat littleBits constant nieuwe bits (onderdelen) ontwikkelt, raken we maar niet uitgekeken en hebben we weer een nieuwe workshop uitgewerkt. Dit keer werk je met het uitgebreide assortiment aan sensorische bits die net als onze eigen zintuigen kunnen horen, voelen, zien en van alles kunnen aansturen. Denk aan beweging, druk, temperatuur, licht, geluid en buiging. Met deze bits maak je een ontwerp waarmee je een van je eigen zintuigen verbetert. Of misschien ontwerp je wel een nieuw zintuig!

WORKSHOP 6.



SMART CITIES I.S.M. TECHNIEKBIEB BOUW EEN SLIMME STAD VOL TECHNOLOGIE EN MOGELIJKHEDEN



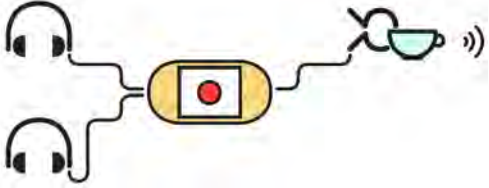
In een smart city zijn meerdere systemen en apparaten met elkaar verbonden. Zij delen informatie om zo bepaalde processen te verbeteren. Bijvoorbeeld om energie te besparen, het verkeer beter te laten doorstromen of het detecteren van kapotte stadsverlichting. Maar we zijn ook altijd zichtbaar, wat betekent dat eigenlijk? In een interactieve maquette lichten we uit hoe je ons dagelijks leven kunt volgen doordat alles een IP adres heeft.

WORKSHOP 7.

PITCH YOUR PROJECT

EEN VERRASSING OVER ZINTUIGEN EN SENSOREN

Wat je gaat doen als je voor Pitch your Project kiest is nog een verrassing! Pitch your Project is namelijk een wedstrijd voor jonge getalenteerde kunstenaars die de opdracht hebben gekregen om binnen het thema Senses & Sensors een educatief project te ontwikkelen. Er hebben al meerdere voorrondes plaatsgevonden en een deskundige jury kiest in januari 2017 het beste idee van de drie laatste finalisten. Wie van de drie ook wint, de invulling van deze workshop is splinternieuw en daagt de leerlingen zowel creatief als technologisch uit.

<p>choose a slide to add to this presentation.</p> <p>Ingredienten = a + b + c a = dropjes b = balsamicoazijn c = gekookte biet</p> <p>Methodes = bereidingswijzen 1. snijden: c 2. koken: (a + b + c)</p> 	<p>1. MARGRIET CRAENS; Vanuit de gedachte dat koken gebaseerd is op formules combineert Margriet dit met de digitale wereld van programmeren waarin dit eveneens van toepassing is. In haar plan stelt ze de vraag of je een recept kunt schrijven zoals je een programmeerscript schrijft en dus rekening houdt met voorwaarden en regels.</p>
	<p>2. MATS HORBACH; Technologie speelt een steeds belangrijkere rol en tegelijkertijd wordt het vaak ook steeds abstracter en onbegrijpelijker. Ook al werken moderne apparaten nog altijd op technische principes van vroeger, de onderdelen zijn microscopisch klein geworden waardoor wij het niet meer kunnen begrijpen. Mats wil met zijn project inzicht geven in de technologie van een mobiele telefoon. Een apparaat dat bijna iedereen heeft, maar wat weten we eigenlijk van de gebruikte technologie?</p>
	<p>3. ARVID JENSE; Kinderen gaan op onderzoek uit om te ontdekken hoe objecten klinken. Met contactmicrofoons struinen ze de omgeving af om ongebruikelijke geluiden op te nemen. Hoe klinkt een kapstok, een bekertje water of je eigen nagel? Wanneer ze in hun zoektocht het beste geluid hebben gevonden, plaatsen ze hun geluid in een 'Klankkast'. In deze kast worden alle geluiden van de leerlingen verzameld en zo gepositioneerd dat ze tot een eigen muziekstuk komen.</p>