



#PaintMuseum – Social Media Aktion 2016

David Hockney tut es, John Baldessari auch, ach und „GalleryPage“ eh schon längst.... Die Rede ist hier vom kreativen Zeichnen, Malen, Skribbeln und Kritzeln mittels mobiler Devices. Denn wer denkt, dass nur Laien zum digitalen Pinsel greifen, der irrt. Apps (für iPad, Smartphones: iOSX, Android) wie "Brushes Redux", "Sketches", "Paper", "Adobe Sketch" oder "Drawing Desk" ermöglichen das Malen und Zeichnen auf Smartphones und iPads in einer ganz eigenen Ästhetik.

Schon mal bei einem Aktzeichenkurs mit iPad teilgenommen? Die Mona Lisa mit dem Finger auf dem Display nachgemalt? Das Museumselfie nicht nur mit der Kamera inszeniert? Nein, noch nicht? Dann wird es zum #imt16 höchste Zeit. Die Aktion #PaintMuseum richtet sich an alle Museen, und hier explizit dieses Jahr auch an die Vermittler im Museum (Vermittlungskonzepte zu #PaintMuseum), an die Museumsbesucher, an alle Kreativen, Fantasten und Dilettanten.

In ganz Deutschland rufen wir dazu auf, während der #imt16-Aktionszeit die liebsten Museumsobjekte digital zu erfassen, den Museumsalltag zu skizzieren, den Kollegen im Depot flüchtig mit dem Pinsel zu erhaschen oder den eigenen Museumsbesuch mit einem kleinen kreativen Akt anstelle des obligatorischen Kaffees zu beenden. Die so entstandenen digitalen Kunstwerke können dann via Smartphone und Tablet geteilt, vertwittert und international kommuniziert werden. Natürlich sind auch wieder Einsendungen per Mail an mitmachen@museumstag.de möglich, wenn jemand lieber den Stift zur Hand nimmt und sein Werk für uns abfotografiert.

Wir feiern 2016 mit Humor und einem Seitenblick auf die technischen Möglichkeiten die Kreativität!

Vermittlungskonzepte zu #PaintMuseum

Mit der kreativen Verarbeitung von Eindrücken kann der Museumsbesuch zu einem Erlebnis und einer intensiven Auseinandersetzung mit Exponaten, Geschichte oder einzelnen Kunstwerken werden. Die begleitende Social Media Aktion #PaintMuseum zum Internationalen Museumstag will hierzu ermutigen und gleichsam dazu einladen, Neue Medien als ein künstlerisches Hilfsmittel auszuprobieren. Die Aktion begleiten daher kleine Vermittlungskonzepte in Kartenform, die exemplarisch Möglichkeiten aufzeigen, die im kreativen Arbeiten mit Tablets, Smartphones und den verfügbaren Zeichen- und Mal-Apps liegen. Es kann gleichermaßen mit den Fingern oder Touchscreen-Stiften als Pinsel gearbeitet werden. Dabei versteht sich die digitale Malfläche als Ergänzung zum vorhandenen Werkzeugkasten der Vermittlung und kann natürlich auch parallel oder gar vergleichend zu Bleistift und Papier angeboten werden.

Der Einsatz digitaler Techniken in der Vermittlung kann mehr als bloße Unterhaltung sein: Zusammen mit Aufgabenstellungen, die verschiedene Lerntypen ansprechen, ermöglichen sie ein aktives und entdeckendes Lernen im Museum – ohne dabei den Spaß aus dem Auge zu verlieren.

Die verfügbaren Apps sind vielfältig ausgestattet und bieten neben verschiedenen Malwerkzeugen auch die Möglichkeit, Fotografien weiter zu verarbeiten sowie Maltechniken von Wachsoptik bis Aquarell gezielt einzusetzen. Malen mit Öl- oder



Wasserfarben vor den Originalen ist im Museum meist nicht erlaubt – gerade hier ist die digitale Erweiterung von Vorteil, denn sie ermöglicht es, den Originalen nahe zu bleiben.

Der Medienwechsel schafft darüber hinaus neue Perspektiven und ermöglicht, durch den Transfer vom Analogen ins Digitale einen anderen Blick auf die Objekte zu gewinnen. Dabei kann nicht nur künstlerisch, sondern auch mit der Technik ungewohnt experimentiert werden.

Alle vorgeschlagenen Konzepte sollen als Anregung dienen, wie digitales Malen im Rahmen der museumspädagogischen Arbeit im Anschluss an eine Führung und zur thematischen Vertiefung eingesetzt werden kann. Die Zielgruppen, Museumstypen und Dauer der Übungen sind dabei Orientierungen. Wir laden dazu ein, die Konzepte im Rahmen des Internationalen Museumstags selbst auszuprobieren, zu modifizieren, kreativ weiterzuentwickeln und in die Museumspraxis zu holen.

Technik

Je nach den eigenen Möglichkeiten können Sie die Besucherinnen und Besucher einladen, eigene Geräte mit einer bereits installierten App mitzubringen, oder Sie stellen – soweit verfügbar – Leihgeräte bereit. Manche der Konzepte eignen sich dazu, in Gruppen an einer digitalen Leinwand zu arbeiten. Es empfiehlt sich in jedem Fall, sich vorab mit einer App, die für die anvisierte Projektarbeit geeignet erscheint, intensiver vertraut zu machen und deren Möglichkeiten auszuloten.

Im Laufe der Projektphase des Internationalen Museumstags wird es zur weiteren Unterstützung einzelne Blogposts zum Thema „digitales Malen“ und App-Empfehlungen für die verschiedenen Betriebssysteme ab Mitte März 2016 auf www.museumstag.de/fuermuseen/blog geben.

Hilfe?

Sybille Greisinger M.A., mitmachen@museumstag.de