

Schlussbericht 18-104-P Worldmapgenerator 3.0

Dr. Julia Mia Stirnemann, MA Communication Design, Zürich

Wie sieht die Welt wirklich aus? Wie sind Weltkarten dargestellt? Um solche Fragen zu ergründen, wurde die Software „Worldmapgenerator“ entwickelt. Sie ermöglicht das Generieren von unkonventionellen Weltkarten. Dabei kann ein beliebiges geografisches Gebiet in den Bildmittelpunkt gerückt und mit einer beliebigen Projektion kombiniert werden.

Flächenverzerrungen wirken sich durch diesen Prozess unkonventionell aus. Die Transformation von der Kugeloberfläche in die zweidimensionale Ebene wird in einem interaktiven Prozess hinterfragt, die gängigen Weltkarten werden kontrastiert und durch das Generieren einer Vielfalt an unkonventionellen Weltkarten wird der gegenwärtigen Standard-Weltkarte etwas entgegengesetzt.

Bisher ist das Erstellen von Weltkarten mittels Projektionen durch Konventionen bestimmt, welche verantwortlich sind, für das im Bildmittelpunkt abgebildete geografische Gebiet. Weltkarten weisen meistens ähnliche Bildproportionen auf. Diese Konventionen sind historisch gewachsen; von der Ptolemäischen Weltkarten der Antike, zu den T-O Mappae Mundi im Mittelalter, aber auch etwa der Waldseemüller-Weltkarte der Renaissance. Jede Epoche bringt bestimmte Darstellungsmuster hervor.

Diese historisch gewachsenen Konventionen führen dazu, dass Standard-Weltkarten unweigerlich etwas vortäuschen. Sie sind immer auf die eine oder andere Weise falsch, da man eine Kugeloberfläche unmöglich wirklichkeitsgetreu auf einer zweidimensionalen Karte abbilden kann. Entweder stimmt die Form der Länder und Kontinente oder die Flächen sind verzerrt. Auch können die Flächen korrekt dargestellt sein auf Kosten der richtigen Form.

Dank der Unterstützung der cogito foundation können wissenschaftliche Resultate und Ideen zweier vorangegangener Forschungsprojekte durch den Worldmapgenerator spielerisch einer breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Dabei ist das User Interface sowie die User Experience ein wichtiger Teil der Software: Die User werden durch verschiedene Schritte durch die Thematik geführt und können so die Zentrierung, die Projektion, die Geolayer sowie die Gestaltung der Weltkarten selber wählen. Das Ziel der Stiftung «Verständnis für die Denkweise der Naturwissenschaften zu schaffen», wird durch das Projekt hervorragend erfüllt; so wird etwa "Wissenschaft" einer breiten Masse vermittelt und zudem wird Verständnis für die Denkweisen von Naturwissenschaften (etwa Projektionslehre) geschaffen.

Seit dem Release der Software (26.02.21) sind bereits mehr als 10'000 Weltkarten generiert worden. <https://maps.worldmapgenerator.com/list/?p=0>