

Veranstalter: LWL-Industriemuseum

Datum, Ort: 23.03.2019–13.10.2019, Dortmund

EGGENSTEIN, Georg; HOFFMANN, Anja; SCHMIDT-RUTSCH, Olaf; LWL-Industriemuseum, Westfälisches Landesmuseum für Industriekultur (Hrsg.): *Alles nur geklaut? Die abenteuerlichen Wege des Wissens*. Essen: Klartext Verlag 23.03.2019–13.10.2019. ISBN: 978-3-8375-2112-2; 191 S., zahlr. farb. Abb.

Rezensiert von: Susanne Abeck, Forum Geschichtskultur an Ruhr und Emscher e.V., Essen

Vor allem ältere Museumsbesucher/innen werden bei dem Titel der Ausstellung den Hit der Musikgruppe „Die Prinzen“ im Kopf haben: „Alle halten mich für klug. Hoffentlich merkt keiner den Betrug. Denn das ist alles nur geklaut (eh oh, eh oh) ...“ Wobei die Ausstellung des LWL-Industriemuseums, die auf 1.000 Quadratmetern Ausstellungsfläche in der ehemaligen Zeche Zollern in Dortmund zu sehen ist, mit dem Fragezeichen eine Ambivalenz von Wissensaneignung und -transfer andeutet. Woher beziehen wir unser Wissen und wie gelangen wir an unsere, so der Duden, „Kenntnisse, die jemand [auf einem bestimmten Gebiet] hat“? Für eine Institution, die sich als Bildungseinrichtung versteht, der Wissensvermittlung dient und sich regelmäßig fragen sollte, was sie vermitteln und welche Erfahrungen sie transportieren möchte, ein interessanter Themenansatz.

Die von dem Berliner Büro „beier+wellach projekte“ gestaltete Ausstellung – das Museum selbst spricht von „Schau“ – beginnt im abgedunkelten Eingangsbereich mit von der Decke hängenden Stoffbahnen, die unter anderem Fotos zeigen, die die Besucher/innen in der Ausstellung selbst erstellt haben. Welches Bild von sich macht man öffentlich? Dieser Frage könnte man nachgehen, doch streben die meisten Besucher/innen dem Eingang entgegen, die Fahnen dabei wahrscheinlich nur als Dekoration und nicht als diskursiven Teil der Ausstellung wahrnehmend.

Abb. 1: Stoffbahnen mit Projektionen gehören zu den Gestaltungsmerkmalen der Ausstellung

(Foto / Copyright: LWL/Hudemann)

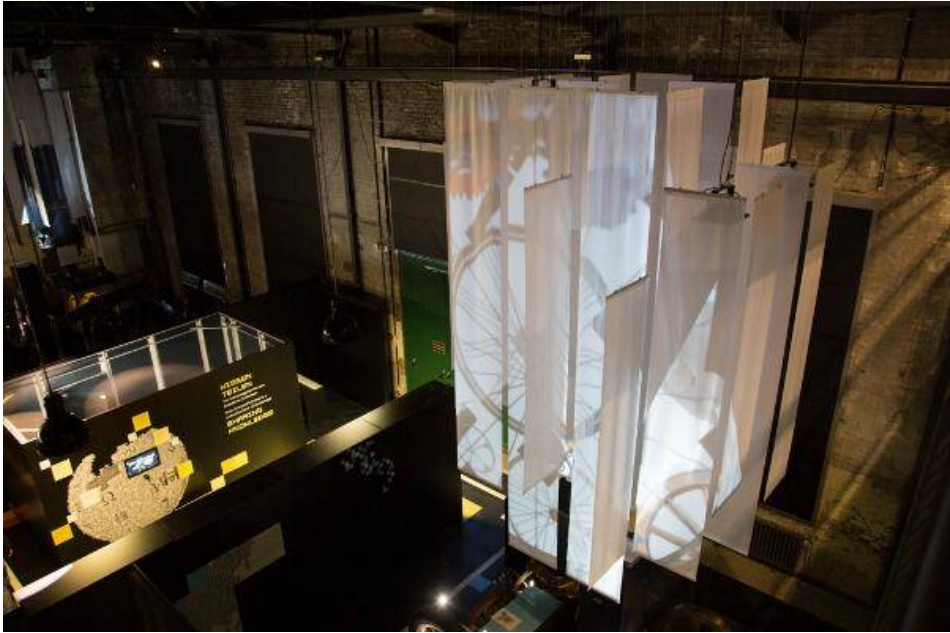
Den Auftakt des ersten Ausstellungsbereichs – „Wissen schaffen. Von Göttern und Menschen“ – bilden die altgriechische und die ägyptische Mythologie in Form von Prometheus und Thot. Prometheus als Überbringer der Kulturtechnik des Feuers, mit der der Mensch zu technischem Fortschritt befähigt wurde, und Thot (hier in Form eines Pavians, der einem Mann auf Kopf und Schulter sitzt) als eine den Menschen das Wissen einflößende Gottheit. Beide stehen für die Frage, woher unser Wissen kommt, gefolgt von der nach der Ausbreitung desselben. Für deren Darstellung wurde eine mehrteilige Geschichte des Rades gewählt, einsetzend mit einem 4.000 Jahre alten Fragment eines jungsteinzeitlichen Holzrads bis zu einem Rennwagenreifen aus dem Jahr 2017. Bei dem letzten ist das Be-Greifen ausdrücklich erlaubt, wie bei zahlreichen anderen Exponaten in den insgesamt sechs Ausstellungsbereichen.

Mit der aus Basel entliehenen „Schreckenskarrette Viva Ferrari“ von Jean Tinguely, die erfreulicherweise alle zehn Minuten in Gang gesetzt werden darf, steht hier auch die erste „künstlerische Intervention“, die laut Presstext zur Ausstellung besondere Akzente setzen soll.¹ Das gelingt an dieser Stelle ebenso gut wie im weiteren Verlauf, wo „Alles, was ich weiß – ein Selbstversuch auf Post-its“ von Florian Toperngpong zu sehen ist, das Ergebnis einer Arbeit vor Ort, bei der der Künstler eine Woche lang während der Öffnungszeiten im Museum alles aufgeschrieben hat, was er assoziativ erinnern konnte. Man beginnt sofort mit- und weiterzudenken und sich zu fragen, ob man selbst derart viel Wissen abrufen könnte und zu einer solchen Erinnerungsleistung in der Lage wäre.

Abb. 2: Eine der „künstlerischen Interventionen“: Objekte aus dem Kunstprojekt „Duckomenta“ von interDUCK, Berlin
(Foto / Copyright: LWL/Hudemann)

In dem zweiten Bereich der Ausstellung mit dem Titel „Wissen teilen. Vom Universalgelehrten zum Kollektiven (Un)Wissen“ stehen sich die 242-bändige „Ökonomische Enzyklopädie oder allgemeines System der Staats-, Haus- und Landwirtschaft“, das Lebenswerk

¹ Vgl. https://www.lwl.org/pressemitteilungen/nr_mitteilung.php?urlID=47485 (26.06.2019).



eines (sic!) Mannes, des Universalgelehrten Johann Georg Krünitz (1773–1858), und die „freie Enzyklopädie“ namens Wikipedia gegenüber. Welcher Wissensquelle bedient man sich und welche ist die zuverlässigste? Wobei hier kein Wikipedia-Bashing stattfindet, sondern viele Akteur/innen zu Wort kommen und die immanenten Hierarchie- und Kontrollmechanismen deutlich werden.

In dem abwechslungsreich gestalteten und verwinkelt angelegten Parcours geht es weiter zu „Wissen wollen. Von Profit und Moral“, also zu einem Thema, ohne das die Industriegeschichte nicht denkbar ist: Spionage und Verrat. Zentrale Exponate sind hier eine Balancier-Dampfmaschine von 1853, um sie herum Objekte mit Bezug zu einem Industriepionier und -spion der Region, dem Unternehmer Friedrich Harkort (1793–1880), zum anderen eine Turbopumpe einer V2-Rakete von 1944/45 mit Bezug zu Wernher von Braun (1912–1977). Dieser hatte sich bekanntlich jedem System angedient, welches ihm die Realisierung seiner Ingenieursträume ermöglichte, zuerst Nazi-Deutschland, nach 1945 den USA, die die NSDAP-Vergangenheit von Braun für die Umsetzung nationaler Weltraumutopien in Kauf nahm.

Abb. 3: Eine Inszenierung mit Teilen von V2-Raketen

(Foto / Copyright: LWL/Hudemann)

Inhaltlich konsequent weitergedacht geht es in „Wissen regeln. Von Patenten und Plagiaten“ zuerst um den Schutz von Erfindungen – das 1. Patent wurde am 2. Juli 1877 für das „Verfahren zur Herstellung einer rothen Ultramarinfarbe“ ausgestellt – und dem Verzicht auf ein Patent, wie ihn Wilhelm Conrad Roentgen mit seiner Erfindung um 1895 ausübt hat (zu sehen ist ein Röntgenbild von Sigmund Freuds Kopf vom 28. Februar 1939), um dann in die wunderbare Warenwelt der Plagiate einzutauchen. Hier kann man Originale und Fälschungen ertasten, erschnuppern und erhören, und wird mit der Frage konfrontiert, ob Plagiate, wenn auch strafbar, nicht auch etwas Positives haben. Ist jedes gefakte auch immer ein minderwertiges Produkt?

In „Wissen verraten. Von Spionen und Geheimnissen“ wartet die Ausstellung mit weiteren interessanten Exponaten und Informationen auf: mit Dr. Elisabeth Schragmüller

(1887–1940), die während des Ersten Weltkriegs Leiterin der deutschen Spionageabteilung gegen Frankreich im Nachrichtendienst der Obersten Heeresleitung und Führungsoffizierin Mata Haris war (deren persönliches Tagebuch sowie Prozessakten im Original plus Übersetzungen erstmalig hier zu sehen sind), mit (dem späteren Professor Dr.) Gisbert Hasenjäger (1919–2006), der in Mülheim an der Ruhr das Gymnasium besuchte und ab 1942 beim Oberkommando der Wehrmacht die Chiffriermaschine Enigma verbesserte, oder mit Karl-Heinz Glocke (1934–2011) aus Herne, der als leitender RWE-Angestellter für die DDR-Staatssicherheit als „IM Bronze“ arbeitete. Und wer weiß schon, dass Ian Fleming seinen Romanhelden James Bond ausgerechnet in Wattenscheid zur Welt kommen ließ? Mit den Whistleblowern Edward Snowden und Brigitte Heinisch, die 2004 ihren Berliner Arbeitgeber wegen Missständen in der Altenpflege anzeigte, wird die Frage nach der eigenen Bereitschaft von Wissensverrat aufgeworfen.

Abb. 4: BH mit eingebauter Kamera aus der Zeit des „Kalten Krieges“

(Foto / Copyright: LWL/Hudemann)

Der Abschluss „Wissen freigeben. Ja? Nein? Was weiß denn ich!“ greift – mit Verweis auf historische Wissensspeicher und -erfassungen wie das Kirchenbuch einer Dortmunder Kirchengemeinde von 1694 bis 1704 oder ein Foto der deutschlandweiten Boykottbewegung anlässlich der Volkszählung von 1987 – eine ganz aktuelle Frage auf: wo werden unsere Daten erfasst und wer macht sie sich wie zunutze? Ausgestellt sind hier unter anderem smarte Kleidung und eine harmlos aussehende, in Deutschland seit 2017 verbotene Puppe namens „My friend Cayla“, die gemäß Paragraph 90 des Telekommunikationsgesetzes nicht weniger als eine verbotene Sendeanlage ist, da sie alles in ihrer Umgebung akustisch erfassen und versenden kann.

Die Ausstellungsmacher/innen – die Projektleitung lag bei Anja Hoffmann, das Projektmanagement bei Konrad Gutkowski (beide LWL-Industriemuseum), die kuratorische Arbeit vor allem bei Dr. Georg Eggenstein, Dortmund – hatten sich zahlreiche Leitlinien gesetzt: Inklusion, Partizipation und Diversität. Zudem wollten sie, so Anja Hoff-





mann im Gespräch, stark biografisch arbeiten, Lokalbezüge herstellen sowie erstmals den für das LWL-Industriemuseum neuen Ansatz von Gamification berücksichtigen. Was die ersten drei Punkte anbelangt, merkt man der Ausstellung an, dass Anja Hoffmann Referentin für Bildung und Vermittlung ist und jahrelang Vorsitzende des Bundesverbandes für Museumspädagogik war. Vieles kann berührt und erprobt werden, überall laden Klappen, Türen oder Schlitze zum Darunter- und Dahinterschauen ein. Die Ausstellung bedient sich ihrer Wissensvermittlung verschiedenster, zumeist gut durchdachter medialer Formen. So beinhaltet der Audio-Guide auch eine Audio-Deskription für Blinde und Sehbehinderte plus ein Gebärdenvideo, das von Schüler/innen einer Förderschule für Gehörlose und Schwerhörige angefertigt wurde.

Der biografische Ansatz der Wissensvermittlung wird anschaulich und unterhaltsam unter anderem mit den Pepper's Ghost-Vitrinen eingelöst, die Karl von Drais (Abteilung 1, Laufrad), Johann Georg Krünitz, Samuel Stöltzel (Abteilung 3, Porzellanherstellung) und Elisabeth Schragmüller jeweils in Kleinformat lebendig werden lassen. Die frühe Einbeziehung von Menschen mit kognitiven oder emotionalen Einschränkungen spiegelt sich in den knappen und leicht verständlichen Texten in der Ausstellung wider und eine Toncollage aus verschiedenen Kommunikationsformen und -medien geht auf sehbehinderte Menschen ein.

Die „Klugscheißer“, die man am Ende des Ausstellungsbesuches auf der Toilette zu hören bekommt, runden die Vermittlung von Wissen und der Frage, wie es uns erreicht und ob wir dieses rezipieren können und wollen, auf ironische Art ab. Auch der Katalog ist gelungen, bietet er doch neben kurzen Texten zu den einzelnen Ausstellungsthemen, zahlreichen Exponatbildern und -beschreibungen auch Aufsätze zu einzelnen Themen, wie von Heiko Suhr über Elisabeth Schragmüller² und von Nicole Glocke über ihren Vater.³ Zudem wird der Arbeitsprozess beschrieben sowie das mit der Ausstellung verbundene umfangreiche EU-Projekt „Wissenswerkstatt – Wissen schaffen, teilen schützen“ dokumentiert. Beides ist innovativ und gleichfalls lesens- bzw. sehenswert.

Abb. 5: „Fact vs. Fake“ nannten Schülerinnen aus Irland ihre Arbeit für die Wissenswerkstatt. Die Arbeiten waren Teil der EU-Projekts und sind in der Ausstellung zu sehen (Foto / Copyright: LWL/Hudemann)

Zwei Kritikpunkte: Die gewählte Form der Gamification, die „mithilfe von spielerischen Anwendungen Lernprozesse zu motivieren und Informationsvermittlung spannender zu gestalten“⁴ versucht, lenkt zu sehr ab. Besuchergruppen können über fünf Escape-Rooms, „die Ausstellung interaktiv, vertiefend und sinnlich erfahren“.⁵ Doch fehlt hier – so die persönliche Erfahrung nach dem Besuch mit drei erwachsenen und einem jugendlichen Mitspieler/innen – die Verlinkung zwischen digital und analog, zwischen innen und außen. Eine Auseinandersetzung mit der Ausstellung bleibt weitgehend außen vor.

Abb. 6: Rätsel rund ums Rad sind im ersten Escape-Room zu lösen (Foto / Copyright: LWL/Hudemann)

Und: Die kulturhistorische wie die soziale Perspektive auf „Wissen“ ist zu wenig thematisiert. Wann war und ist welches Wissen relevant? Welchen Stellenwert besitzt (historisches) Wissen in unterschiedlichen Kulturen und Gesellschaftsschichten? Dennoch ist „Alles nur geklaut? Die abenteuerlichen Wege des Wissens“ eine umfangreiche, gleichermaßen gut konzipierte wie anregend gestaltete Ausstellung, die keine fertigen Antworten vorgibt, sondern das Nachdenken über das eigene Wissen anregt. Das Sokrat'sche „Ich weiß, dass ich nichts weiß“ verliert insofern an Gültigkeit, als deutlich wird, dass wir Verantwortung tragen für das, was wir wissen

² Heiko Suhr, Eine Frau im militärischen Nachrichtendienst. Elisabeth Schragmüller (1887–1940), in: Alles nur geklaut? Die abenteuerlichen Wege des Wissens. Ausstellungskatalog, hrsg. v. Georg Eggenstein / Anja Hoffmann / Olaf Schmidt-Rutsch, Essen 2019, S. 100–115.

³ Nicole Glocke, Karl-Heinz Glocke – Spion aus Überzeugung, in: ebd., S. 128–143.

⁴ Alina Valjent, Darf das Museum Spaß machen? Oder: Was Gamification für Kulturinstitutionen spannend macht, in: pausanio, 05.04.2017, <https://pausanio.com/darf-das-museum-spass-machen-oder-was-gamification-fuer-kulturinstitutionen-spannend-macht/> (26.06.2019).

⁵ Konrad Gutkowski, Spielen im Museum: Die geheimen Kammern des Wissens, in: Alles nur geklaut?, S. 179–182, hier S. 182.

Alles nur geklaut?



(sollten) und was wir daraus ableiten.

Susanne Abeck über Eggenstein, Georg; Hoffmann, Anja; Schmidt-Rutsch, Olaf; LWL-Industriemuseum, Westfälisches Landesmuseum für Industriekultur (Hrsg.): *Alles nur geklaut? Die abenteuerlichen Wege des Wissens*. Essen 23.03.2019–13.10.2019, in: H-Soz-Kult 13.07.2019.