

**PRESSEINFORMATION**

# **AUF DEM WEG IN DIE ZUKUNFT – DIE DIGITALE ERWEITERUNG DES STÄDEL**

**FRANKFURTER MUSEUM ENTWICKELT *DIGITALE SAMMLUNG*, EDUKATIVE GAMES FÜR KINDER, WEB-KUNSTGESCHICHTSKURSE UND ZAHLREICHE WEITERE ONLINE-ANGEBOTE**

**Frankfurt am Main, März 2015.** Das 200-jährige Bestehen des Städel Museums in diesem Jahr ist Anlass für die älteste Museumsstiftung Deutschlands, sowohl ihr vielfältiges Vermittlungsprogramm als auch das Erlebnis Museumsbesuch völlig neu zu definieren. Vor dem Hintergrund der zunehmenden Digitalisierung des Alltags ist die Erweiterung des Bildungsauftrags in den digitalen Raum ein zentraler Baustein für das Frankfurter Museum. Hierzu hat das Städel zahlreiche Initiativen angestoßen, die im Lauf des Jubiläumsjahres öffentlich werden: So wird derzeit mit der *Städel Digitalen Sammlung* eine umfassende digitale Exponate-Plattform zum ebenso intelligenten wie intuitiven „Schlendern“ durch die Sammlung umgesetzt, es werden innovative und edukative Computerspiele für Kinder realisiert, Online-Kunstgeschichtskurse in Kooperation mit der Leuphana Universität Lüneburg erarbeitet, der Prototyp eines völlig neuartigen digitalen Kunstbuches entwickelt sowie mit dem bereits gestarteten digitalen Vermittlungsangebot des „Digitentials“ eine zeitgemäße Vorbereitung von Ausstellungsbesuchen ermöglicht. Seit Februar 2015 können Besucher des Städel zudem flächendeckend im gesamten Gebäude und rund um das Städel kostenfreies WiFi nutzen und z. B. die ab März erhältliche Städel App herunterladen, den Audioguide auf ihrem eigenen Device hören oder auch einfach ihre Erlebnisse aus dem Museumsbesuch festhalten und auf den zahlreichen Social-Media-Kanälen teilen. In einer ebenfalls neu konzipierten Digitalen Kunstkammer gibt es im Museum die Möglichkeit, vor Ort neben dem Medientisch auch die Exponate-Plattform sowie das Game für Kinder auszuprobieren.

Damit expandiert das Städel Museum mit seinen individualisierten und serviceorientierten Vermittlungsschienen weiter in den digitalen Raum. Das Städel will so seine Vorreiterrolle auf dem Feld der digitalen Vermittlung weiter ausbauen und eine Führungsrolle im Bereich der globalen digitalen Kunstrezeption und -vermittlung einnehmen.

**Städelsches Kunstinstitut  
und Städtische Galerie**

Dürerstraße 2  
60596 Frankfurt am Main  
Telefon +49(0)69-605098-268  
Fax +49(0)69-605098-111  
presse@staedelmuseum.de  
www.staedelmuseum.de

**PRESSE DOWNLOADS**  
newsroom.staedelmuseum.de

**PRESSE- UND  
ÖFFENTLICHKEITSARBEIT**  
Pamela Rohde  
Telefon +49(0)69-605098-170  
rohde@staedelmuseum.de

Franziska von Plocki  
Telefon +49(0)69-605098-268  
plocki@staedelmuseum.de

Jannike Möller  
Telefon +49(0)69-605098-195  
moeller@staedelmuseum.de

Susanne Hafner  
Telefon +49(0)69-605098-212  
hafner@staedelmuseum.de

Die Digitale Erweiterung des Städel Museums wird ermöglicht durch zahlreiche Förderer: Kulturdezernat der Stadt Frankfurt am Main (Verschlagwortung *Städel Digitale Sammlung*), Städelscher Museums-Verein (Onlinekurs Kunstgeschichte), Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) (Digitalisierung Gesamtbestand Handzeichnungen Graphische Sammlung), Willy Robert Pitzer Stiftung (Game für Kinder), Land Hessen im Rahmen der Hessen ModellProjekte aus Mitteln der LOEWE – Landesoffensive zur Entwicklung wissenschaftlich-ökonomischer Exzellenz (Entwicklung *Städel Digitale Sammlung*), Georg und Franziska Speyer'sche Hochschulstiftung (Ausstellungsfilme), Aventis Foundation (Digital), FAZIT-STIFTUNG (Städel App) und DZ BANK AG (Verschlagwortung Fotografien DZ BANK Galerie im Städel Museum) sowie durch große Unterstützung privater Förderer.

„Die zunehmende Digitalisierung unserer Lebenswelt betrifft auch vermeintlich analoge kulturelle Inhalte, wie ein 500 Jahre altes Dürer-Gemälde oder eine Zeichnung von Henri Matisse. Museen werden in gleichem Maße mit den enormen Veränderungen in fast allen Lebensbereichen konfrontiert, die unseren Umgang mit Information, Bildung und Kultur grundsätzlich neu definieren. Wenn wir das Potenzial der voranschreitenden digitalen Entwicklung richtig nutzen und es uns gelingt, daraus ein echtes, alternatives Angebot zu entwickeln, bereiten wir den Weg für die Zukunft der Institution und die nächsten 200 Jahre des Städel Museums“, erklärt Städel-Direktor Max Hollein die breit angelegte Initiative des Hauses.

Nach der erfolgreichen baulichen Erweiterung des Städel Museums im Februar 2012 folgt mit der Entwicklung von neuartigen digitalen Vermittlungsangeboten nun die Digitale Erweiterung des Hauses. Vor dem Hintergrund des gegenwärtigen Wandlungsprozesses der Medienlandschaft, sich stetig verändernder digitaler Nutzungsgewohnheiten und neuer Möglichkeiten im Bereich der Wissensverbreitung reagiert das Städel Museum nicht nur auf diese Umbrüche, sondern geht einen Schritt weiter und entwickelt kostenlos nutzbare interaktive, partizipative Vermittlungsformen, die den gesellschaftlichen Aufgaben eines Ortes der Bildung und den Erfordernissen eines Museums der Gegenwart und Zukunft gerecht werden. Um parallel zum realen Museum ein solches Programm zu erarbeiten, genügt es nicht, den physischen Besuch ins Virtuelle zu übersetzen: Vielmehr soll sich durch ein eigenständiges, umfassendes, dezentrales und diversifiziertes digitales Vermittlungsangebot ein neuartiger Zugang abseits des physischen Besuchs eröffnen.

Herzstück dieser massiven Digitalen Erweiterung ist dabei die **digitale Exponate-Plattform**, die der Öffentlichkeit ab dem 15. März 2015 in einer Beta-Version auch

jenseits der physischen Grenzen des Städel einen uneingeschränkten und neuartigen Online-Zugang zu den Werken der Sammlung bieten wird. Seit Mitte 2012 wird in Kooperation mit der der Hochschule Darmstadt, Software AG, und der media transfer AG (mtG) diese innovative cloudbasierte Mediendatenplattform entwickelt, die sowohl ein digitales „Schlendern“ durch die Sammlung als auch eine gezielte semantische Suche in den umfassenden Beständen des Städel ermöglicht. Das Front-End wurde vom Designbüro Zum Kuckuck konzipiert und gestalterisch umgesetzt. Die Verschlagwortung der Werke wird vom Städel Museum in Kooperation mit dem Bildarchiv Foto Marburg durchgeführt und garantiert nicht nur einen kunstwissenschaftlichen, sondern auch einen intuitiven, assoziativen und emotionalen Zugang. Dadurch wird – wie auch bei den analogen Vermittlungsangeboten des Städel – den unterschiedlichen Interessen der verschiedenen User ein jeweils individueller Zugang zu den Sammlungsinhalten erschlossen. Am 15. März 2015 wird unter [www.digitalesammlung.stadelmuseum.de](http://www.digitalesammlung.stadelmuseum.de) die erste Version des Angebotes veröffentlicht werden; Nutzer werden in dieser Beta-Phase zur aktiven Mitarbeit und Kommentierung eingeladen, um die Plattform weiterzuentwickeln. Die frei zugängliche *Digitale Sammlung* stellt unterschiedlichste Textformate, Audiosequenzen und Filmproduktionen zu Werken der Sammlung bereit. Inhalte und wissenschaftliche Erkenntnisse von Sonderausstellungen können damit über die Ausstellungsdauer hinaus bewahrt und vielschichtige Informationen über Werke aus der Sammlung sowohl für die interessierte Öffentlichkeit als auch für die wissenschaftliche Forschung umfassend zur Verfügung gestellt werden.

Ein herausragendes digitales Projekt, welches das Städel Museum gemeinsam mit externen Partnern entwickelt, sind innovative und edukative **Computerspiele**, die sich auf unterhaltsame und spielerische Art und Weise mit Inhalten des Museums auseinandersetzen. Den Anfang macht mit *Imagoras – die Rückkehr der Bilder* ein gemeinsam mit dem Computerspielerhersteller Deck 13 für iOS und Android entwickeltes, kostenlos angebotenes Point-and-Click-Adventure Appgame für Tablets, das sich an Kinder ab acht Jahren richtet und im März 2015 veröffentlicht werden soll. Das Spiel nimmt Kinder mit auf eine Entdeckungsreise in die abenteuerlichen Bildwelten der Gemälde, Zeichnungen und Grafiken des Städel. Auf ihrer Tour begegnen die Kinder Meisterwerken wie Johannes Vermeers *Geografen* oder Daniel Richters *Horde*. Mit Hilfe des quirligen Begleiters Flux lösen sie Aufgaben und Rätsel, die explorativ kunstpädagogische Inhalte vermitteln. Gesprochen wird das Appgame von Synchron- und Hörspielsprecher Andreas Fröhlich, der besonders bekannt ist für seine Rolle als dritter Detektiv, Bob Andrews, in dem erfolgreichen Hörspiel „Die drei ???“.

Beginnend mit der Ausstellung *Monet und die Geburt des Impressionismus* im März 2015 erhalten interessierte Besucher vor ihrem Ausstellungsbesuch aufwendig

produzierte, kostenlos erhältliche **Digitorials**. Das unter anderem beim Online-Ticketkauf versendete Digitalorial bereitet auf einer responsiven Website wissenswerte Hintergründe, kunst- und kulturhistorische Kontexte sowie wesentliche Ausstellungsinhalte mit innovativem Storytelling leicht zugänglich auf. Das gemeinsam mit der Agentur Scholz & Volkmer umgesetzte digitale Format in deutscher und englischer Sprache ermöglicht es, sich bereits vor dem Besuch auf die Themen der Ausstellung einzustimmen. Die Verschränkung von Bild, Ton und Text schafft eine multiple Vernetzung der Inhalte und öffnet völlig neue Wege der Darstellung, Erzählung und Vermittlung von Kunst – ob zu Hause, im Café oder auf dem Weg zur Ausstellung.

Als weiterer zentraler Baustein der Digitalen Erweiterung des Städel wird derzeit in Kooperation mit der Leuphana Universität Lüneburg ein umfassender, kostenlos angebotener **Online-Kunstgeschichtskurs** zur Kunst der Moderne mit mehreren Modulen entwickelt. Der für 2015/16 geplante Online-Kurs basiert auf Werken der Sammlung des Städel Museums – auch hier steht die Entwicklung eines innovativen digitalen edukativen Formats im Fokus.

Das **Städel-Filmprogramm** wird in diesem Jahr noch weiter ausgebaut. Vertiefend zu den eigens produzierten Ausstellungs- und Künstlerfilmen des Städel entstehen – teilweise in Zusammenarbeit mit Medienpartnern wie 3sat – neue Formate für verschiedene digitale Plattformen und den YouTube-Kanal des Städel, mit denen auf überraschende Weise ein umfassender audiovisueller Eindruck über Werke des Museums vermittelt wird.

Nachdem die Institution im vergangenen Jahr gemeinsam mit der Digitalagentur Zum Kuckuck einen grundlegend neuen, speziell für mobile Geräte konzipierten **Webauftritt** entwickelte, können seit Mitte Februar 2015 die Besucher des Städel zudem kostenfreies **WiFi** nutzen. Bis zu 400 Nutzer werden gleichzeitig auf das flächendeckend im Museum verfügbare WiFi zugreifen können. Dieses Angebot erleichtert zudem während des Besuchs die Verwendung der kostenlosen für Android und iOS erhältlichen **Städel App**, die im März 2015 zur Ausstellung *Monet und die Geburt des Impressionismus* veröffentlicht wird. Neben der Möglichkeit, in einer kostenpflichtigen In-App den gesamten Audioguide zur Monet-Ausstellung für das eigene Smartphone zu erhalten, bietet die in allen gängigen Stores verfügbare App in deutscher und englischer Sprache interessante Hintergrundinformationen sowie verschiedene Audioguide-Spuren zu rund 100 Werken der Städel'schen Sammlung.

Die verschiedenen digitalen Vermittlungsangebote lassen sich am besten mit den eigenen Devices, aber natürlich auch direkt im Gebäude des Städel entdecken und nutzen. In der neu konzipierten und ab 15. März 2015 zugänglichen **Digitalen**

**Kunstkammer** können sowohl die *Städel Digitale Sammlung* als auch das Game für Kinder vor Ort an Tablets und Touchscreens ausprobiert werden. Zudem bietet der bereits 2012 entwickelte Medientisch die Möglichkeit, interaktiv und auf anregend assoziative Weise die Werke der Städel'schen Sammlung zu befragen.

Passend zum 200-jährigen Jubiläum des Städel wird Mitte des Jahres auch ein wissenschaftliches Forschungsprojekt zur Sammlungsgeschichte des Museums digital zugänglich gemacht. Das Projekt „**Historische Hängung**“ ermöglicht es, auf einer Website die verschiedenen historischen Ausstellungsräume und Sammlungshängungen aus den Anfangstagen des Städel in einer digitalen Raumrekonstruktion zu erkunden und somit die Präsentationsformen im Verlauf der Jahrzehnte zu vergleichen sowie weitere Hintergrundinformationen über den Sammlungsbestand des Städel zu erhalten.

Diese zielgruppenspezifischen Angebote fügen sich nahtlos in das bereits seit einigen Jahren im Städel bestehende vielfältige **Vermittlungsprogramm** ein. Das Städel gilt im Bereich der Online- und Social-Media-Kommunikation bereits heute bundesweit als Vorreiter. So lesen das **Städel Blog**, das einen Blick hinter die Kulissen des Ausstellungshauses bietet, regelmäßig rund 10.000 Leser im Monat. Die aufwendig vom Städel produzierten **Ausstellungs- und Künstlerfilme** wurden auf dem YouTube-Kanal des Städel 500.000 Mal aufgerufen. Auch der **Facebook**-Kanal mit über 74.000 Fans, der **Twitter**-Account mit rund 56.000 Followern sowie der **Instagram**-Account mit 51.000 Followern wachsen weiterhin und dienen als wichtige Kommunikationskanäle für die Inhalte des Hauses. Durch innovative Veranstaltungen wie Ausstellungs-**Tweetups**, etwa anlässlich der *Erwin Wurm*-Ausstellung, werden nicht nur immer wieder neue Besuchergruppen erreicht, sondern auch Themen des Städel deutschlandweit in der Twitter-Community diskutiert.

Neue technologische Entwicklungen werden auf allen Ebenen der Museumsarbeit des Städel wie beispielsweise in der Restaurierungswerkstatt, bei der Ausstellungsgestaltung oder bei der Erfassung von Sammlungswerken gezielt berücksichtigt und eingesetzt, sodass sämtliche Kernaufgaben der Institution – Sammeln, Bewahren, Forschen, Ausstellen und Vermitteln – von digitalen Innovationen profitieren.