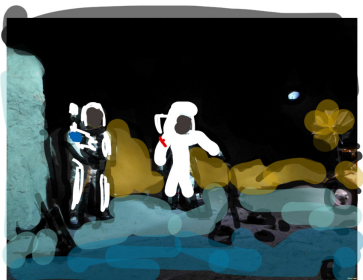


#PaintMuseum #1



„Collage“

Eine oder mehrere im Museumskontext angefertigte Fotografien werden hierbei auf der digitalen Malfläche platziert und können ergänzt, bearbeitet oder zu einer eigenen neuen Komposition verarbeitet werden. Markante Eigenschaften der Vorlage, wie etwa ein prägnanter malerischer Stil, Ornamentschmuck oder die Farbigkeit, sollten bei der eigenen Bearbeitung berücksichtigt und nachempfunden werden. Teile des Fotos können dazu übermalt oder isoliert werden.

Lernziel: Kreativität fördern, Malweisen nachvollziehen, Auseinandersetzung mit einer künstlerischen Technik sowie kreatives Fortdenken durch Ergänzungen

Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahre

Museumstyp: besonders geeignet für Kunstmuseen, Archäologische Museen

Dauer: 30–45 Min.

22. Mai 2016
Internationaler Museumstag
www.museumstag.de



#PaintMuseum #2



„Funktionsskizze“

Ein Objekt oder eine malerische Komposition wird durch eine schematische Umrisszeichnung erfasst bzw. durch eine Informationsebene ergänzt – als Hilfestellung könnte zuvor auch ein Foto auf der Hintergrundebene platziert werden. Durch Symbole oder handschriftliche Kommentare können dann Funktionen und Sinnzusammenhänge einzelner Bauwerke, Objekte etc. erklärt und der Aufbau eines Bildes oder eines Werkzeugs analysiert sowie historische Zusammenhänge erläuternd kommentiert werden.

Lernziel: Kenntniserwerb über Bildkomposition, Informationstransfer und Analyse, Auseinandersetzung mit Gebrauch und Funktionsweise von Sammlungsobjekten

Zielgruppe: Jugendliche ab 14 Jahre

Museumstyp: besonders geeignet für Freilichtmuseen, Technikmuseen, Zeitgeschichtliche, Kunst- und Kulturgeschichtliche Museen

Dauer: 20–30 Min.

22. Mai 2016
Internationaler Museumstag
www.museumstag.de



#PaintMuseum #3



„Vedutenmaler“

Vedutenmaler erfassen nicht nur Stadtlandschaften, sondern können auch Gemälde oder Objekte in ihrem Gesamtzusammenhang skizzieren. Ziel ist die Wiedererkennbarkeit der grundlegenden Charakteristika. In dieser malarischen „Raumreflexion“ wird die Hängung/Anordnung je nach Vertiefungsgrad (Skizze/Abstraktion, Aufriss) in seiner Essenz wiedergegeben. Historische Räume eines Schlosses können ebenso ein Motiv sein wie eine Raumabfolge, die markante Ausstellungswand eines White Cubes oder die Bauweise eines Exponats im Freilichtmuseum.

Lernziel: Erfahrung von Dreidimensionalität im Ausstellungsraum oder Gelände, Übung des räumlichen Denkens, Sensibilisierung für kuratierte Zusammenhänge von Objekte im musealen Raum

Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahre

Museumstyp: alle

Dauer: 20-45 Min.

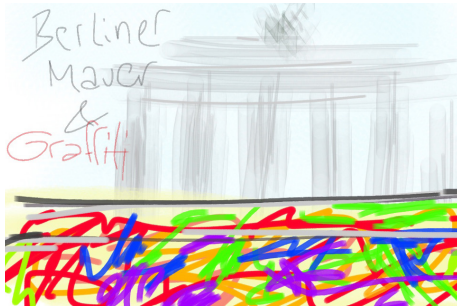
22. Mai 2016

Internationaler Museumstag

www.museumstag.de



#PaintMuseum #4



„Schreibbilder“

Im Anschluss an eine Führung suchen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sich jeweils eine Szene, Situation oder einen zentralen Fakt aus und übersetzen sie in ein Bild-Text-Werk, das mit Farben und Textelementen arbeitet. Hierbei besteht die Möglichkeit, die eigenen Erfahrungen und Gedanken ergänzend einfließen zu lassen und somit den Museumsbesuch durch persönliche Bezüge anzureichern. Die Einzelbilder können dabei als Gruppenarbeit auch ein „Gesamtbild“ oder einen größeren Zusammenhang wie einen Themenkomplex ergeben.

Lernziel: Komplexe Themen in eigene Worte/ Bilder fassen und verarbeiten, erlangtes Wissen und eigene Erfahrung durch bildnerische Mittel zusammenzuführen

Zielgruppe: Jugendliche ab 16 Jahre, Generation 70+

Museumstyp: besonders geeignet für Zeitgeschichtliche Museen

Dauer: 30-45 Min.

22. Mai 2016

**Internationaler Museumstag
www.museumstag.de**



#PaintMuseum #5

„Farbpalette“

Welche Farben finden sich in einem bestimmten Gemälde oder sind einer Epoche, einer Schaffensperiode sowie einem Künstler spezifisch zuzuordnen? Die Farbpalette kann hier nachempfunden und auf der digitalen Leinwand zu einer abstrakten Komposition angeordnet werden – das Ergebnis ist ein „Farbklang“, der Gegenständliches in die Abstraktion überführt. Dabei entsteht ein eigenes, gänzlich neues Bildwerk.

Lernziel: Sensibilisierung für Farbsehen, Farbe erfahrung fördern; auf der Basis des Gesehenen entsteht ein eigenes „abstraktes Bild“

Zielgruppe: Kinder 6 Jahre

Museumstyp: besonders geeignet für Kunst- und Kulturgeschichtliche Museen

Dauer: 15-20 Min.

22. Mai 2016
Internationaler Museumstag
www.museumstag.de



#PaintMuseum #6



„Mein Museum“

Hier dient das digitale Malen der Umsetzung einer Plakat-Aktion für das Museum. Es soll ein Schriftzug mit dem Namen des Museums zur eigenen Malerei oder einer in der Ausstellung entstanden (verfremdeten) Fotografie entworfen werden. Ausgangspunkt könnte hier z. B. das eigene „Lieblingsobjekt“ sein. Es entsteht eine kleine Werbekampagne fürs Museum.

Lernziel: Kreativität fördern: ein eigenes visuelles Konzept entwickeln; Auseinandersetzung mit dem Museum und dessen Sammlung

Zielgruppe: Familien, Gruppen, Jugendliche ab 12 Jahre, Gruppenarbeit

Museumstyp: alle

Dauer: 30-60 Min.

22. Mai 2016
Internationaler Museumstag
www.museumstag.de

