

## Mit dem iPad ins Museum

Von Stephanie Pack | 07.09.2013 - 08:00

Es gibt für alles eine App, heißt es. Aber nicht für alle Museen in Österreich. Generell ist man im deutschsprachigen Raum wenig kreativ in diesem Bereich, findet Museologin Dorian Ines Gütt.

---



Im nächtlichen London kann man auf den Spuren von Charles Dickens wandern - den Weg weist eine App des London Museums. Mit solchen mobilen Anwendung bringen Museen ihre Ausstellungen über die eigenen vier Wände hinaus unters Volk. Das gelingt aber nicht allen. Vor allem nicht im deutschsprachigen Raum, findet die Museologin Dorian Ines Gütt. Hier werde weniger kreativ mit den technischen Möglichkeiten umgegangen als etwa in Großbritannien.

### Berlinerin bloggt über Museums-Apps

Die Berlinerin Gütt widmet sich seit 2010 mobilen Anwendungen von Museen und schreibt dazu einen [Blog](#). Vor rund drei Jahren hat sie dort geschrieben, dass es weltweit bereits mehr als hundert Museums-Apps gibt. "Sie weltweit zu zählen habe ich mittlerweile aufgegeben", sagt sie heute und konzentriert sich auf Anwendungen aus Deutschland, der Schweiz und Österreich. In ihrem Blog schreibt Gütt von 122 Apps im deutschsprachigen Raum, "ohne Anspruch auf Vollständigkeit". 15 davon sind von österreichischen Museen. Zuletzt aufgenommen hat sie jene vom Kunstmuseum Lentos in Linz.

Die App ist schwer zu finden, obwohl das Museum online ziemlich aktiv ist: Über die Anwendung "Collect me!" können die Nutzer "Teil der Sammlung werden" und Fotos einschicken, die zu einem großen Mosaikbild zusammengefügt werden. Apps für Smartphones und Tablets liefern außerdem Begleittexte, Künstler-Interviews oder Werkansichten zu Ausstellungen. Tablets können die Besucher direkt im Museum ausleihen und für Jugendliche gibt es sogar einen eigenen Blog, indem sie virtuelle Ausstellungen kurieren können.

### Enormer Aufwand, geringe Download-Zahlen

Bislang hat das Lentos Apps zu drei Wechselausstellungen angeboten, eine neue zur Dauerausstellung ist in Planung. Eine ungewöhnliche Reihenfolge, sind es doch zumeist die Dauerausstellungen, für die Museen Anwendungen konzipieren lassen, erklärt man beim Unternehmen "Tonwelt". Der führende Anbieter von Audioguides für Museen in Deutschland entwickelt mittlerweile auch Smartphone-Apps, unter anderem jene für das Kunsthaus Graz. Der

Aufwand für die Entwicklung einer solchen Anwendung ist groß. Für eine Sonderausstellung, die nur wenige Monate dauert, "lohnt sich das von den Download-Zahlen her meistens nicht", erklärt Software-Entwickler Felix Handschuh.

Aber auch nicht jede Dauerausstellung braucht zwingend eine App. "Das bringt nur etwas, wenn man darin mehr zeigt, als man im Museum sieht", sagt Handschuh. Etwa die Hinterseite eines Bildes oder einen bestimmten Ausschnitt stark vergrößert. "Apps, die man vor Ort nutzt, dürfen vor allem keine Konkurrenz zum Ausstellungsobjekt sein", verdeutlicht Museologin Gütt. Schließlich gehe man ja ins Museum, um die Ausstellung anzusehen. Die Anwendung müsse daher entweder eine eigene Geschichte erzählen oder eine andere Zielgruppe bedienen. Ein mögliches Szenario: Die Eltern sehen die Ausstellung an, für die Kinder gibt es eine App, die sich der Schau spielerisch nähert.

### **Museum der Moderne plant eigene App**

Die Planung einer mobilen Anwendung ist nicht nur inhaltlich fordernd, sondern oft auch technisch. So müssen die Besucher die Möglichkeit haben, die Anwendung direkt im Museum herunterzuladen. Sprich: Die Museen brauchen WLAN. Ein Problem, mit dem sich derzeit das Museum der Moderne (Mdm) in Salzburg konfrontiert sieht: Im Betonbau am Mönchsberg gebe es nämlich Netzprobleme, sagt ????. Dass die Kultureinrichtung bislang noch keine eigene Anwendung hat, liegt aber nicht nur daran. Vielmehr sei der Aufwand durch die ständig wechselnden Ausstellung "enorm groß". Wie dieser konkret bewältigt werden soll, stehe noch in den Sternen, eine mobile Anwendung sei aber in Planung.

Anders als beim Wiener Museum Albertina. Dort legt man in erster Linie darauf Wert, dass die Webseite auch auf mobilen Geräten einwandfrei läuft, eine eigene Smartphone-Anwendung plant man nicht. Es gibt eben doch nicht für alles eine App - und das ist auch gut so, findet Dorian Ines Gütt: "Eine App um der App willen ist sinnlos."

TEILEN

Dieser Artikel kann nicht kommentiert werden