

BERND FINKEN

Das Virtuelle Museum der verlorenen Heimat. Heimat digital bewahren

Ein Projekt des Heimatvereins der Erkelenzer Lande e. V.

Der westlichste Kreis der Bundesrepublik Deutschland, Heinsberg, ist geologisch Teil des Niederrheinischen Tieflandes, ein überwiegend flacher Landstrich mit ertragreichen Böden. Der Untergrund ist aus über 1.000 Metern Sedimenten aufgebaut. Eingelagert finden sich mächtige Kohleschichten. Seit einigen Jahrzehnten durchpflügen gewaltige Bagger unseren heimatlichen Boden, um die Kohle zu fördern und den Hunger der Menschen nach elektrischem Strom zu stillen.



Abbau des Deckgebirges im Braunkohle Tagebau Garzweiler II. Hier befand sich der Ort Borschemich, Foto: Heimatverein der Erkelenzer Lande e. V. / Michael Finken

Dadurch gehen Teile unserer Heimat und deren gewachsene Struktur unwiederbringlich verloren. Wir können dies nicht verhindern. Was wir tun können und wollen, ist eine lebendige Dokumentation unserer Heimat schaffen, die, so schmerzhaft es auch ist, ein Erinnern ermöglicht. Ein Museum ist unser Medium, dies in aller Öffentlichkeit zu tun.

Das Heimatmuseum unserer Stadt, das lange Zeit existierte, ist nach seiner Zerstörung im Zweiten Weltkrieg nicht wiedererrichtet worden. Der technische Fortschritt gibt uns heute neue Möglichkeiten. Wir haben uns für ein virtuelles Museum entschieden. Auf digitalem Wege präsentieren wir unsere Heimat mit den modernsten Technologien, die das Internet heute bietet.

Kann diese Internetseite Heimat sein?

Der 10. Kulturpolitische Bundeskongress stellte die Frage: »Heimat im virtuellen Raum – geerdet?« Wir sind davon überzeugt, dass wir über den virtuellen Raum einige Aspekte des geerdeten Heimatgefühls vermitteln können. Stellen wir uns vor, wie unser Heimatgefühl in uns gewachsen ist. Wir haben uns als Kind mit unserer Umgebung vertraut gemacht, vertraut mit und durch die Eltern, mit den Nachbarn, mit den Häusern, den Straßen, mit der Natur, mit Sitten und Gebräuchen. Mit allen Sinnen haben wir unsere Heimat verinnerlicht, so sehr, dass wir wie Schlafwandler in unserer Heimat agieren können. Das gibt uns Sicherheit.

Nur ein geringer Teil dessen, was uns diese schlafwandlerische Sicherheit unseres Heimatgefühls vermittelt, ist ständig real und gegenständlich vor uns präsent. Unser Heimatgefühl speist sich zu einem Großteil aus Erinnerungen und Gewohnheiten, die wir in unserem Gedächtnis gespeichert haben. Wir glauben, Bilder und Texte sind Zündfunken unserer Erinnerung, Zündfunken unserer heimatlich schlafwandlerischen Gewohnheiten. Aus dem Schatzkästchen mit alten Familienbildern kennen wir dieses Gefühl. Ähnlich den alten Fotografien löst die Internetseite unseres Museums mit lebensnahen und lebendigen Darstellungen aus verschiedenen Perspektiven den Zündfunken der Erinnerung aus, besonders intensiv durch die bewegten Bilder und die Möglichkeit, die zerstörten Räume virtuell zu betreten und zu durchschreiten.

Ersetzen wir die Frage nach dem Geerdet-Sein im virtuellen Raum durch die Frage nach dem, was uns vertraut ist, was uns zur schlafwandlerischen Sicherheit führt, so sehen wir keinen signifikanten Unterschied mehr zwischen den Bildern aus unserem Schatzkästchen und einer virtuellen Darstellung auf einem Bildschirm.

*Inhalte, Nutzer*innen und Formate des Virtuellen Museums*

Inhaltlich haben wir den Anspruch, uns einerseits der detaillierten naturgetreuen Wiedergabe der heutigen Orte zu widmen. Bilder, Filme, dreidimensionale Bildobjekte und Kugelpanoramen, Virtual- und Augmented-Reality sind die Mittel



Beispiel für die Navigation des Virtuellen Museums: Kugelpanorama Kirche Heilig-Kreuz Keyenberg, Screenshot, <https://www.virtuelles-museum.com/anwendung/keyenberg-panorama/> (Quelle: Heimatverein der Erkelenzer Lande e. V.)

unserer Wahl. Andererseits beschreiben wir das Leben in den Orten mit Texten und tonalen Zeugnissen.

Weiterhin ist uns wichtig, dass wir unseren Besucher*innen ein weites Feld an Möglichkeiten anbieten. Schließlich hat selbst in einem Dorf jeder seine speziellen Orte und Pfade, sei es die lauschige Ecke im Garten, sei es das Vereinsheim oder der Lebensmittelladen. Wir müssen aber leider auch eine Grenze ziehen. Die lauschige Ecke im Garten werden wir nicht präsentieren können. Schließlich müssten wir als Heimatverein alle denkbaren lauschigen Ecken erfassen und dokumentieren und damit öffentlich machen. Das ist nicht praktikabel und auch rechtlich ein Problem. Der persönlich private Bereich bleibt weitgehend eine Tabuzone.

Viele an Heimat interessierte Menschen werfen auch gerne einen Blick in die Vergangenheit, in die eigene Vergangenheit. Von heute zurück in die Kindheit und darüber hinaus in die Zeit ihrer Ahnen, bis letztlich in Zeiten, die nur noch durch Ahnenforschung und archäologische Untersuchungen erhellt werden können. Die Verbundenheit mit dem Gedanken, dass es beispielsweise einen Adelsitz im Heimatort gab, der aber heute verfallen ist, ist bei manchen Menschen sehr groß. Auch diesem Wunsch wollen wir im Museum Rechnung tragen. Zukünftig möchten wir auch Berichte aus historischer Zeit anbieten. Dazu stehen wir im engen Kontakt mit den Archäolog*innen des Landschaftsverbandes Rheinland. Bilder von Orten, von Festen und der Natur, Filme (aufgenommen mit Drohnen und Kugelpanoramen) des ganzen Ortes sind uns ein Anliegen. Zeichnungen und Texte von künstlerisch begabten Bürger*innen sowie Fotos von Fronleichnams-

zügen, Kirmessen und Sportveranstaltungen sollen das Leben in den Ortschaften zeigen. Beschreibungen bedeutender Persönlichkeiten von heute und gestern gehören auch dazu.

Aus der Sicht der Verfügbarkeit ist ein virtuelles Museum optimal. Ohne zusätzliches Personal ist dieses Museum 24 Stunden am Tag, 365 Tage im Jahr, rund um den Globus erreichbar. Interessierte können uns an jedem beliebigen Ort der Welt einen Besuch abstatten. Wir haben großen Wert darauf gelegt, ein responsives Webdesign zu schaffen. Das bedeutet, dass Besitzer*innen eines Tabletcomputers oder eines Smartphones unser Museum mit in der Tasche führen können. Einzige Voraussetzung ist, dass eine Internetverbindung verfügbar sein muss. Diese Tatsache eröffnet neue, noch nie dagewesene Möglichkeiten. Stehen die Besucher*innen vor einem Gebäude, zum Beispiel einer Kapelle, so können sie ihre Endgeräte wie einen elektronischen Guide nutzen, so wie sie heute in allen größeren Museen angeboten werden. Diese Funktion wird in nächster Zeit noch realisiert. Mit der Augmented-Reality Technik können sich die Besucher*innen vor den Braunkohle Tagebau stellen und sich virtuell einblenden lassen, wo ein verschwundener Ort gelegen hat. Auch diese Funktion ist noch in Planung.

Ganz besonders wünschen wir uns, mit dem Museum junge Menschen zu erreichen. Die Technik des Virtuellen Museums ist so angelegt, dass man ohne spezielle Fachkenntnis, beispielsweise der HTML-Programmierung, Texte und Bilder in die Internetseite einpflegen kann. Insbesondere haben wir den Wunsch, in Kooperation mit Schulen heimatliche Themen zu erarbeiten und im Museum zu veröffentlichen. Leider gibt es noch keine konkreten Partner für diese Möglichkeit, aber wir werden diese Idee weiterverfolgen.

Darüber hinaus möchten wir junge Menschen mit einer Vielzahl spielerischer Formate ansprechen. So können wir das Puzzle eines Gebäudes oder einer Landschaft anbieten, das die Nutzer*innen rein virtuell wieder zusammensetzen können. Auch eine Rallye durch einen Ort oder einen Wald können wir präsentieren. Das geht natürlich nur in Bereichen, die den Baggern nicht zum Opfer gefallen sind. Inhalt dieser Spiele werden ausschließlich Bilder, Texte, Filme etc. aus dem Fundus des Virtuellen Museums sein. Diese Idee hat dem Ministerium für Heimat, Kommunales, Bau und Gleichstellung des Landes Nordrhein-Westfalen so gut gefallen, dass wir eine erhebliche Fördersumme für die Realisierung des Projektes erhalten. Realisiert wird das Spieleprojekt im Jahr 2020. Wir hoffen mit diesen Techniken viele weitere Besucher*innen für unser Museum zu gewinnen.

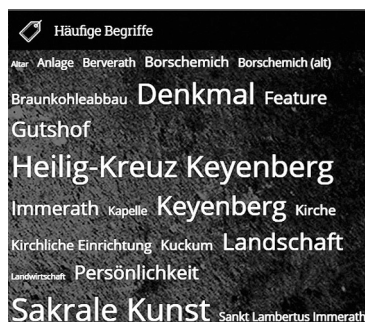
Navigieren im virtuellen Raum – geerdet

In der Konzeptionsphase unseres Museums haben wir viel Arbeit in die Planung der Navigations-Architektur gesteckt. So wie jedes gegenständliche Museum haben wir uns die Frage gestellt, wie wir unsere Besucher*innen durch die Ausstellungen auf der Internetseite führen können. Unser Ziel ist es, den Besucher*innen einen kurzen Weg zum je individuellen Interessengebiet zu ermöglichen.

Beispiel für eine interaktive Navigationskarte, Screenshot, <https://www.virtuelles-museum.com/wiki/> (Quelle: Heimatverein der Erkelenzer Lande e.V.)

Wer gezielt nach bestimmten Themen sucht, der soll die für ihn relevanten Artikel und Bilder fertig zusammengestellt in einer Übersicht erhalten. Diesen Wunsch können sich die Besucher*innen mit der Eingabe eines Suchbegriffes erfüllen. Für uns als Museumsbetreiber*innen steckt hinter der Erfüllung dieser Wünsche eine aufwändige Technik der Verschlagwortung.

Diejenigen, die sich gerne per Landkarte orientieren, können mittels einer interaktiven Karte navigieren. Die Karte zeigt mit Symbolen an, an welchem Ort interessante Informationen zu erwarten sind. Diese Informationen lassen sich auch nach ausgewählten Begriffen filtern. Eine Schwierigkeit stand uns bei den Karten im Weg: Wir konnten die im Web öffentlich angebotenen Karten zwar nutzen,



Beispiele für die Navigation mittels Rubriken bzw. Schlagwortwolke, Screenshots, <https://www.virtuelles-museum.com/rubrik/bauwerke/> (Quelle: Heimatverein der Erkelenzer Lande e.V.)

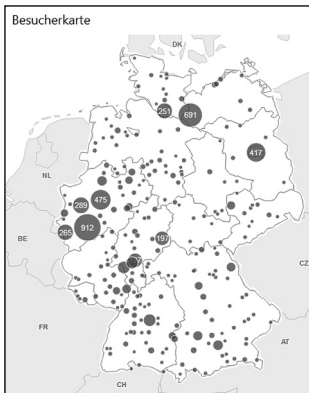
aber überall dort, wo durch den Tagebau die Landschaft verschwindet, löschen die Kartenanbieter auch die Karteninhalte. Im Bild oben ist das der graue, gepunktete Bereich rechts. In diesem konkreten Fall lag dort der Ort Erkelenz-Borschemich. Die runden Punkte zeigen an, dass dort Informationen hinterlegt sind. Beim Anklicken tut sich hier eine speziell abgespeicherte Karte auf und ermöglicht die normale Kartennavigation. Einen Vorteil hatte dieser zusätzliche Aufwand: Wir bieten nun verschiedene Kartentypen für unser Gebiet an, zum Beispiel eine Urkarte, die auf Napoleon Bonapartes Befehl von seinem Kartographen Tranchot erstellt wurde.

Wer lieber per Rubriken oder Schlagwortwolke seinen Weg sucht, hat auch diese Möglichkeit.

Wir haben unsere Beiträge nach Typen und Interessenlagen sortiert. So können die Besucher*innen nach Stories, Wissen und News

selektieren. Letztendlich führen diese Begriffe auf unsere Dokumentationsseiten. Dieser Seitentyp enthält die wesentlichen Inhalte des Virtuellen Museums. Hier finden sich die Bilder, die Filme und die Texte, die das Museum ausmachen. Aber auch an dieser Stelle bieten wir ein Weiternavigieren über viele Verzweigungen an. So kann man aus der Seite selbst und aus dem Text heraus navigieren. Am unteren Rand der Seite wird die Navigation zu verwandten Themen angeboten.

Ein Vorteil einer Internetseite ist es, dass man das Besucherverhalten in gewissen Grenzen automatisch analysieren kann. Die nachfolgende Abbildung zeigt, dass wir seit Eröffnung des Museums am 8. Oktober 2018 bis Anfang Dezember 2019 insgesamt 11.824 Besuche nur in der Bundesrepublik Deutschland verzeichnen. Davon ließen sich 8.851 Besuche geographisch zuordnen. Weltweit sind 13.045 Besuche registriert. Der Schwerpunkt der Besuche liegt verständlicherweise in Nordrhein-Westfalen.



Geographische Webanalyse zum Besucherverhalten des Virtuellen Museums (Quelle: Heimatverein der Erkelenzer Lande e.V.)

Es ist unser großer Wunsch, dass unsere Besucher*innen einen emotionalen Zugang zu unserem Museum finden. Sicher sind wir ein Museum, dessen Bezug im Wesentlichen in unserer Region liegt. Aber wie es mit vielen Präsentationen der Fall ist, legen wir auch großen Wert auf eine mehrschichtige Darstellung. Neben dem zentralen Punkt der Erinnerung an die verlorene Heimat, sollen sich die Besucher*innen, die nicht direkt von Heimatverlust betroffen sind, hier informieren können über Kulturelles, Landschaftliches, Siedlungsgeschichtliches, Archäologisches und Alltagsgeschichtliches unserer Heimat. Die naturrealen Bilder, die mit Kurzinformationen gespickt sind, ermöglichen den spontanen Besucher*innen einen schnellen Einblick in unsere Dörfer. Diejenigen, die sich tiefergehend informieren möchten, finden ausführlichere Texte zum Bildmaterial. Wer forschen möchte, um zum Beispiel einen Artikel oder eine Dissertation zu verfassen, findet zusätzlich Quellenangaben. Wir freuen uns darüber, auf diese Weise einem breiten Publikum eine Fundgrube für jede Interessenlage bieten zu können.

Sie finden unser Museum unter www.virtuelles-museum.com.