



STÄDEL
MUSEUM

**16. TAGUNG
ZUR GENOSSENSCHAFTSGESCHICHTE
DIE DIGITALE ERWEITERUNG
VON MUSEEN
STRATEGIE – UMSETZUNG – LEARNINGS
DR. CHANTAL ESCHENFELDER**



MUSEEN IM GESELLSCHAFTLICHEN KONTEXT

ZIELKONFLIKT ZWISCHEN ÜBERZEITLICHEM SAMMLUNGS-AUFTRAG UND AKTUELLEN DEBATTEN?

GESELLSCHAFTLICHE VERÄNDERUNGEN

- Zunahme von inhome entertainment
- Demographischer Wandel
- Stärkere Komplexität und Diversität der Gesellschaft
- Zunehmende Skepsis gegenüber Institutionen und Medien
- Gleichzeitiger Anstieg des Bedürfnisses nach Information
- Relevanz der Sammlung transparent machen

AUFGABEN FÜR MUSEEN DER ZUKUNFT

- Auf Diversität und Komplexität Antworten geben
- Möglichkeiten der Weiterbildung schaffen
- Museen als Foren für gesellschaftliche Debatten öffnen
- Partizipation ermöglichen

DIVERSIFIZIERUNG DES PUBLIKUMS ERFORDERT VIELFALT DES VERMITTLUNGSPROGRAMMS



Jeder Besucher ist anders...



...und jeder Besuch auch.

BESUCHSANLÄSSE STATT ZIELGRUPPEN



Für Aktive

- Stadtpaziergang
- Kunst auf dem Prüfstand
- Atelierkurse

Für Wissensdurstige

- Abendführungen
- Bild des Monats
- Basiswissen Kunst

Für Kommunikative

- Treffpunkt Kunst
- Städel Dialog

Für Neugierige

- Blick hinter die Kulissen
- Gastkommentar
- Kunst und Religion

DIVERSIFIZIERUNG DES PUBLIKUMS ERFORDERT VIELFALT DES VERMITTLUNGSPROGRAMMS



DIE DIGITALISIERTE GESELLSCHAFT

NEUE WEGE DER MEDIENNUTZUNG



- Unterhaltung und Privatleben findet zunehmend online statt
- Medienvertrauen und Medienkompetenz nimmt ab
- Für zukünftige Generationen ist der klassische Museumsbesuch immer weniger selbstverständlich
- Es ist immer wichtiger, Inhalte online zur Verfügung zu stellen und digital zu vermitteln

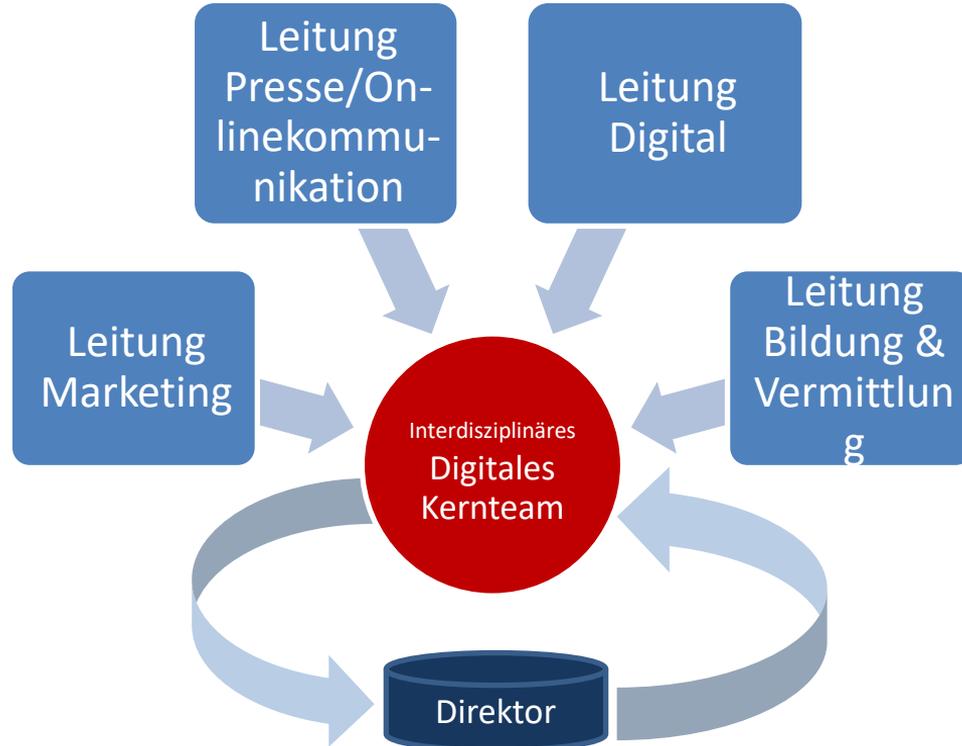




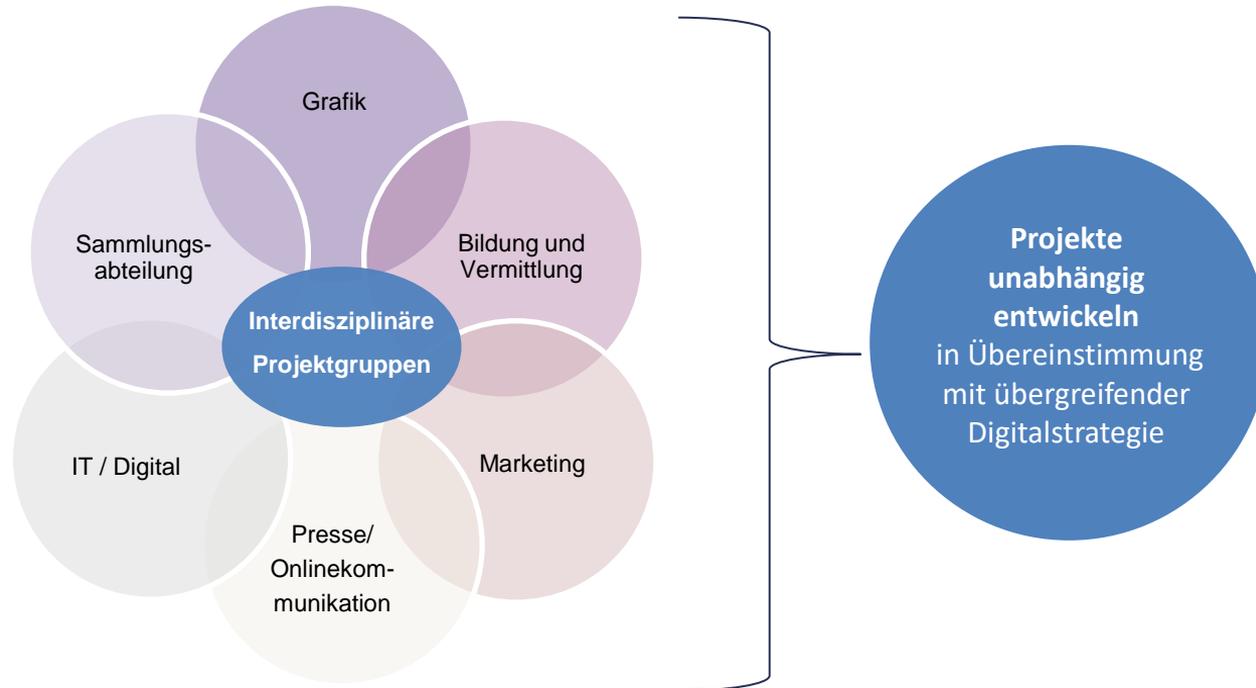
DIGITALE STRATEGIE

DIGITALE ERWEITERUNG

INTERDISZIPLINÄRES DIGITALES KERNTEAM

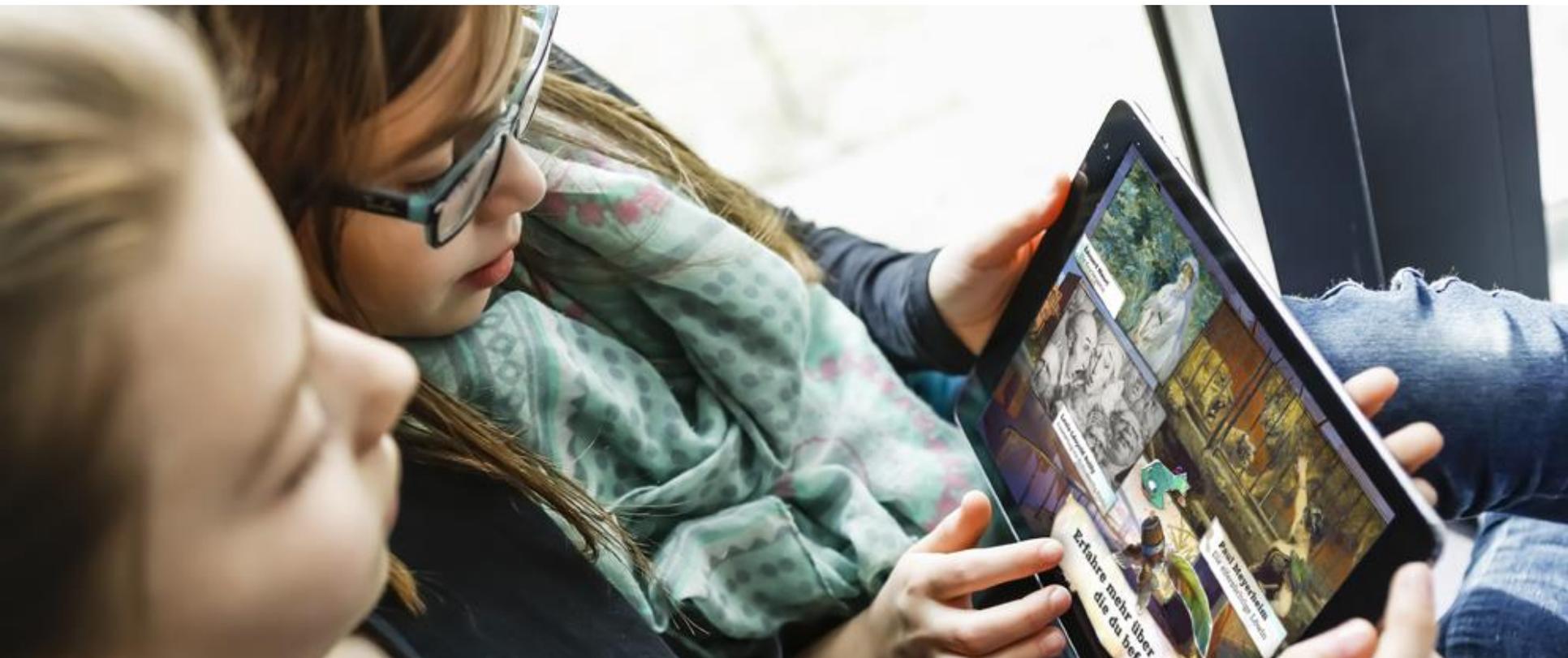


INTERDISZIPLINÄRE PROJEKTGRUPPEN INTERNER CHANGEPROZESS



BILDUNGSauftrag

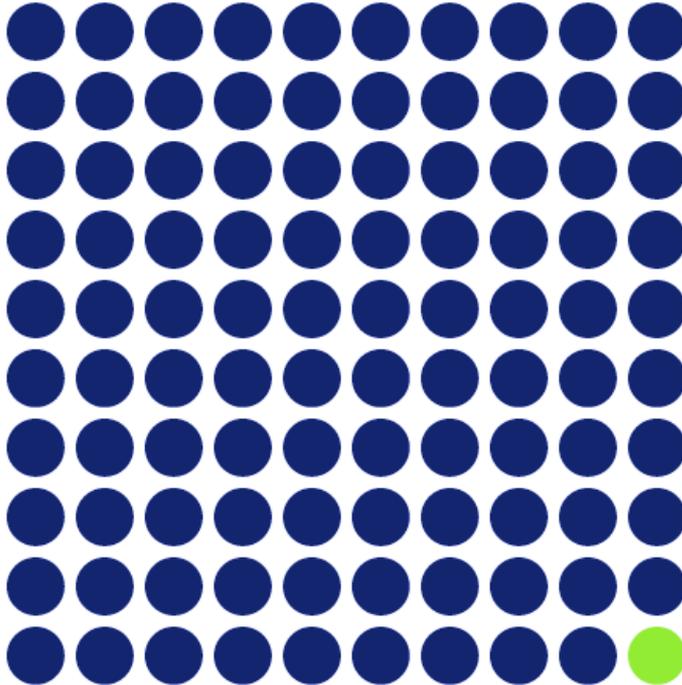
IN DEN DIGITALEN RAUM ERWEITERN



NEUE ZIELGRUPPEN ERREICHEN



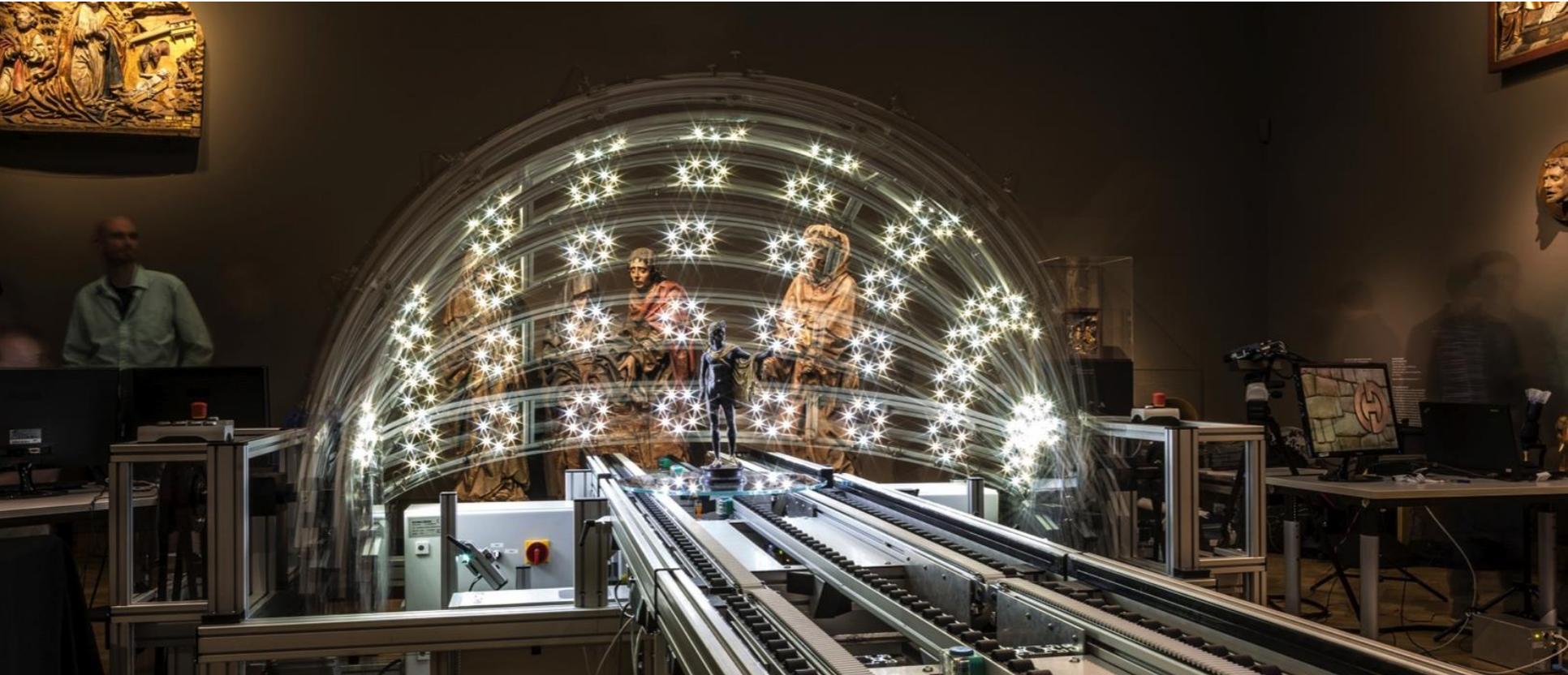
ZUGÄNGE ZUR SAMMLUNG ERMÖGLICHEN



1%

des Bestandes
ist ausgestellt

TECHNOLOGISCHE ENTWICKLUNGEN FÜR KERNAUFGABEN DES MUSEUMS NUTZEN



DAS NETZ ALS KULTURELLE PLATTFORM NUTZEN





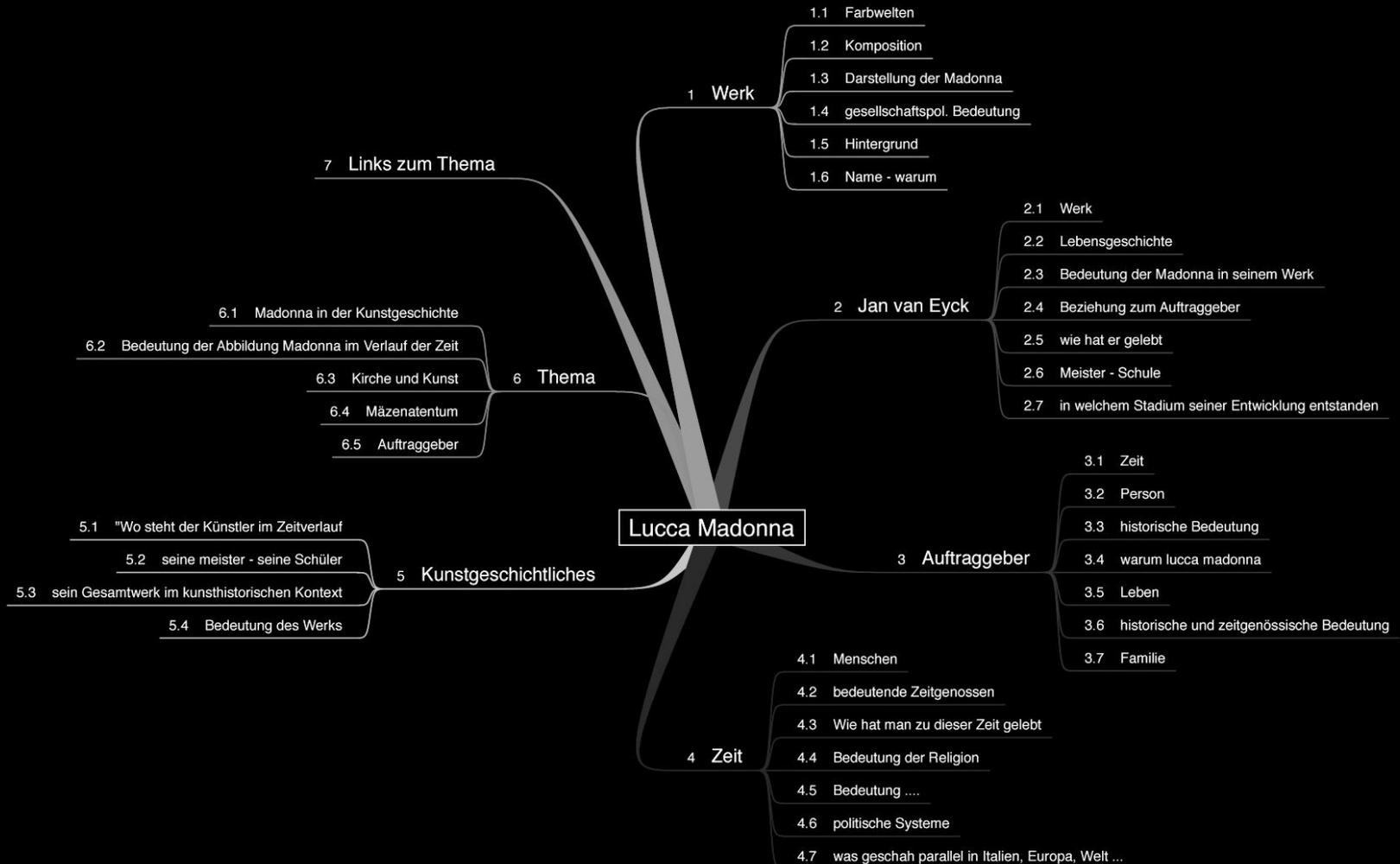
DIGITALE PROJEKTE

LEITFRAGEN FÜR DIE ENTWICKLUNG DIGITALER PROJEKTE

- WAS?
- WARUM?
- WANN?
- FÜR WEN?









ORAL HISTORY PROJEKT

PODCAST



Blinded by Rembrandt



AUDIOGUIDE

DIGITALE SAMMLUNG



TABLET-GAME



DIGITORIAL®

VIRTUAL REALITY-APP



ONLINEKURS

FOLLOW US



PODCAST

AUDIOGUIDE

TABLET-GAME

DIGITALE SAMMLUNG

FOLLOW US

ORAL-HISTORY-PROJEKT

VIRTUAL REALITY-APP

DIGITORIAL®

ONLINEKURS

PODCAST

BLINDED BY REMBRANDT

Ein Blind Date mit Rembrandts „Die Blendung Simsons“ /
A blind date with Rembrandt's "The Blinding of Samson"
blindedbyrembrandt.de

ORAL-HISTORY-PROJEKT

CAFÉ DEUTSCHLAND

Im Gespräche mit der ersten Kunstszene der BRD / *In conversation with West Germany's first art scene*
cafedeutschland.staedelmuseum.de

Als kostenlose App zu Sonderausstellungen / *As free app for special exhibitions*
**In Ihrem App-Store /
In your App-Store**

AUDIOGUIDE

700 Jahre Kunstgeschichte online / *DIGITAL COLLECTION: 700 years of art history online*
sammlung.staedelmuseum.de

DIGITALE SAMMLUNG

ZEITREISE

Mit der VR-Brille durch das Städel im 19. Jahrhundert /
Time Machine. The Städel in the 19th century with VR-Glasses
zeitreise.staedelmuseum.de

VIRTUAL REALITY-APP

DIGITORIAL®

Die multimediale Ausstellungsvorbereitung / *The multimedia preparation course for special exhibitions*
rembrandt.staedelmuseum.de

ONLINEKURS

Kunstgeschichte online – der Städel Kurs zur Moderne /
Art history online – the Städel course on modern art
onlinekurs.staedelmuseum.de

IMAGORAS. DIE RÜCKKEHR DER BILDER

Das kostenlose Tablet-Spiel für Kinder /
Free tablet game for kids
imagoras.staedelmuseum.de

TABLET-GAME

FOLLOW US



Finden Sie uns auf Facebook, Twitter, YouTube, Instagram und dem Städel Blog /
Find us on Facebook, Twitter, YouTube, Instagram, and the Städel blog
#staedel
@staedelmuseum



BEISPIEL DIGITORIAL

Nennt mich
Rembrandt!

DIGITALE KUNSTVERMITTLUNG

METHODEN

- Storytelling
- Multimedialer Content
- Microlearning: umfangreiche Themen in kleinen Einheiten präsentieren
- Visuelle, beispielorientierte Vermittlung
- Interaktive Tools und Methoden der Gamifizierung nutzen
- Eine diversifizierte Lernumgebung für ein individuelles Selbststudium schaffen

STORYTELLING

- Welche Geschichten möchten wir erzählen?
- Wie erzählen wir die Geschichte?
- Welche Mittel und Effekte nutzen wir, um die Geschichte zu erzählen?



WAS MACHT DAS DIGITORIAL AUS?

STRUKTUR UND PÄDAGOGISCHES KONZEPT

INTERAKTION

USER-ORIENTIERTE VERMITTLUNG

WISSENSCHAFTLICHE
FUNDIERUNG

ORTSUNABHÄNGIGKEIT

KORRESPONDENZ VON LAYOUT UND INHALT

STORYTELLING

EXPLORATIVER WISSENSERWERB

INDIVIDUELLER

BEREICHERUNG DES
AUSSTELLUNGSERLEBNISSES

INFORMATIONSZUGANG

MULTIMEDIALE INHALTE

INHALTLICHE UND FORMALE AHA-EFFEKTE

DESIGN

INHALT TRIFFT GESTALTUNG



To find ways of depicting vibrations, rotations and oscillations on canvas - that was the most important challenge Victor Vasarely faced. Already as a commercial designer he began constructing them with the aid of lines, surfaces and volumes.

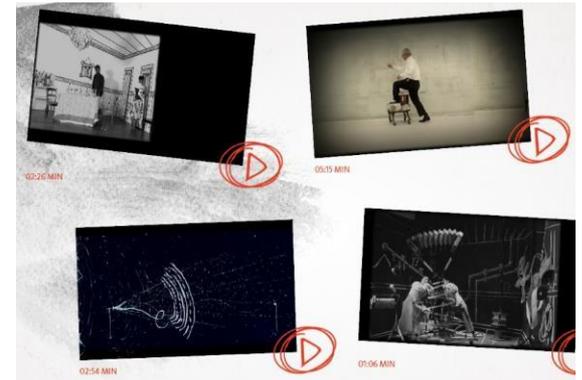
The eye glides rhythmically from one wave to the next. The rings curve themselves around the centre at regular intervals. Likewise in a regular pattern, they grow now wider, now narrower. An impression of movement is created. This phenomenon is undoubtedly what appealed to Vasarely most about the



Victor Vasarely



Rembrandt



William Kentridge

MULIMEDIALE STRUKTURELEMENTE

VIDEO UND AUDIO



Rembrandts
Orientalis-
mus

00:59

MULIMEDIALE STRUKTURELEMENTE

METAEBENEN



Nationalsozialismus
und Kunst



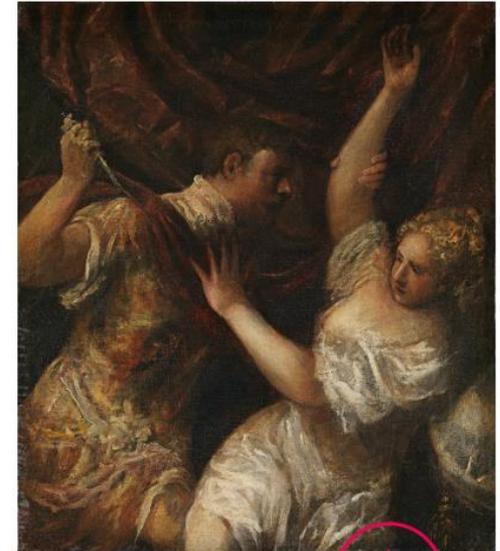
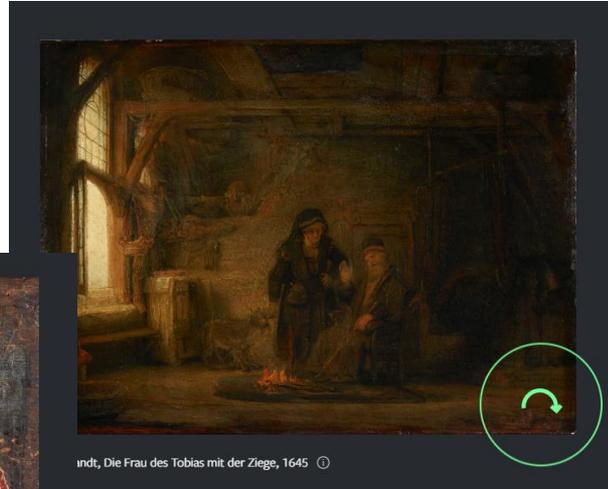
Nationalsozialismus
und Kunst

Das „Bildnis des Dr. Gachet“ mausert sich im Laufe der Jahrzehnte zu einem zentralen Werk des Städel. Es wird zum prominenten Aushängeschild der Städtischen Galerie und ihrer fortschrittlichen künstlerischen Auffassung. Doch die nationalsozialistische Machtübernahme 1933 erschüttert die Kulturlandschaft. Van Goghs Malerei ist längst in das Fahrwasser der Debatten um die „Entartung“ von Kunst geraten: Der Platz des „Bildnis des Dr. Gachet“ in den Sälen des Museums ist nicht mehr sicher.

Zwei Mal fordern die Nationalsozialisten Gemälde aus dem Städel: Über 100 Kunstwerke werden daraufhin nach Berlin verschickt. Van Goghs Porträt scheint zunächst verschont. Doch dann kommt es 1937 zu einer letzten Beschlagnahmung und jegliche Gegenwehr bleibt ohne Erfolg – auch das „Bildnis des Dr. Gachet“ verlässt das Städel.

INTERAKTIVE BILDELEMENTE

DREHUNG UND ZOOM

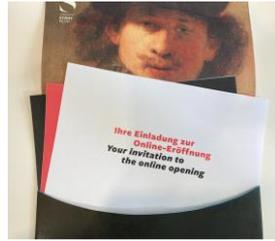


Tizian, Tarquinius und Lucretia,
um 1570-75

INTERAKTIVE BILDELEMENTE FREILEGEN



USER JOURNEY UND TOUCHPOINTS



Einladung



Digital invitation



Newsletter
Social Media



Ausstellungsbesuch



Mit Audioguide-App



Digital collection



Digitale Sammlung



Podcast



Plakate / Flyer



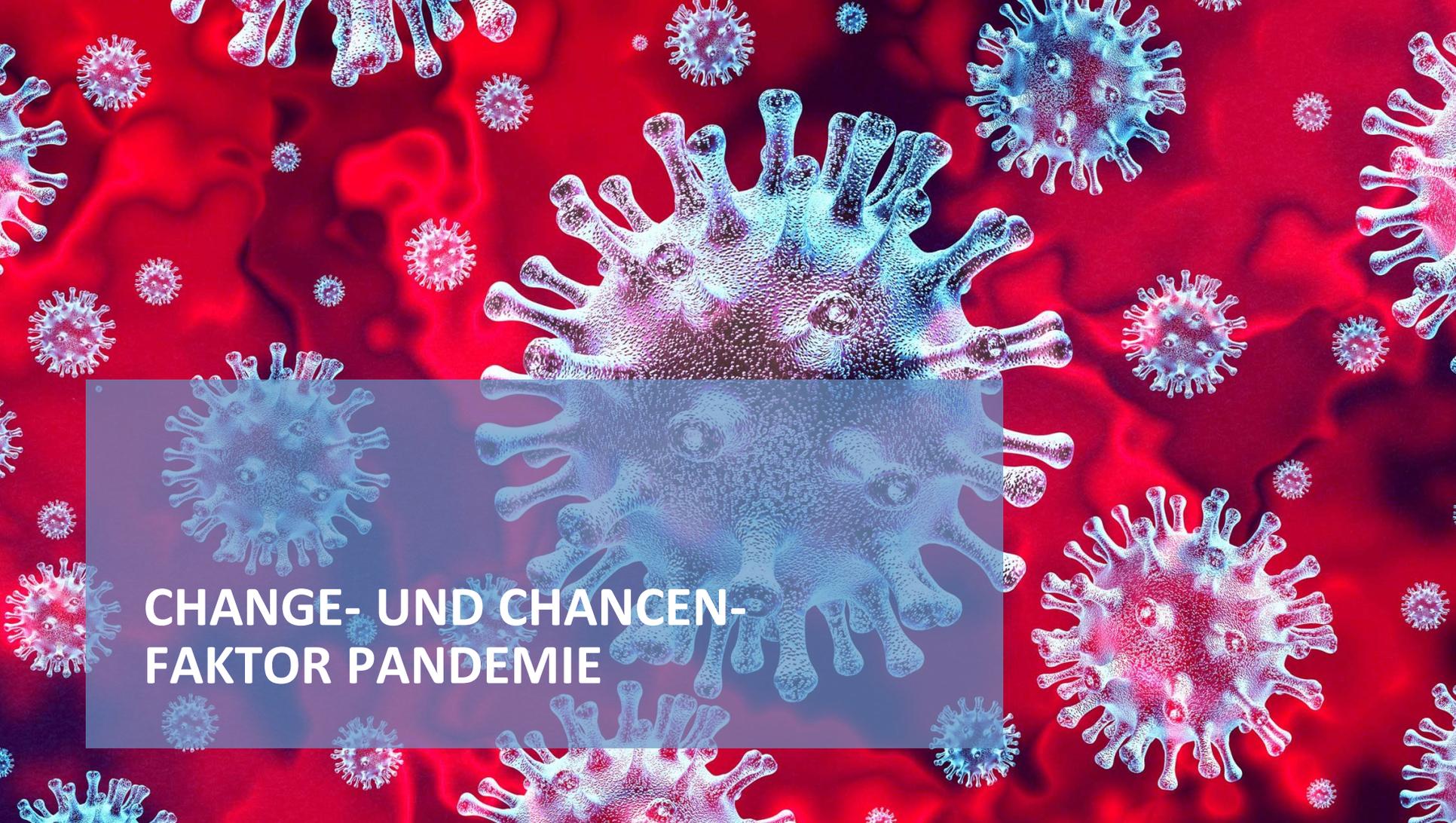
Online-Ticket



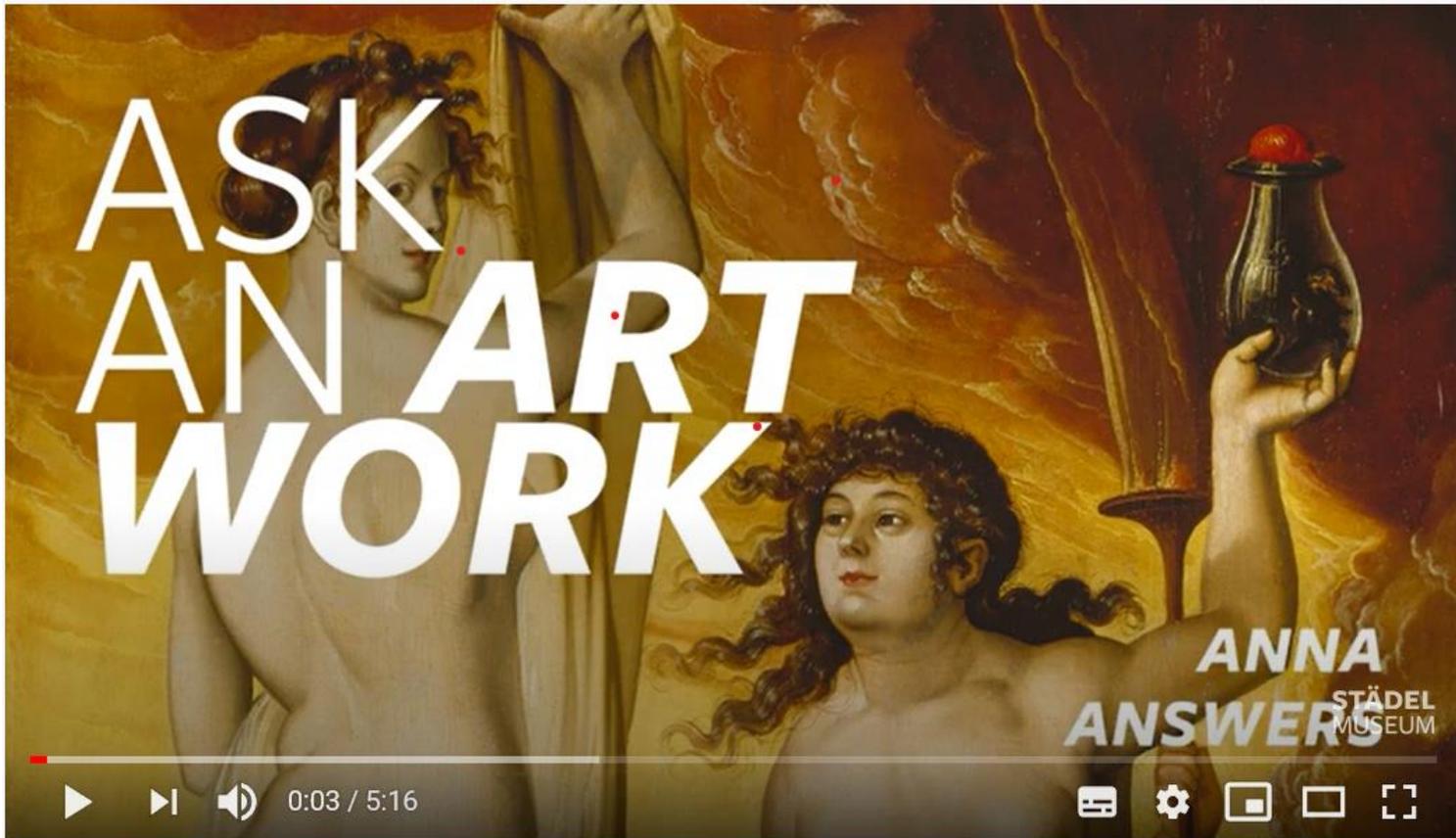
VOR
DER AUSTELLUNG

WÄHREND
DER AUSTELLUNG

NACH / VOR
DER AUSTELLUNG



**CHANGE- UND CHANCEN-
FAKTOR PANDEMIE**



#StaydelAtHome

ASK AN ARTWORK – Fragen an die Kunst, Antworten aus dem Home Office: Hans Baldung Grien

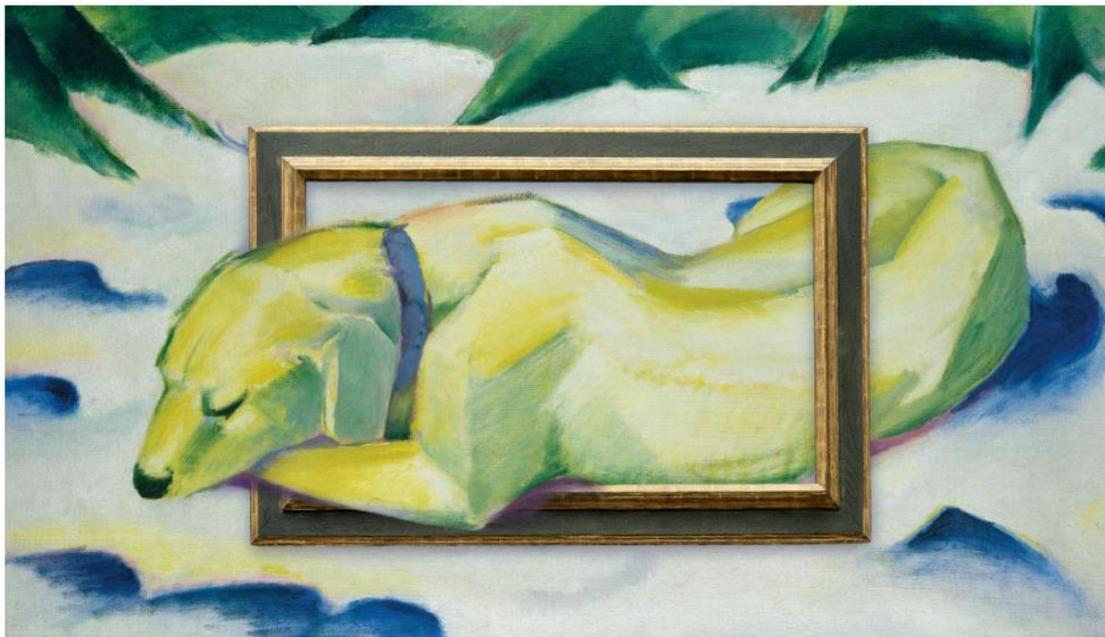
<https://www.youtube.com/watch?v=7xWj59rUg3U>

BILDUNGSWOCHE

STÄDEL OHNE GRENZEN

ARBEITSBLÄTTER
ZUM DOWNLOAD

WILLKOMMENSVIDEOS





STÄDEL
MUSEUM

WILLKOMMENSVIDEOS

BILDUNGSWOCHE 2020 FÜR KITAS & GRUNDSCHULEN

Die Suche nach der versteckten Welt – Ein Abenteuer im Städel Museum

ARBEITSBLÄTTER
ZUM DOWNLOAD

WILLKOMMENSVIDEOS

NACH OBEN



NEUES ANGEBOT: ONLINESESSION MUSEUM FÜR ZUHAUSE - LIVE

Go to www.menti.com and use the code 9411 5925

SIE SIND GEFRAGT!

Wie politisch / propagandistisch sind diese Bilder?



Go to www.menti.com and use the code 9411 5925

WAS SIND IHRE ERWARTUNGEN AN KUNST?

www.menti.com



CLOSE UP



- Ein gutes Angebot berücksichtigt die Bedürfnisse des Publikums, vermittelt Inhalte mit „Aha-Erlebnissen“ und nutzt die Vorteile des jeweiligen Mediums.
- Besucher/Nutzer unterscheiden nicht zwischen digitalen und analogen, sondern nur zwischen guten und schlechten Angeboten.
- Die Zukunft der Kunstvermittlung bleibt hybrid.



DAS DIGITALE STÄDEL
IN ZAHLEN 1.9.2021 - 31.8.2022

DURCHSCHNITTLICHE AUFMERKSAMKEITSSPANNE IM DIGITALEN BETRÄGT CA. 8 SEKUNDEN



Größte
Herausforderung:

- Das Interesse des Users über einen längeren Zeitraum zu erhalten



STAEDELMUSEUM.DE + DIGITALE ANGEBOTE

EINDEUTIGE SEITENAUFRUFE

1.9.2021-31.8.2022

Die Webseite staedelmuseum.de und die digitalen Angebote erreichten in den vergangenen 12 Monaten insgesamt **6.287.992** eindeutige Seitenaufrufe.

Darunter im Einzelnen:

- Website (ohne Subdomains): 2.519.617
- Digitale Sammlung: 1.159.692
- Onlinekurs: 448.767
- Städel Blog: 184.788
- Digitalials Gesamt: 123.424
 - Renoir Digitalial: 45.770
- Close Up (intern + extern) 62.988
- Café Deutschland: 27.979
- Zeitreise (Microsite): 10.780

Durchschnittliche Sitzungsdauer:

- Digitale Sammlung: 2 min. 39 s.
- Website (ohne Subdomains): 2 min. 20 s.

Durchschnittliche Zeit auf der Seite:

- Renoir Digitalial (Onepager): 14 min. 51 s.



DIGITALE SAMMLUNG

EINDEUTIGE SEITENAUFRUFE UND NUTZER

1.9.2021-31.8.2022

- 1.159.692 Eindeutige Seitenaufrufe
- 500.286 Sitzungen
- 368.035 Nutzer

- 70 % der Nutzer landen durch organische Suchanfragen in der Digitalen Sammlung
- 14 % rufen die Seite direkt auf
- Durchschnittliche Sitzungsdauer 2 min. 39 s

- → Die Digitale Sammlung hat sich in den vergangenen Jahren als internationale Datenbank und Suchmaschine etabliert.

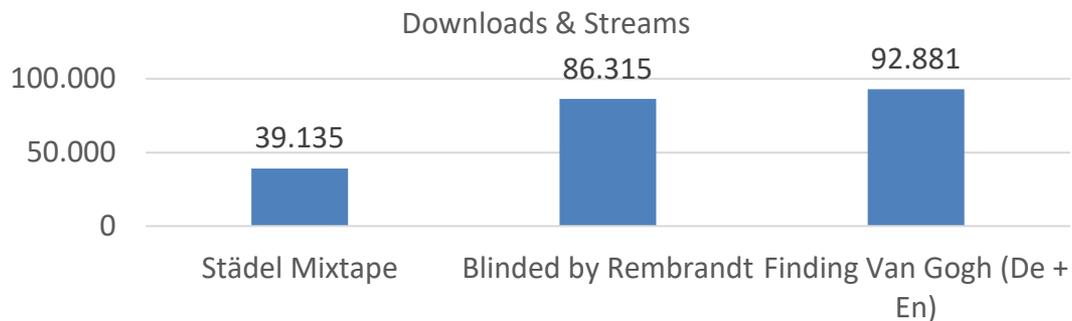


PODCASTS & BEWEGTBILD

HÖRER UND ZUSCHAUER

1.9.2021-31.8.2022

Podcasts

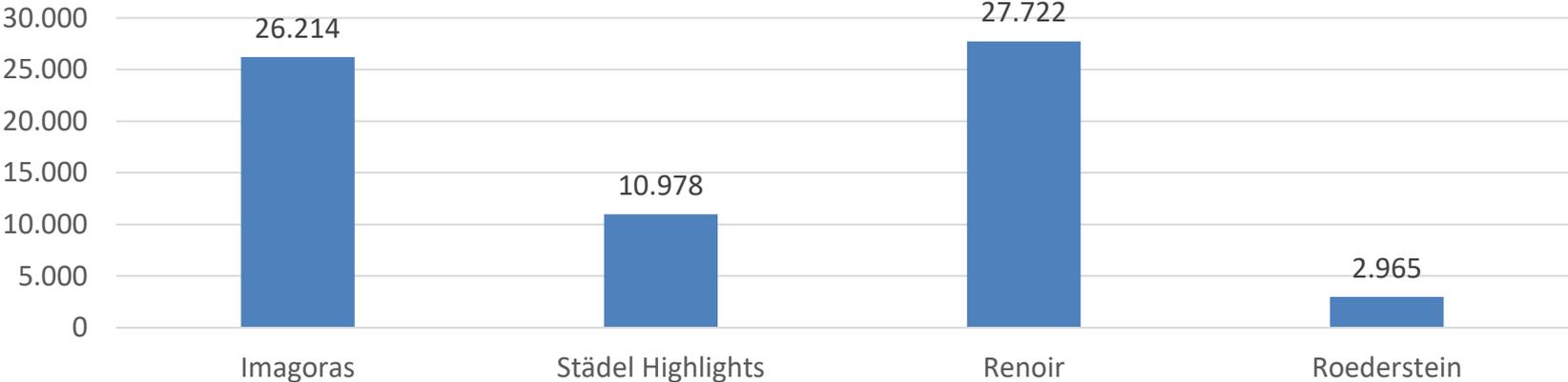


Bewegtbild

Online-Eröffnungen, Ausstellungsfilme, Trailer, Social Media, Filmreihen, Online-Veranstaltungen, Live-Übertragungen, Talkreihen, u. v. m., z.B.:

- **Renoir Online-Preview:** 8.104 Aufrufe (YouTube + Instagram)
- **Renoir Ausstellungsfilm:** 27.286 Aufrufe (Youtube + Instagram)

APPS DOWNLOADS



STIMMEN DER USER

- „Super Digital, wir freuen uns auf die Ausstellung“
- „Es macht Freude, diese intelligent zusammengefügt Themen zu lesen und die Möglichkeit zu haben zu vertiefen.“
- „Hat mir zum Besuch dieser Ausstellung sehr geholfen“
- „Ich möchte mich für dieses wunderbare und lehrreiche Digital bedanken!! Großes Lob für Text und Darstellung. Die Digitals des Städtels sind immer wieder einmalig und einzigartig.“
- „Macht Lust auf Besuch“

A woman with dark hair is wearing a VR headset. The headset is white and black, with a smartphone (likely an iPhone) inserted into the front. She is smiling and looking off to the side. The background is a blurred indoor setting, possibly a restaurant or cafe, with tables and chairs. A semi-transparent blue rectangle is overlaid on the lower left portion of the image.

AUSBLICK

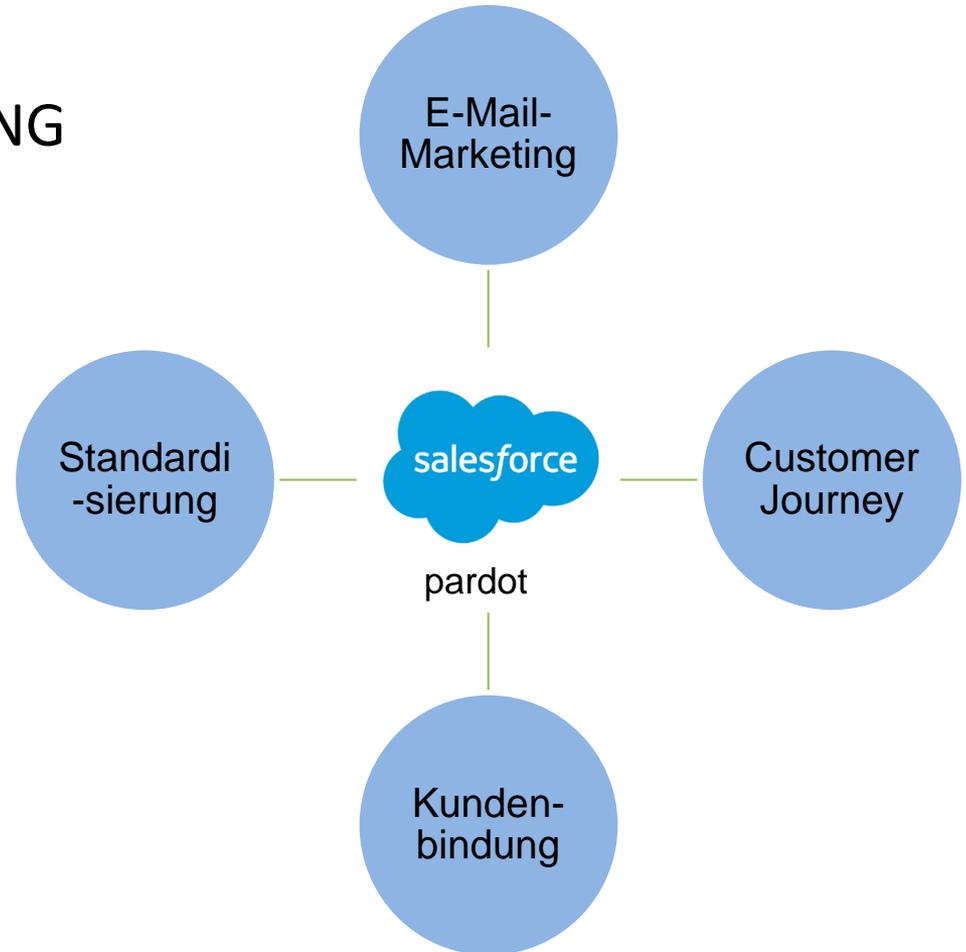
SALESFORCE PARDOT

MARKETING-AUTOMATISIERUNG

Weiterentwicklung der Customer-Relationship-Management-Plattform Salesforce für:

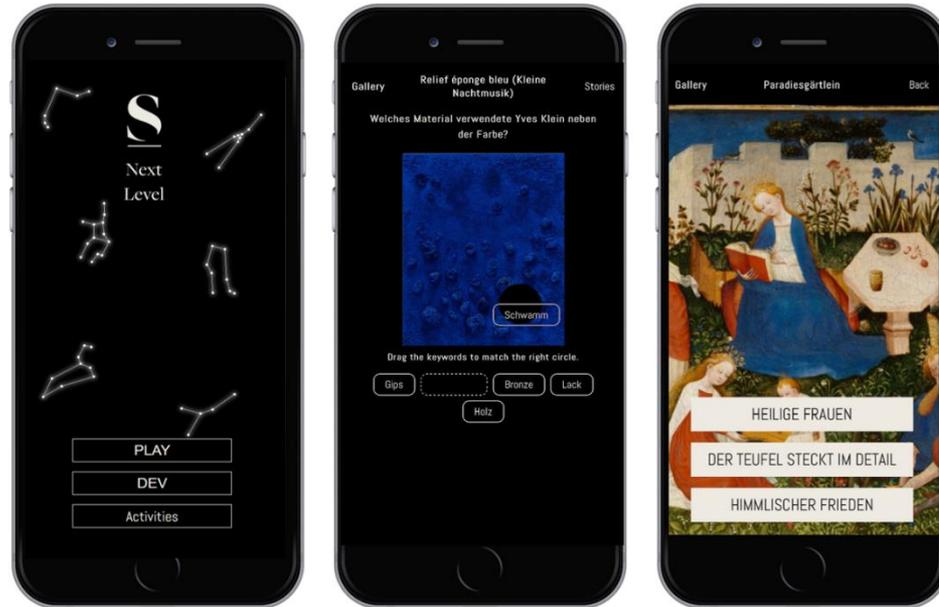
- Ausbau der personalisierten und zielgruppenspezifischen Ansprache u.a. in Mailings
- Gezielte Steuerung von Customer Journeys
- Stärkung der Kundenbindung und Neukundengewinnung
- Prozessoptimierung und -standardisierung, u.a. Datenlage in einem Tool, Rückmeldemanagement bei Aussendungen etc.

Relevant für die Arbeit in verschiedenen Abteilungen:
Marketing, Presse, Onlinekommunikation, B&V, Fundraising, Sponsoring, Direktion, Veranstaltungsmanagement, wissenschaftliche Abteilungen, Verwaltung



STÄDEL NEXT LEVEL

ENTWICKLUNG EINES MOBILEN GAMES FÜR DEN MUSEUMSBESUCH UND FÜR UNTERWEGS



Progressive Webapp

Projektpartner: Nolgong Südkorea

Gefördert von der Aventis Stiftung
und der Commerzbank Stiftung

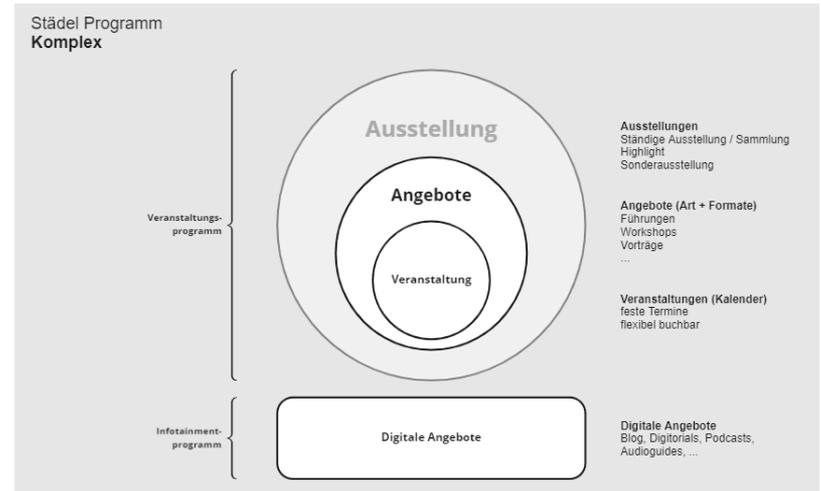
RELAUNCH DER WEBSITE STAEDELMUSEUM.DE

Übergeordnete Ziele des Relaunchs

- Entwicklung einer zeitgemäßen, digitalen User Journey
- Optimale Vernetzung von staedelmuseum.de mit dem digitalen Kosmos des Städel Museums (u. a. Digitale Sammlung, Städel Blog und weiteren digitalen Angeboten)
- State-of-the-Art Webdesign
- Technisch nachhaltige und pflegeleichte digitale Infrastruktur
- Barrierefreiheit und SEO-Stärke
- Gefördert durch Fidelity Foundation

Programmfinder

Als Beispiel einer zeitgemäßen digitalen User Journey, hilft der Programmfinder den Usern dabei, aus dem **vielfältigen und komplexen Vermittlungsprogramm** und der Fülle an Besuchsinformationen, die für ihn jeweils relevanten Inhalte sowie **individuelle, passgenaue Angebote** zu finden.



ARTEMIS DIGITAL

DIGITALE ANWENDUNG FÜR MENSCHEN MIT DEMENZERKRANKUNG

- Entwicklung, Implementierung und wissenschaftliche Evaluation einer Webapplikation
- für Menschen mit leichter bis mittelgradiger Demenz und ihre betreuenden Angehörigen
- Zur individuellen Nutzung im Museum und Zuhause
- In Kooperation mit dem Arbeitsbereich Altersmedizin am Institut für Allgemeinmedizin der Goethe-Universität Frankfurt
- Gefördert von der Familie Schambach Stiftung



HERAUSFORDERUNGEN & LEARNINGS



ZUSAMMENFASSUNG

ERFOLGE UND LEARNINGS

- Große Chance die Reichweite & Wirkungskreis für kulturelle Inhalte zu erhöhen
- Experimentierfeld für neue didaktische Methoden und Formate der Wissensvermittlung
- Experimentierfeld für Kulturvermittlung in einer globalen Welt
- Wie geht es mit bzw. nach Corona weiter?
- Wie können wir stärker in Hybridlösungen analog und digital denken?
- Welche Rolle übernimmt die Kunstvermittlung zukünftig auch in gesellschaftlicher Hinsicht?
- Wie können wir mit digitalen Angeboten auch die Zielgruppen erreichen, die gerade im Bildungsbereich aufgrund der Pandemie den Anschluss verlieren?
- Wie können wir auch in experimentellen Phasen digitale Qualitätsstandards beachten?
- Was kann das Städel Museum hier spezifisch beitragen, in lokaler, regionaler und internationaler Hinsicht?



**VIELEN DANK FÜR IHRE
AUFMERKSAMKEIT.**

A young man with dark hair, wearing a blue shirt, is holding a microphone and speaking to a diverse group of people in a lecture hall. The audience members are looking towards him with varying degrees of attention. The background is slightly blurred, showing more people and a pinkish-red curtain.

FRAGEN?

Dr. Chantal Eschenfelder
eschenfelder@staedelmuseum.de