

„Eine Weltneuheit“

iPod erklärt Exponate im Museum Industriekultur

Mit dem iPod durch das Centrum Industriekultur: Museums-Chef Matthias Murko spricht von einer „Weltneuheit bei Führungssystemen“, die gemeinsam mit dem hiesigen Fraunhofer Institut und der Spezialfirma Art2Guide soeben entwickelt wurde.

Bis zum Jahresende können die Besucher 20 iPods in den Hallen an der Äußeren Sulzbacher Straße 62 kostenlos testen. Die elektronischen Geräte bieten gegenüber den bisherigen „Hör- und Guckknochen“, so Murko, viele Vorteile: Über die benutzerfreundliche Oberfläche erhalten die Museumsgäste zahlreiche zusätzliche Informationen zu den Exponaten.

So erzählt beispielsweise Graf Anton Wolfgang Faber Castell seine ganz persönliche Sicht der Familien- und Firmengeschichte. Auch die 130 Motorräder aus der Dauerausstellung kann man einzeln in kurzen Filmbeiträgen abrufen, die technischen Daten sind zusätzlich aufgeführt. Hopfenmarkt, Gipsmühle, Bleistiftwerkstatt oder Vereinslokal sind als interessante Zeitreisen aufbereitet.

„Wir zeigen nichts, was der Besucher ohnehin schon sieht. Ein Bild von der Gipsmühle, die der Betrachter vor sich stehen hat, würde keinen Sinn machen“, meint Markus Prosenz, Geschäftsführer von Art2Guide. Mit einfachem Wischen, Tippen auf die Oberfläche oder Zoomen bringt das

Gerät weitere Aspekte zu den verschiedenen Themen ein. Das Nürnberger Fraunhofer Institut für Integrierte Schaltungen und Art2Guide aus Zülpich bei Köln haben mit dem Museum das auf WLAN-Lokalisierung basierende Führungssystem zur Testreife gebracht. Wichtig ist, dass dieses System nicht nur im Freien, sondern auch in Innenräumen funktioniert und vorhandene Infrastruktur nutzt.

Der iPod erkennt, wo sich der Besucher im Museum befindet und zeigt den Standort sowie die umgebenden Exponate im Raumplan an. Der Benutzer kann sich die Geschichten zu den Ausstellungsstücken durch Antippen kinderleicht erschließen. 180 Filme, Audio- und Textbeiträge hat man für das Museum Industriekultur auf das Gerät geladen – und dabei nur knapp 1,3 von 32 Gigabyte verbraucht. Es bleibt also noch ausreichend Speicherkapazität für weitere Erläuterungen.

Doch wie schafft man es, dass die Aufmerksamkeit und Konzentration bei den Museumsstücken bleibt und nicht bei den elektronischen Spielereien? Ist die Gefahr nicht zu groß, dass Museumsbesucher in der virtuellen Welt hängen bleiben? „Genau das ist der Punkt, an dem wir arbeiten“, meint Museumschef Murko, der diesen Effekt durchaus als „entscheidenden Knackpunkt“ sieht. Das Nutzerverhalten während der kommenden Wochen und Monate werde darüber



Der iPod mit verschiedenen Funktionen für das Museum Industriekultur ist ganz einfach zu benutzen. Foto: Karlheinz Daut

Aufschluss geben. Die Testphase soll zum Jahresende oder bis Ende Januar abgeschlossen sein. Die in den Geräten gespeicherten Daten werden ausgewertet. Insgesamt belaufen sich die Kosten für den interessanten Feldver-

such auf rund 100 000 Euro. Für eine Nutzung müssen interessierte Museen mit rund 40 000 Euro rechnen – wenn das System auf den Markt kommt. Steffen Meyer vom Fraunhofer Institut unterstreicht, dass die Technik

auch für andere Vorhaben interessant ist. Neben Stadtrundgängen gibt es eine Anfrage für das Frankfurter Messegelände. Doch auch Zoos und Erlebnisparks könnten die iPods zu ihren Zwecken nutzen. HARTMUT VOIGT