

Mapping Worldmaps – Klassifikation gestalterischer und konstruktiver Elemente in Weltkarten

Abstract

Weltkarten unterliegen bestimmten gestalterischen und konstruktiven Konventionen: Der Äquator verläuft meist in der horizontalen Bildmitte und das geografische Zentrum wird durch die Wahl der Projektion definiert. Die immer gleichen Formen und Farben konditionieren auf diese Weise unser Weltbild. Die derzeitigen Weltkarten bewegen sich daher konstruktiv und gestalterisch in einem engen Rahmen. Hier setzt das Projekt *Mapping Worldmaps* an: Es ermöglicht, durch die Kombination einzelner gestalterischer und konstruktiver Elemente die Vielfalt aller möglichen Weltkarten aufzuzeigen. Dafür werden diese Elemente zuerst in einem Klassifikationsschema hierarchisiert und danach gezielt miteinander kombiniert. Um auf diese Weise alternative Weltkarten zu generieren, wird eine projektspezifische Software entwickelt.

Maps of the world are subject to specific conventions of design and construction. The Equator mostly runs horizontally across the middle, and the geographical centre is defined by the choice of projection. The forms and colours remain ever the same and thereby condition our view of the world. Current world maps are thus situated within narrow limits with regard to their construction and design. This is the starting point for the project *Mapping world maps*: it will enable us to display the diversity of all possible world maps by combining individual design and construction elements. These elements will first be placed in a hierarchical classification system and then combined in a goal-oriented manner. In order to generate alternative world maps this way, project-specific software is being developed.

Einführung

Aktuell gebräuchliche Weltkarten werden meist durch vorherrschende gestalterische und konstruktive Konventionen bestimmt. Gängige Bildproportionen in Weltkarten sind durch traditionelle Sehmuster determiniert, das mögliche Spektrum aller Weltkarten wird durch den Kanon dieser Konventionen ausgeblendet. Die Vielzahl an möglichen Weltkarten bleibt damit unberücksichtigt.

Mapping Worldmaps legt den Fokus nicht primär auf eine Abbildung der Erde, sondern auf ein breites Spektrum (vgl. Abb. 3). Um dies zu erreichen, werden aus gestalterischen und konstruktiven Elementen neuartige Weltkarten erstellt. In einem explorativen Prozess werden diese Elemente kontrolliert kombiniert, so dass eine planbare Menge an neuartigen Weltkarten generiert werden kann. Anhand dieser Weltkarten wird ein Überdenken vorherrschender Bildkonventionen möglich – wie beispielsweise der herkömmlichen (kulturellen) Zuschreibungen der Ausrichtung, der Perspektive oder der Farbgebung.

Methoden

Im Mittelpunkt der ersten Analysephase stehen gängige Weltkarten der gegenwärtigen Kartografie in der europäischen Tradition mit Augenmerk auf die jeweils berücksichtigten Konventionen. Untersuchungsbasis bildet eine Auswahl von Übersichtskarten aus Schul- und Nationalatlanten im Zeitraum der letzten 50 Jahre, die auf ihre gestalterischen und konstruktiven

Elemente hin geprüft werden (vgl. Abb. 1). Diese Elemente gehen in eine Auslegeordnung ein und schliesslich in einen klassifikatorischen Rahmen, der sie hierarchisiert und katalogisiert. Auf dieser Grundlage entsteht ein Handbuch, das die Kombinationsmöglichkeiten dieser Elemente aufzeigt.

In einem weiteren Schritt werden mithilfe einer eigens entwickelten, projektspezifischen Software Reihen von Weltkarten aus vergleichbaren oder identischen Elementen generiert, die sich visuell durch ihre Kombination unterscheiden. Expertinnen und Experten nehmen zum potentiellen «Mehrwert» dieser neuartigen Weltkartenserie im Rahmen einer Befragung Stellung.

Ergebnisse

Als Ergebnisse werden prototypisch unkonventionelle Weltkartenserien und evidenzbasierte Empfehlungen (Expertenvvalidierung) für ihre Gestaltungen erwartet. Letztere gehen in ein Handbuch/Nachschlagewerk für Weltkartendarstellungen ein, das eine systematische Gesamtübersicht über alle möglichen Kombinations- und Einsatzmöglichkeiten der Einzel-elemente bietet. Die öffentlich zugängliche Software des Projekts versetzt damit interessierte Gruppen und Personen in die Lage, neuartige Weltkarten in eigener Regie zu generieren und in der Praxis einzusetzen.

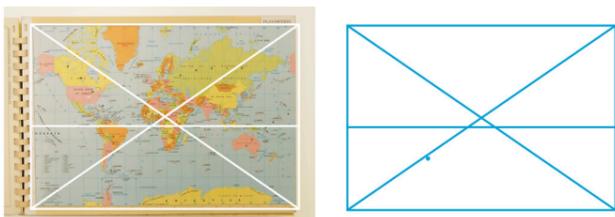


Abb. 1: Visuelle Analyse am Beispiel einer Weltkarte aus Argentinien, 1989. (Bild: Julia Mia Stirnemann)



Abb. 2: Beispiel einer projekteigenen Weltkarte. (Bild: Julia Mia Stirnemann)

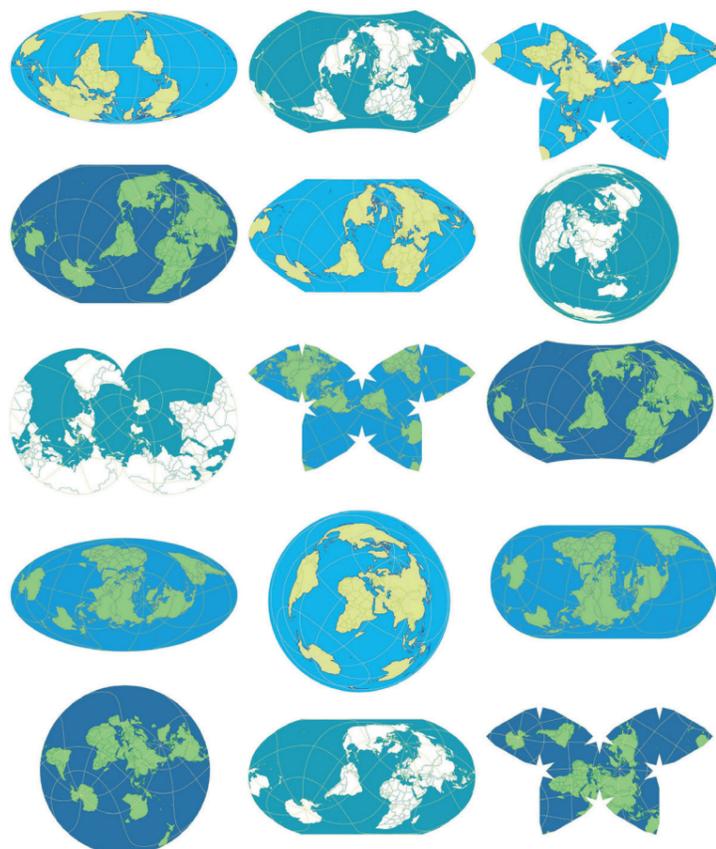


Abb. 3: Spektrum einiger Weltkarten mit unterschiedlichen konstruktiven und gestalterischen Elementen. (Bild: Julia Mia Stirnemann)