10.11.2014

Making Things Chatter. Historische Debatten und ihre Objekte im Museum

Am 10. Juni 1908 wurde das Märkische Museum feierlich eröffnet, nachdem sich der Kaiser eine Woche zuvor höchstpersönlich von der angemessenen Zurschaustellung der Berliner Stadtgeschichte überzeugt hatte. In der Morgenausgabe der Berliner Börsen-Zeitung wird der vom Geheimen Baurat Dr. Ludwig Hoffmann errichtete »Dicke Wilhelm« für seine »äußere und innere, durch ihre Einfachheit besonders wirkungsvolle Ausschmückung gelobt«, in der Abendausgabe des Berliner Tageblatts wird von einer schlichten Feier berichtet, »bei der jeder äußere Prunk vermieden war«, was dann auch den Bau charakterisieren sollte. Was beide Zeitungen indessen verschweigen, ist das nicht unprekäre Faktum, dass die Eröffnungsfeierlichkeiten bei hellichtem Tage stattfinden mussten, weil Hoffmann eine künstliche Beleuchtung seines Museums schlichtweg abgelehnt hatte. Obwohl bereits seit gut zwanzig Jahren mit der elektrischen Glühbirne eine ebenso effiziente wie ungefährliche Alternative zum Gaslicht zur Verfügung stand, setzte Hoffmann auf eine »raffinierte natürliche Lichtführung«, wie die Vossische Zeitung schreibt, und zwang das Museum damit zum Toresschluss, sobald die Dämmerung nahte.

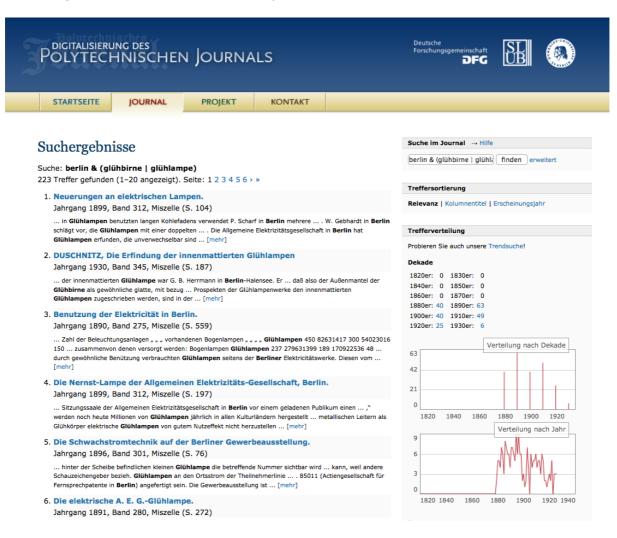
Was auf den ersten Blick wie eine echte Berliner Schote anmutet, erweist sich bei näherem Hinsehen als ein, wenn auch prominenter, aber eben nur als ein Ausläufer einer erbitterten Debatte zwischen den Anhängern des alten Gaslichts und den Protagonisten der neuen Glühbirne, von der Allgemeine Elektricitäts-Gesellschaft zur Ikone einer zweiten industriellen Revolution erhoben. Noch zwanzig Jahre später, als der Museumsdirektor Walter Stengel das Märkische Museum elektrifizieren ließ, bettete er diese Maßnahme in eine groß angelegte Kampagne ein, die unter dem Titel »Berlin im Licht« um Akzeptanz der Glühbirne warb. Dokumentiert ist diese Debatte u.a. in dem von Johann Gottfried Dingler begründeten »Polytechnischen Journal« (1820–1931), das vom Institut für Kulturwissenschaft der Humboldt-Universität zu Berlin mit Förderung der DFG digitalisiert wurde. In einem Folgeprojekt, das die Humboldt-Universität gemeinsam mit der Stiftung Stadtmuseum Berlin und der Hochschule für Technik und Wirtschaft durchführt, werden diese und andere zeitgenössische Quellen so mit dem Wissensraum des Museums und den dort präsentierten Objekten verbunden, daß der Besucher die Geschichte der Elektrifizierung in ihrer ganzen Breitenwirkung auf das alltägliche Leben erfahren kann. Als Endgeräte kommen dabei sowohl Tablets über eine entsprechende App zum Einsatz, wie speziell für das Projekt entwickelte »Licht-Würfel«, die als Token fungieren, um unterschiedlichste multimediale Inhalte zu steuern.

Elektrizität ist aus einem sehr spezifischen Grunde besonders geeignet, den dinghaften Wissensraum eines Museums mit dem symbolischen Wissensraum einer Datenbank zu verknüpfen. Einerseits lässt sich die Sozial-, Kultur- und Technikgeschichte einer Stadt, v. a. einer »Elektropolis« wie Berlin nicht ohne die vielfältigen Einflüsse dieser neuen Energieform verstehen. Andererseits aber ist die Elektrizität selbst schlichtweg unsichtbar, d. h. sie wird nur erfahr- und begreifbar in ihren jeweiligen Manifestationen und Wirkungen im Objekt. Dies eröffnet einen sehr breiten Raum für Spekulationen, Ängste oder Euphorien, die sich in Debatten dieser Zeit nicht nur niederschlagen, sondern zu einer öffentlichen Frage ersten Ranges werden. Im Zentrum dieser Debatten stehen das Märkische Museum mit ihrem Protagonisten Ludwig Hoffmann und die Glühbirne mit ihrem Protagonisten Emil Rathenau. Im »Polytechnischen Journal« haben sich diese Debatten in Form von gut zweihundert

Artikeln niedergeschlagen, die explizit das Problem der Einführung des elektrischen Lichts in Berlin diskutieren. So lernen wir aus einem Text von 1889 beispielsweise, dass die Berliner Elektricitätswerke Strom folgendermaßen verkaufen:

Für Elektromotoren ist eine monatliche Grundtaxe von 1 M. für 1 Ampère der Maximalleistung zu zahlen. Diese Taxe wird nicht erhoben, wenn der Verbraucher sich bereit erklärt, auf die Lieferung des elektrischen Stromes während der Wintermonate von Sonnenuntergang bis 11 Uhr Abends zu verzichten, im Falle die Beanspruchung der Centralstationen für die elektrische Beleuchtung dies erfordern sollte. (http://dingler.culture.hu-berlin.de/article/pj272/ar272015, 23.10.2014)

Anders formuliert: Im Gegensatz zu den Städtischen Gaswerken waren die Elektrizitätswerke also nicht in der Lage, die erforderlichen Energiemengen kontinuierlich zur Verfügung zu stellen, was zu entsprechend komplizierten und undurchsichtigen Geschäftsmodellen führte. So schreibt noch 1914 der Karlsruher Ingenieur A. Sander im »Polytechnischen Journal«, dass » die Gasindustrie den Kampf mit dem elektrischen Licht sehr wohl aufnehmen kann«. (http://dingler.culture.hu-berlin.de/article/pj329/ar329054, 23.10.2014)



Die gesamte Debatte um die Elektrifizierung Berlins lässt sich also über die Quellen im »Polytechnischen Journal« rekonstruieren, verstehen und anschaulich machen. Ziel unseres Projektes ist es, die Schnittstelle zwischen den Objekten im Museum und den Texten in der Datenbank technisch so zu realisieren, dass daraus ein »Blended Museum« (Harald Reiterer) entsteht (Klinkhammer, Daniel; Reiterer, Harald: Blended Museum – Perspektiven für eine vielfältige Besuchererfahrung. In: i-com 7/2 (2008), pp. 4–10.).

Eine der Strategien, die vom Vortrag exemplarisch vorgestellt werden, ist der Einsatz von »Licht-Würfel«. Dabei wird einem Objekt im Museum ein solcher Würfel zugeordnet, wobei im Museum an zentralen Stellen dem Besucher mehrere Würfel beispielsweise auf Stelen angeboten werden. Zusätzlich befindet sich im jeweiligen Raum ein multimediales Display. Aktiviert der Besucher nun einen der Würfel durch Veränderung seiner räumlichen Lage, werden die zugehörigen Informationen auf dem Display dargestellt. Der Würfel fungiert also als ein Token oder als Schnittstelle zwischen Objekt und Information. Entscheidend ist nun, dass im Display weder der Besucher noch das Objekt verschwinden, sondern über eine Kamera selbst Bestandteil der dargestellten Informationen werden. Beispielsweise kann der Besucher ein Objekt, das als Mixed Reality im Display erscheint, von allen Seiten betrachten, indem er den Würfel dreht. Den fünf Würfelseiten (eine dient der Stromversorgung) sind unterschiedliche Informationsebenen zugeordnet, so dass aus der Manipulation des Token eine Geschichte des Objekts wird.



Während im hier skizzierten Vortrag eine von der Projektgruppe verwendete Technologie mit Fokus auf dem Museum ausführlich präsentiert werden soll, zielt die Postereinreichung »Dingler Dissemination« (M. Hug et al.) v.a. darauf, einen Einblick in die zu Grunde liegenden Daten zu geben.