



SPIELPLATZ MUSEUM

Informelle Kulturvermittlung in der vernetzten Gesellschaft

28. Mai 2018 · Spielkartenfabrik Stralsund

Neue Formate für die vernetzte Gesellschaft

Die digitale Transformation ist fester Bestandteil der Gesellschaft. Sie verändert traditionelle Wahrnehmungsstrukturen und geht genauso wenig weg wie das Internet. Dafür stellt sie Kulturbetriebe vor neue Herausforderungen. Die Art der Kulturvermittlung wandelt sich. Neuartige Formate entstehen. Sie verbinden das Analoge mit dem Digitalen.

Die Basis dafür sind digitale Strategien. Die Neuen Medien entgrenzen das Museum: Es erweitert sich in den digitalen Raum hinein. Der User kennt keine Schließzeiten, vielmehr erschließt er sich neue Erfahrungsräume. Idealerweise begleitet das Museum ihn dabei, besser noch: Es bietet ihm Optionen für einen nachhaltigen Kulturgenuss.

Die Spielkartenfabrik veranstaltet unter Schirmherrschaft des Oberbürgermeisters der Hansestadt Stralsund und in Zusammenarbeit mit dem Museumsverband in Mecklenburg-Vorpommern e.V. am **28. Mai 2018** von **11–16 Uhr** den Fachtag »Spielplatz Museum«.

Spielkartenfabrik Stralsund, Katharinenberg 35, 18439 Stralsund

Teilnahmegebühr: 50 € (inklusive Verpflegung, begrenzte Teilnehmerzahl) · **Anmeldung** unter [unterdruck.spiefa.de](https://www.unterdruck.spiefa.de)

Programm

- 11:00 Uhr Begrüßung: Susanne Burmester
Grußwort: Dr. Alexander Badrow, Oberbürgermeister der Hansestadt Stralsund
Grußwort: Alexander Farenholtz, Vorstand der Kulturstiftung des Bundes
- 11:30 Uhr Vortrag: Dr. Tanja Praske: **Digitale Kulturvermittlung – Spielerei oder sinnvolle Ergänzung der Museumspädagogik ?**
- 12:30 Uhr Mittagessen
- 13:30 Uhr Workshop 1: **Spielend lernen in der Museumswerkstatt** (Moderation: Dr. Tanja Praske)
Workshop 2: **Ideen für analog-digitale Kulturvermittlung in Museen** (Moderation: Manja Graaf)
- 15:00 Uhr **Präsentation & Diskussion der Workshopergebnisse**
- 15:45 Uhr Verabschiedung

Digitale Kulturvermittlung – Spielerei oder sinnvolle Ergänzung der Museumspädagogik?

Die digitale Kulturvermittlung bietet vielfältige Chancen, um zielgruppenspezifisch die Bedürfnisse des digitalen Besuchers zu erfüllen oder diese gar erst zu wecken, ihn somit zum Fürsprecher im Social Web zu gewinnen. Dieser dynamische und wechselseitige Prozess beruht auf Teilhabe beider Seiten - Museum und Besucher. Ein authentischer Dialog ist gefordert. Erfolgreiche analog-digitale Kulturvermittlung beachtet bestimmte Regeln. Darauf geht der Vortrag ein.

An Beispielen wird das Potential der digitalen Kulturvermittlung ausgelotet sowie erfolgreicher Community-Aufbau mit Blogger Relations vorgestellt. Die digitale Kulturvermittlung ist weder Hexenwerk noch verzichtbare Spielerei. Sie ergänzt die Museumspädagogik. Schließlich geht es um Besucherbindung und zeitgemäße Vermittlung. Diesen Weg beschreitet das Museum gemeinsam mit seinen Besuchern und Dialogpartnern im Analogen wie im Digitalen.

Dr. Tanja Praske ist Kunsthistorikerin und Lehrbeauftragte für Digitale Kunstgeschichte an der LMU München. Sie berät Kulturhäuser sowie Akteure der Kreativwirtschaft zu digitalen Strategien, konzipiert und setzt Formate der analog-digitalen Kulturvermittlung um.

Für die Bayerische Schlösserverwaltung (BSV) entwickelte Dr. Tanja Praske eine Garten-App, führte die Tweetwalks #Lustwandeln sowie den #HohenzollernWalk auf der Cadolzburg durch. Zuvor baute sie als wissenschaftliche Volontärin in der Museumsabteilung der BSV die Social-Media-Präsenz des Residenzmuseums in München auf und verfasste Texte für die Ludwig II.-App der Bayerischen Staatsbibliothek. Zudem gibt sie Blog- und Social-Media-Workshops und hält Vorträge zur analog-digitalen Kulturvermittlung.

Seit Oktober 2012 bloggt sie auf: www.tanjapraske.de. Hier bespricht sie Formate der digitalen Kulturvermittlung, Social-Media-Trends und Tools, Bloggen sowie digitale Transformation. Sie ist Mitgründerin und Vorstandsmitglied des Bloggerclub e.V.



Workshops

Der Theorie folgt die spielerische Praxis. Zwei Workshops geben Raum und Zeit, um vielfältige Ideen für analog-digitale Schnittstellen in Museen zu entwickeln.

Workshop 1: **Spielend lernen in der Museumswerkstatt**

Nach einer kurzen Einführung zum Vermittlungsansatz der Spielkartenfabrik entwickeln die Teilnehmer konkrete Ideen für die Vermittlung von Geschichte und Herstellung von Spielkarten in der Museumswerkstatt.

Moderation: Dr. Tanja Praske

Workshop 2: **Ideen für analog-digitale Kulturvermittlung in Museen**

Ein Raum fürs Weiterdenken. Die Teilnehmer sind eingeladen, Ideen für die eigene Vermittlungspraxis zu entwickeln und zu diskutieren.

Moderation: Manja Graaf

Ein arbeitendes Museum

Die Spielkartenfabrik Stralsund ist Museum, Werkstatt und Labor. Hier arbeiten alltäglich Menschen miteinander an historischen Maschinen. Die Tradition wird nicht nur gepflegt, sondern mit Text, Bild und Experiment beständig „unter Druck gesetzt“.

Im Rahmen des Projekts „Unterdruck“ entwickelt die Spielkartenfabrik Stralsund bis Ende 2019 neue Formen der Wissensvermittlung. Im Fokus neuer Entwicklungen stehen digitale Systeme, mit denen die Druckmaschinen ihre Geschichten selbst erzählen, Schnittstellen zwischen analogen Verfahren und audio-visuellem Output sowie ungewöhnliche Erzählformate.

Träger der Spielkartenfabrik ist der Verein Jugendkunst e.V., der seit 1992 innovative Kinder- und Jugendarbeit mit den Mitteln der Kunst anbietet.

Kontakt

Jugendkunst e.V.
Katharinenberg 35
18439 Stralsund

Projektleitung „Unterdruck“

Susanne Burmester
Telefon +49 151 42 44 66 38,
E-Mail: susanne@jugendkunst.de
Internet: unterdruck.spiefa.de

Gefördert durch den Fonds
Neue Länder der

**KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES**



**Unter
DRUCK**  **KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES**
Gefördert im Fonds Neue Länder der →
Ein Projekt der Spielkartenfabrik Stralsund

SPIELKARTEN  FABRIK
Museumswerkstatt in Stralsund

 Hansestadt
Stralsund

Mit freundlicher Unterstützung des Museums-
verbandes in Mecklenburg-Vorpommern e. V.