

## vimudeap - the virtual museum of dead places

### Ein Forschungsprojekt der Forschungsgruppe Neue Medien

Thomas Kemnitz

Im Mittelpunkt der Arbeit der Forschungsgruppe Neue Medien (Prof. Thomas Born) im Studiengang Kommunikationsdesign steht die Erforschung der Visualisierung von und Navigation in großen dynamischen Bildkonvoluten. Im Einzelnen sind das zur Zeit die Projekte Virtual Design, SSWP und vimudeap. Allen Projekten gemein ist die Suche nach konzeptionellen und gestalterischen Lösungen, die das Internet als Medium zur Bildkommunikation nutzbar machen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf der Überwindung einer reinen Präsentations- bzw. Konsumtionsebene. Das mehrfach ausgezeichnete Virtual Design ([www.fhtw-berlin.de/virtual-design](http://www.fhtw-berlin.de/virtual-design)) entwickelt sich zum Online-Zukunfts-Werkzeug für die Designausbildung auf der Grundlage einer intensiven fachsprachlichen Kommunikation mit und über Bilder. SSWP visualisiert die vielschichtigen Vernetzungen zwischen medienkünstlerischen Arbeiten im Kontext ihrer Entstehung und Rezeption als nachvollziehbaren interaktiven Prozess. Vimudeap stellt den Ortskontext als Grundlage zur Schaffung eines globalen Internet-Bildarchivs in den Mittelpunkt. Neben der Präsentation dieses dynamischen Archivs steht die Gestaltung geeigneter interaktiver Tools zur direkten Einflußnahme auf den Inhalt des Archives im Vordergrund. Gegenstand der Bildarbeit sind sogenannte Dead Places. Sie sind im Internet gespeicherte digitale Bilder von konkreter Architektur, die ihren Verwendungszweck verloren hat und dennoch weiter existiert - ungeachtet gesellschaftlicher und sozialer Veränderungen.

[vimudeap.f5.fhtw-berlin.de](http://vimudeap.f5.fhtw-berlin.de)

Der Begriff des Museums steht hier nicht als Ort der Rezeption von Kunstwerken und Dingen. Vielmehr soll er weiterhin als moderner Begriff akzeptiert werden und den Gedanken der Vernetzung und Virtualität zuar-



Hauptscreens mit Bedienelementen und Karte

beiten - im Sinne einer Internet-basierenden globalen Bildsammlung, als Ort der Kommunikation und Reflexion. Neben den bestehenden sammelnden und beschreibenden Funktionen liegt das Hauptaugenmerk auf der Entwicklung und dem Ausbau der kommunika-



Hauptscreens mit Bedienelementen und Karte

tive Elemente. Jedem Interessierten ist es möglich, jederzeit eigene neue Bild- und Textbeiträge hinzuzufügen und Vorhandenes zu ergänzen. Als Internet-Projekt kann dies weltweit und gleichzeitig geschehen.

Wesentlich war die Erarbeitung eines modern gestalteten Interfaces, das den Ortskontext berücksichtigt und



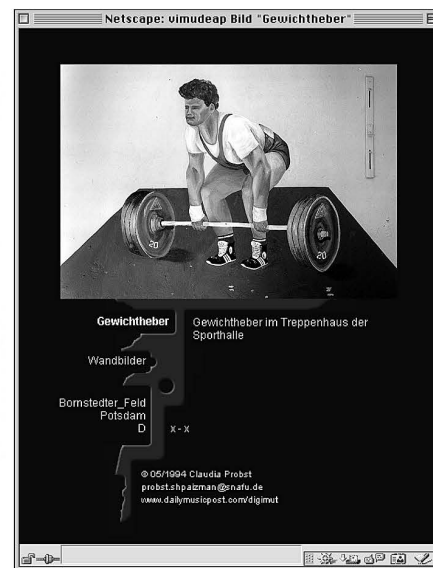
Objektscreen mit Bildvorschau

den schnellen und direkten Zugriff auf die Bilddatenbank auf verschiedenen Wegen erlaubt und so beschrieben werden kann: Der Wahl eines Ortes unter thematischem (Rubrik), geografischem (Objekt, Staat) oder zeitlichem (erbaut, aufgegeben) Aspekt folgt immer die topografische Zuordnung als interaktiver dynamischer Kartenpunkt. Dieser führt zum Ort selbst, repräsentiert durch Bildlisten und Textlinks. Übersichtliche, relationale Fenster ermöglichen es, die aufgerufenen Informationen vergleichend nebeneinanderzustellen: Jedes Einzelbild lässt sich vergrößern. Titel, Beschreibung und Entstehungsdaten werden zugänglich. Das Objekt wird in verschiedene Perspektiven aufgelöst. Die jeweils vorhandenen Punkte Links, Info und Map bieten einen weiteren Perspektivwechsel. So führt das kommunikative Moment Hyperlink zu weiteren Sites im World Wide Web, die mittel- oder unmittelbar dieses Objekt oder die ihm zugeordnete Rubrik berühren. Ausführliche Textinformationen können unter Info eingesehen werden. Unter Map zeigt ein Satellitenbild die räumlichen Proportionen im geografischen Umfeld. Allen Screens gemeinsam ist die Möglichkeit, jede zu einem Ort gehörende

Information, sei es als Bild, Text oder Link zu kommentieren und zu ergänzen. Sie werden unmittelbar zum Bestandteil der Sammlung. Der Besucher wandelt sich vom Konsumenten zum Produzenten.

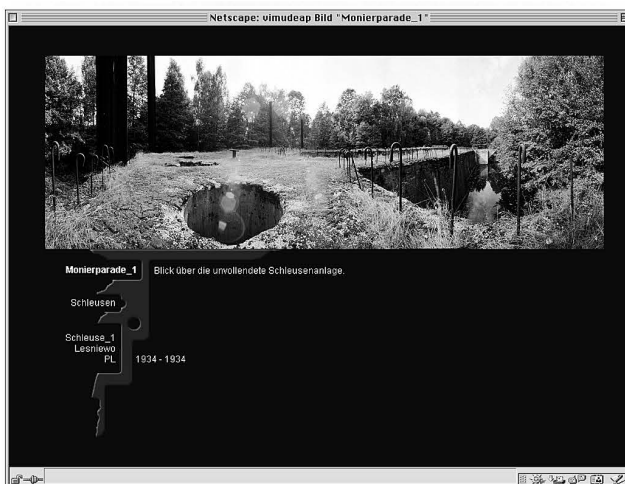
Das Screendesign trägt diese Informationen durch Elemente, die sich an

Information, sei es als Bild, Text oder Link zu kommentieren und zu ergänzen. Sie werden unmittelbar zum Bestandteil der Sammlung. Der Besucher wandelt sich vom Konsumenten zum Produzenten.



*'Gewichtheber', Wandbild in einer nicht mehr existierenden sowj. Kaserne, Bornstedter Feld, Potsdam (D), Rubrik Wandbilder*

die Formen der Architektur anlehnen, mit der Farbigkeit eines sehr dunklen Blautons auch gestalterisch in die Tiefe. Die Staffelung der Bildinformation vor der Textinformation prägt die Einzelscreens.



*'Monierparade', nicht fertiggestellte Schleuse, Guya (PL), Rubrik Schleusen*

## Die Sammlung

Der Themenkatalog (Rubriken) der gezeigten Toten Orte ist breit gefächert. Vom Bunker über Fabrikationsanlagen, Schleusen, Viadukte bis zu Wassertürmen und Wandbildern werden Dead Places aus den unterschiedlichsten Epochen präsentiert. So finden sich in der Rubrik Bunker neben Objekten, die die Erinnerung an das Grauen von zwei Weltkriegen wachhalten auch Anlagen jüngerer Datums. Ehemalige Verteidigungsanlagen der US Streitkräfte fügen sich

mit Anlagen der NVA oder der Sowjetarmee zu einem Bild des Kalten Krieges. Noch selten spielt das Thema der Konversion eine Rolle. Die Umgestaltung zu Landschaftsparks und Wohnräumen (BUGA 2001, Potsdam) sind die Ausnahme.

Historische Produktionsanlagen, die über Jahre hinweg realer Bestandteil der Wirtschaft der DDR waren, werden von Wiedervereinigungs-Invest-Ruinen jüngsten Datums auf ihrem Weg in die Überflüssigkeit begleitet.

Allen Objekten gemein ist sicherlich, daß kaum ein Mensch sie besucht, obwohl sie doch immer Teil von Biografien waren und sind. Die Bilder sollen ihren Beitrag leisten, diese in ein globales vernetztes Gedächtnis zu überführen.

Der Medienhistoriker und -archäologe Wolfgang Ernst faßt das Museum unter dem Begriff Katechon zusammen: Bunker, Wassertürme, Wohnblocks, Gasometer stehen für das Katechontische, den Aufschub eines Endes - nicht anders als das Museum, also das Medium, das diese Objekte hier präsentiert. Raketen, die nicht Geschwindigkeit sind, warten auf den Start. Wasser, das den Leitungen noch nicht weitergegeben ist, harrt des Flusses. Häuser, in denen Soldaten schlafen, stehen vor



*'Kranbegegnung', Zementwerk Glöthe (D),  
Rubrik Zementwerke*

dem Krieg. Gasometer, deren Gas noch nicht in Wärme verwandelt wurde, sind Ausdruck einer Latenz. Doch erst wo die Macht verschwunden ist setzt das Museum ein. Bunker ohne Raketen sind zugänglich für Fotografen, Wassertürme ohne Wasser bestiegbar, Gasometer ohne Gas zu besichtigen, Kasernen ohne Armeen ein Spaziergang. Das Museum ist immer schon zu spät.

### Die Technik

Als Infrastruktur des Museums wird eine Multimedia-Datenbank auf FileMaker-Basis eingesetzt, auf die per Internet zugegriffen wird. Neue Einträge, Änderungen,



*'Perspektiven', technische Anlagen einer nie genutzten Schleuse, Guya (PL), Rubrik Schleusen*

Karten und Menüs werden automatisch generiert und über Browser der 4ten Generation zugänglich gemacht. Diese ermöglichen den Einsatz von Style Sheets, die die sich ändernden Inhalte in eine definierte Gestaltung überführen. Mit im Team programmierten Datenbankroutinen knüpfen sie ein Netz aus Bildern und Texten, die zu einem virtuellen Ausflug zu den Toten Orten einladen.

Die Bilder der Sammlung sind zum größten Teil dokumentarische Aufnahmen in color und schwarzweiß. Räume ohne vorhandenes Licht werden Step by Step mit künstlichem Licht gefüllt/gestaltet. Inszenierungen entstehen, die das Medium aufgreifen und in Bezug zum abgebildeten (Raum) setzen. Aus Einzelbildern werden (interaktive) Panoramen generiert. Das Abgebildete löst sich endgültig vom Ort und beginnt sein Eigenleben als digitales Bild. Die einzigen, die es verbinden, sind wir, die Besucher.

### **Erfolge**

280 Bilder von 50 Objekten aus 3 Staaten in 30 Rubriken wurden bisher von 10 Autoren/innen zusammengetragen und bilden den derzeitigen Kern der Sammlung, die bisher von über 5000 Besuchern aufgesucht wurde. Erklärtes Ziel bleibt, mit und für Bildarbeiter, Historiker, Archäologen und Architekten diese Sammlung weiter zu vervollständigen, zu bearbeiten und auszuwerten.

Nicht nur ein Blick auf die Statistik zeigt, daß das Interesse an der Auseinandersetzung mit dem Toten Ort allgemeiner ist. So wählten im Herbst 1999 verschiedene deutschsprachige Suchdienste vimudeap zu ihren Top-Links. Das deutschsprachige Portal [www.web.de](http://www.web.de) zeichnete vimudeap mit dem Cool Spoot Award aus. Eine Woche lang konnte von der Startseite des Suchdienstes direkt auf das Museum zugegriffen werden.

Während des Forums für Architektur und Medien 'Architektur im Bild' im November 1999 in Dresden ([www.arbytes.de/aib](http://www.arbytes.de/aib)), wurde das Projekt erstmals in einem Vortrag öffentlich präsentiert. In Auswertung der sich anschließenden Diskussion gehört es zu den aktuellen Forschungsaufgaben, geeignete Räume der Diskussion und der Reflexion innerhalb des virtuellen Museumsgefüges zu gestalten.

Die Forschungsgruppe lädt alle Interessierten zum Besuch und zur Mitarbeit ein - ein Dead Place findet sich bestimmt auch in Ihrer Nähe.

### **Weitere Informationen**

Thomas Kemnitz,  
[tkemnitz@fhtw-berlin.de](mailto:tkemnitz@fhtw-berlin.de)  
FB5 Kommunikationsdesign  
[vimudeap.f5.fhtw-berlin.de](mailto:vimudeap.f5.fhtw-berlin.de)  
[www.vimudeap.de](http://www.vimudeap.de)