Oksana Bulgakowa
Roman Mauer *Hrsg.*

Dinge im Film

Stummer Monolog, verborgenes Gedächtnis

Springer VS

Dinge im Film

Oksana Bulgakowa · Roman Mauer
(Hrsg.)

Dinge im Film

Stummer Monolog, verborgenes Gedächtnis

Springer VS

Hrsg.
Oksana Bulgakowa
Berlin, Berlin, Deutschland

Roman Mauer
Institut für Film-, Theater-,
Medien- und Kulturwissenschaft
Gutenberg-Universität Mainz
Mainz, Rheinland-Pfalz, Deutschland

ISBN 978-3-658-35260-8 ISBN 978-3-658-35261-5 (eBook)
https://doi.org/10.1007/978-3-658-35261-5

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.d-nb.de abrufbar.

© Der/die Herausgeber bzw. der/die Autor(en), exklusiv lizenziert durch Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2022
Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.
Die Wiedergabe von allgemein beschreibenden Bezeichnungen, Marken, Unternehmensnamen etc. in diesem Werk bedeutet nicht, dass diese frei durch jedermann benutzt werden dürfen. Die Berechtigung zur Benutzung unterliegt, auch ohne gesonderten Hinweis hierzu, den Regeln des Markenrechts. Die Rechte des jeweiligen Zeicheninhabers sind zu beachten.
Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Planung/Lektorat: Barbara Emig-Roller
Springer VS ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH und ist ein Teil von Springer Nature.
Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

Inhaltsverzeichnis

Einleitung 1
Oksana Bulgakowa

HISTORISCHE KONTEXTUALISIERUNG

Der Vogelbauer und das Kino der 1920er Jahre. Kritische Diskurse der klassischen Filmtheorie zu den symbolischen Dingen 15
Jörg Schweinitz

Ein Puppenheim. Melodramatische Dinge auf der Bühne und im Film 43
Anna Muza

Die filmische Gegenwärtigkeit der Dinge. Ein Angebot zur skeptischen Versöhnung des modernen Subjekts mit sich selbst 59
Margrit Tröhler

Sergej Eisenstein, Sergej Tretjakow und die Diskussion um das Ding und Film-Ding 91
Oksana Bulgakowa

Jenseits des Anthropozentrischen. Zur Rede der Dinge in Fritz Langs Films noirs 135
Norbert Grob

Things to come. Dinge im Science-Fiction-Film 147
Simon Spiegel

Objekte der Begierde. Dingliche Cinéphilie und die Ausstellungspraxis im Musée du Cinéma 167
Ann-Christin Eikenbusch

MEDIALE DINGE IM FILM

Die filmische Leinwand. Semipermeable Projektionsfläche und ephemeres Ding 197
Laura Katharina Mücke

Crazy Walls. Über den Zusammenhang der Dinge und die Entschlüsselung des kriminalistischen Codes 223
Philipp Scheid

Das Fenster im Film. Mediale Schwelle im Spannungsfeld der Räume 237
Nils Jönck und Winona Wilhelm

Die Karte im Film. Funktion, Materialität und Typologie eines raumgenerierenden Mediums 259
Roman Mauer und Elisabeth Sommerlad

Die Eisenbahn im Film. Protokinematografisches Phänomen und motivische Konstante 285
Christian Alexius

Das Mikrofon im Film. Auditive Transformationen von Figuren, Raum und Zeit 309
Vasco V. Ochoa

Das Mobiltelefon. Formen und Funktionen im Film 325
Andreas Rauscher

IKONISCHE DINGE IM FILM

Die Zigarette im Film. Polyvalenz, Gestik und Politisierung 347
Roman Mauer

Die Sonnenbrille zur Mystifizierung und Enthüllung im Film 387
Maryna Zaporozhets

Der Regenschirm im Film als Ornament, Abschirmung und Ermächtigung 403
Lea Nover

Der MacGuffin … das angedeutete Objekt der Begierde 415
Lucas Curstädt

Die Kerze im Film – (im)materielle Macht und Ambivalenz des Dazwischen 429
Carina Silvia Manger

Spielzeug im Film zwischen motivischer Verdichtung, Kommerzialität und Nostalgie 451
Michael Brodski

Die Karte im Film. Funktion, Materialität und Typologie eines raumgenerierenden Mediums

Roman Mauer und Elisabeth Sommerlad

Karten erheben den menschlichen Blick in eine machtvolle Position der Weltbewältigung. „Das Prinzip der Kartographie führt das Außen ins Denken ein", schreibt Stefan Heyer (2001, S. 13). „Die Karte zerrt die Welt auf eine Oberfläche, klemmt sie ein in einen geographischen Raum, der von Koordinaten definiert wird." (Ebd., S. 14) Übersehen wird leicht die Differenz zwischen Karte und Wirklichkeit: Trotz vermeintlicher Objektivität stellt jede Karte eine Konstruktion dar; sie filtert und abstrahiert, und sie suggeriert Überzeitlichkeit, obwohl sie im doppelten Sinne altert. Denn sie müht sich um die Fixierung einer Welt, die sich stetig verändert, und sie hofft auf die ewig gültigen Gesetze der Mathematik, obwohl sie kulturgeschichtlich sich wandelnden Epistemen und Darstellungskonventionen unterliegt. Die Verbindungen von Kartographie, Karten und Film sind vielschichtig und werden seit geraumer Zeit unter dem Schlagwort *Cinematic Cartography* analysiert (vgl. u. a. Caquard und Fraser Taylor 2009; Conley 2007; Field 2009; Joliveau 2009; Lukinbeal 2004, 2010, 2018; Sharp 2018; Lukinbeal et al. 2019). Um zu verstehen, wieso dabei der Film selbst als „moderne Kartographie" (Bruno 2002, S. 71) oder kartographisches Kunstwerk (Conley 2007) verstanden wird, gilt es, sich von der allgemeinen Vorstellung einer Karte zu lösen oder diese zu erweitern. Das berührt im Kern den Unterschied

R. Mauer (✉)
Filmwissenschaft, Institut für Film-, Theater-, Medien- und Kulturwissenschaft, Johannes Gutenberg-Universität Mainz, Mainz, Deutschland
E-Mail: romauer@uni-mainz.de

E. Sommerlad
Geographisches Institut, Johannes Gutenberg-Universität, Mainz, Deutschland
E-Mail: e.sommerlad@geo.uni-mainz.de

© Der/die Autor(en), exklusiv lizenziert durch Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2022

O. Bulgakowa und R. Mauer (Hrsg.), *Dinge im Film,*
https://doi.org/10.1007/978-3-658-35261-5_12

zwischen Perspektivismus und Projektionismus (vgl. Lukinbeal 2010; Lukinbeal und Sharp 2019): Eine Perspektive ist jedem Kamerabild eingeschrieben; sie richtet die räumlichen Relationen und Fluchtpunkte der Linien auf den Standpunkt des Blickenden aus, sodass sich beispielsweise entfernte Objekte zunehmend verkleinern. Die Projektionsdarstellung von Karten ergeben sich hingegen aus einer mathematischen Berechnung, die ein vom Blickenden losgelöstes System in stimmigen Abständen konstruiert. Allerdings wäre es eine sehr enge Definition, Karten nur auf die Projektionsdarstellung zu reduzieren. Die Mannigfaltigkeit und historische Entwicklung kartographischer Abbildungen umfasst auch Perspektiven, Fotografien aus der Höhe (Aerofotografien), Panoramen, Kombinationen von Projektion und Perspektive, zudem Erweiterungen ins Dreidimensionale (Relief oder Geoplastik), sodass der Unterschied zwischen Karte und Modell verwischt wird. An diesen Übergängen zur perspektivisch-dreidimensionalen Darstellung des Räumlichen lassen sich die Medien Film und Karte miteinander verknüpfen. Castro (2009, 2011) untersucht unter dem Stichwort *Cinema's Mapping Impulse* die Relationen zwischen den visuellen Kulturen des Kinos und der Kartographie. Caquard (2009a, b, 2013, 2014) hingegen sucht nach dem Einfluss filmischer Karten – so genannter *Cinemaps* – auf kartographische Praktiken sowie nach den Möglichkeiten narrativer Kartographie (vgl. auch Jameson und DeGraff 2018). Roberts (2012, S. 69) lotet aus, ob Filmkarten und Filmkartierungen als geographische Wissensproduktionen verstanden werden können. Roberts und Hallam fassen in einem Beitrag die Entwicklungen und Strömungen der *Cinematic Cartography* zusammen und identifizieren fünf relevante Themenfelder: „(1) maps and mapping in films; (2) mapping of film production and consumption; (3) movie mapping and place marketing; (4) cognitive and emotional mapping; and (5) film as spatial critique" (2014, S. 8). Im vorliegenden Beitrag wird ein Fokus auf den ersten Aspekt gelegt – die Bedeutung von Karten im Film beziehungsweise der narrativen Funktion von Karten in filmischen Kontexten. Karten werden in ganz unterschiedlicher Art und Weise dazu genutzt, Orientierung in filmischen Welten zu stiften oder filmische Geschichten zu verorten.

Im Gegensatz zu anderen Dingen im Film stellt die Karte ein Medium dar – eines der ältesten – und bildet selbst Wirklichkeiten ab. Taucht sie innerhalb eines Gemäldes (vgl. Buci-Glucksmann 1997), eines Romans (vgl. Piatti 2012, S. 272) oder eines Films auf, setzt sie einen Reizpunkt, der dokumentarisierend auf die Lebenswelt verweist und Zuschauende herausfordert, die referenziellen Merkmale (Formationen, Namen, Symbole) mit der ihm bekannten Wirklichkeit abzugleichen (vgl. Böhnke 2007, S. 149–152). Es gilt daher zwischen Karten im Film zu unterscheiden, (1) die auf tatsächlich existierende Gegenden und Orte

referieren oder (2) Karten von fiktionalen Ländern, denen im Sinne des Zeichentheoretikers Charles Sanders Peirce die indexikalische Funktion gänzlich fehlt (vgl. Peirce 1901/1902, S. 351; Günzel und Nowak 2012, S. 9–12). In beiden Fällen lassen sich wiederum Formen der (a) adäquaten Wiedergabe von jenen (b) der modifizierenden unterscheiden. So können auch Karten in phantastischen Filmwelten von Verzerrungen, Verfälschungen oder Auslassungen geprägt sein, die der Zuschauende über einen intradiegetischen Abgleich mit den dargestellten Räumlichkeiten entdeckt.

Die Kartographie als Kulturpraxis hat sich nie darauf beschränkt, nur lebensweltlich existente Orte zu zeigen. Lange Zeit war die Trennung zwischen wirklichen oder mythischen Orten verschwommen, wurden weiße Flecken auf Landkarten mit Imaginationen gefüllt (von Inseln oder Fabelwesen, vgl. auch *Genesis 2.0,* CHE 2018), die erst nach und nach ausgemerzt werden konnten (vgl. Brooke-Hitching 2019). Abseits der kartographischen Erschließung der Welt finden wir Karten von mythischen Orten (wie Atlantis), transzendentalen Weltbildern (wie Dante Alighieris Höllenkreisen) oder fiktionalen Städten und Landschaften. Waren es in der Literatur zunächst die Romanautoren selbst, die Karten ihrer erdachten Räume entwarfen, so werden in Zeiten des Web 2.0 digitale Karten mit Prosatexten zu einer Form webbasierten literarischen Erzählens erweitert (Geographic Novel), während die Literaturwissenschaft Karten über Schauplätze zum Erkenntnisgewinn anlegt (Moretti 2009, S. 47 ff.) und für die Geo-Referenzierungen zunehmend digitale Tools nutzt (siehe „Literarischer Atlas Europas“, www.literaturatlas.eu, vgl. Piatti 2008, S. 299 ff.). Nicht zuletzt hat sich im Zuge der poststrukturalistischen Philosophie (vor allem bei Gilles Deleuze und Félix Guattari) und der postmodernen Literatur die Karte als Metapher für ein non-lineares, non-binäres Denken und Organisieren der Referenzen und Wissenssysteme etabliert (vgl. Mitchell 2008).

Im Bereich des Films zählen zu den *Spatial Narratives* Werke, die ihre Erzählung in besonderer Weise über die Topografie organisieren. Im *Worldbuilding* transmedialer Erzähluniversen (insbesondere im Abenteuer-, Science-Fiction- und Fantasy-Genre, vgl. Wolf 2012; Ekman 2013) gibt es eine natürliche Neigung zur Kartographie, die nicht nur aufseiten der Kreativen und Produzenten zur Organisation und Vermittlung, sondern auch in der Wissenschaft und Fan Culture zur Analyse genutzt wird (vgl. Nell und Hendel 2012). Auch ästhetisch kann die filmische Diegese vom kartographischen Zeichensystem okkupiert werden – ein Sonderfall, wie wir ihn in Lars von Triers Film *Dogville* (DK, u. a. 2003) erleben können, wo die Karte eines Dorfes (im Maßstab 1:1) selbst zum Spielfeld der Handlung wird. Die auf den Boden gezeichneten und beschrifteten Grundrisse der Häuser repräsentieren die unsichtbaren Bauten.

Schauspieler, Lichtsetzung und Kamera ignorieren die Abstraktion und verhalten sich auf dieser Karte, als befänden sie sich am tatsächlichen Ort. Ähnliches geschieht kurzzeitig im Disney-Zeichentrickfilm *The Emperor's New Groove* (*Ein Königreich für ein Lama,* USA 2000), wenn die laufenden Figuren gestrichelte Linien auf dem Boden hinterlassen, die danach auf einer Karte ihre Routen visualisieren. Auch diejenigen, die Karten produzieren, können Teil des Figurenensembles werden. Kartographen und Landvermesser tauchen in bestimmten Genres auf: der Kartograph in Abenteuer- und Historienfilmen, welche das Zeitalter der Entdeckungen thematisieren, zum Beispiel im Amazonas-Regenwald (*Brava gente brasileira,* BRA 2000; *Die Vermessung der Welt,* D 2012; *The Lost City of Z/Die versunkene Stadt Z,* USA 2016), der Landvermesser insbesondere im Western, wo er die Vorarbeit für den Bau der transkontinentalen Eisenbahn oder Telegraphenleitungen leistet (*The Iron Horse/Das Feuerross,* USA 1924; *Canadian Pacific,* USA 1949; *Denver and Rio Grande/Terror am Rio Grande,* USA 1952; *Carson City/Sabotage,* USA 1952). Daher sind Kartographen und Landvermesser oftmals Reizfiguren; sie bereiten die Eroberung von Räumen und territorialer Herrschaft vor. Sie erscheinen vor allem in Filmen, in denen neue Grenzen gezogen werden sollen, sei es von Grundstücken (*When the Daltons rode/Die Bande der Fünf,* USA 1940) oder Nationen (*Die Grenze,* BRD 1981; *Tunnelkind,* AUT 1990, *Propaganda,* TUR 1999).

Umgekehrt steht auch das Medium Film in den Diensten der Karte: So erfolgte die Luftkartierung für kriegerische Zwecke mit Kameras an Bord von Kampfflugzeugen (vgl. Virilio 1998). Wie Castro (2009) und Caquard (2009a) nachweisen, wurden viele Eigenschaften der heutigen webbasierten digitalen Globen (wie Interaktivität, Zoom-Funktion etc.) von filmischen Karten, Kamera- oder Raumstrategien des Films vorweggenommen oder angestoßen.

1 Historischer Aufriss

Animierte Karten lassen sich bereits früh im Kino nachweisen: Reiserouten erobern von Station zu Station geographische Felder beispielsweise in dem Dokudrama *Among the Cannibal Isles of the South Pacific* (USA 1918) oder dem Dokumentarfilm *Le tour de France par deux enfants* (F 1924). Sie sollen den dokumentarischen Anspruch der Filme unterstreichen, dienen der dramaturgischen Spannungserzeugung und transportieren zudem geopolitische, nicht selten kolonialistische Vorstellungen (vgl. Caquard 2009a, S. 47). Dass nicht nur eine Karte im Film auftaucht, sondern auch der Film selbst zur Karte wird, lässt sich bereits in den 1920er Jahren ausmachen: in Fritz Langs *Metropolis* (D 1927).

Mit einer Kartenskizze auf einem Stück Papier weisen sich die Arbeiter den Weg hinab in die Katakomben. Der tiefste Punkt in der Stadt ist jener geheime Ort, wo sich der Widerstand der Unterdrückten gegen die Oberschicht formiert. Denn der Film lässt sich selbst als Karte verstehen – in seiner symbolischen Vertikalstruktur – und bezieht seine Spannung aus den sozio-topographischen Konflikten von Oben und Unten. Vier Jahre später gelingt Fritz Lang ein weiterer Meilenstein: Die Polizeikarte in *M – eine Stadt sucht einen Mörder* (D 1931) markiert aus der Sicht der Filmgeographen einen Wendepunkt zwischen klassischer und moderner Kartographie im Film. Inhaltlich geht es um die koordinierte Suche nach dem Süßigkeiten-Geschäft, in dem der Kindermörder seine Bonbons gekauft hat; die Polizei zieht auf einer Karte konzentrische Kreise um den Tatort, um systematisch die Suche auszuweiten. Mehrere Merkmale sind bemerkenswert: Erstens ist die Karte auf zwei Erzählebenen situiert; sie liegt auf dem Tisch und ist Teil der Handlungswelt, doch die ausgeführten Kreise und Beschriftungen werden auf extradiegetischer Ebene hinzugefügt. Zweitens verbindet die Darstellung Perspektivismus und Projektionismus, beginnt mit einer leicht seitlichen Sicht und endet in der projektionistischen Aufsicht. Drittens wird in diesem frühen Tonfilm die kartographische Sequenz um eine Voice-Over ergänzt, die somit das Karten-Narrativ als Interaktion von Bild und Ton organisiert – möglicherweise die erste audiovisuelle Karte überhaupt (vgl. Caquard 2009a, S. 48 ff.). Für Caquard verdeutlicht die Sequenz zum einen den Übergang zwischen manueller und mechanischer, klassischer und moderner Kartographie, zum anderen sieht er Eigenschaften der digitalen Kartographie vorweggenommen: beispielsweise die interaktive Veränderung der Perspektiven, die Integration verschiedener Zeichensysteme (Fotografie, Film und Ton) und der Fokus auf Messung und Maßstab als Ausweitung der institutionellen Kontrolle (vgl. 2009a, S. 48 ff.) (siehe Abb. 1–2).

Die nächste einschlägige Kartengestaltung im Film findet sich in der Eröffnungssequenz von *Casablanca* (USA 1942), da sie das Hineinzoomen der narrativen Instanz vom Globus über eine Karte – kombiniert mit Realaufnahmen in Doppelbelichtung – zu den geschäftigen Straßen Casablancas vorführt, einer klassischen literarischen Eröffnung folgend, welche die Lesenden deduktiv in den Handlungsraum einweist (vgl. Hartmann 2009, S. 296). Im Zuge der Digitalisierung sind solche Zoom-Techniken als kontinuierlicher Kameraflug im Film perfektioniert worden (*Stranger than Fiction/Schräger als Fiktion,* USA 2006) und außerdem Merkmal heutiger dreidimensionaler Globen (Google Earth), die einen virtuellen Kameraflug simulieren (Caquard 2009a, S. 59). In den 1960er Jahren zeigen Filme, wie *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (*Dr. Seltsam oder: Wie ich lernte, die Bombe zu lieben,* USA/GB

Abb. 1–2 Meisterhafte kartographische Sequenz, welche zukünftige Entwicklungen digitaler Kartographie vorwegnimmt in *M – eine Stadt sucht einen Mörder* (D 1931)

1964) oder *Goldfinger* (*James Bond 007 – Goldfinger,* GB 1964) die Live-Darstellung von überwachten Objekten (Raketen, Autos mit Peilsendern) auf Karten (siehe Abb. 3–4). Diese Echtzeitortung zur strategischen Kriegsführung, Spionage oder detektivischen Fahndung sind Vorläufer der heutigen GPS-Navigationssysteme. In *Goldfinger* dient die Bildschirmkarte mit dem georteten Auto des Bösewichts als audiovisuelles Leitmotiv und zur Orientierung des Publikums in den verschiedenen geographischen Settings (vgl. Caquard 2009a, S. 50 ff.). In beiden Fällen wird die Karte aus ihrer abgehobenen Position gelöst und zum

Abb. 3–4 Echtzeitortung in den 1960er Jahren: Unter dem Armaturenbrett kann James Bond im legendären Aston Martin DB5 den Gegner während der Autofahrt orten (*Goldfinger/James Bond 007 – Goldfinger,* GB 1964, Abb. 3); im War Room werden live die aktuellen Positionen der Raketen verfolgt (*Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb/Dr. Seltsam oder: Wie ich lernte, die Bombe zu lieben,* USA/GB 1964, Abb. 4)

integrativen Bestandteil der Handlung, wo sie in Echtzeit – zum Beispiel in Bonds Armaturenbrett – die Aktionen leitet (vgl. ebd., S. 52). Heutzutage tauchen Karten zur Ortung von Personen verstärkt in erfolgreichen US-amerikanischen Kriminal- und Agentenserien auf (zum Beispiel *24/24: Twenty Four,* USA 2001–2010; *Homeland,* USA 2011–2020, *The Blacklist,* USA 2013-). Hier werden Überwachungstechniken zur Echtzeit-Ortung von Agenten, Verbrechern und Terroristen sowie Gegenständen eingesetzt; parodistisch wird dies auf die Spitze getrieben zu Beginn von *Spy* (*Spy: Susan Cooper Undercover,* USA 2015). Mithilfe von beinahe veraltet anmutenden GPS-Peilsendern, über modernste Computertechnologien bis hin zu hypermobilen Drohnen werden Daten in kartographischer Manier auf verschiedene Screens visualisiert. So kann das Publikum die Handlung intensiv mitverfolgen und bekommt zugleich eine Orientierung in unterschiedlichen Terrains, Städten oder gar im Inneren von Gebäuden vermittelt.

2 Narratologie filmischer Karten

Aus narratologischer Perspektive lässt sich zunächst die Frage stellen, auf welcher Erzählebene im Film die Karte situiert wurde: *extradiegetisch* oder *intradiegetisch,* also außerhalb oder innerhalb des Handlungsraums. Ausgeklammert seien hier Karten über den Film, die nicht mit seinem Text verbunden sind (extratextuelle oder epitextuelle Karten) und das Ergebnis filmwissenschaftlicher oder filmgeographischer Analysen und Visualisierungen darstellen (vgl. Jameson und DeGraff 2018). Extradiegetische Karten lassen sich wiederum in zwei Formen differenzieren: Karten im Vor- und Abspann (oder dem Serien-Intro), die als Peritext nicht direkter Bestandteil der Erzählung sind, und Karten innerhalb der Erzählung, die aber auf der Vermittlungsebene für das Publikum arrangiert werden. Diese Unterscheidung ist nicht so trennscharf, wie es scheint; ob ein Vorspann nicht bereits Erzählfunktionen übernimmt, wird in der Narratologie wiederholt diskutiert (vgl. Hartmann 2009, S. 113–123).

Als Peritext im Vorspann führt die Karte eine literarische Tradition fort: die Karte im Buchumschlag, wie sie insbesondere bei Thomas Morus (*Utopia,* 1516), Robert Louis Stevenson (*Treasure Island,* 1881) und John R. R. Tolkien (*The Lord of the Rings,* 1954/55) prägnant zum Vorschein tritt (Wyatt 2013). Hier ist die Unterscheidung auch eine Frage der kreativen Urheberschaft bzw. Autorisierung, da die Karte im Buchumschlag nicht immer vom Autor als Beigabe vorgesehen war, sondern manchmal erst im Nachhinein hinzugefügt wurde. Robert Stockhammer fasst treffend zusammen:

> Viele fiktionale Werke werden von Karten derjenigen Räume begleitet, in denen sie spielen, sei es, dass die Autoren diese Karten selbst gezeichnet haben (wie dies Stevenson, Tolkien, William Faulkner oder Arno Schmidt getan haben), sei es, dass diese auf Veranlassung der Autoren ihrer Verleger schon Erst- oder Zweitausgaben beigegeben wurden (wie etwas in Morus *Utopia*, Swifts *Gulliver's Travels*, Schnabels *Insel Felsenberg*, Jules Vernes *Cinq semaines en ballon* und *L'ile mystérieuse*, Thomas Hardys *The Return of the Native* oder Ernst Jüngers *Heliopolis*), sei es, dass sie im Verlauf ihrer Rezeptionsgeschichte hinzutraten (wie im Falle von Dantes *Divina Commedia* oder Defoes *Robinson Crusoe*), sei es, dass sie in literaturwissenschaftlichen Analysen erstellt wurden (wie im Falle von Goethes *Wahlverwandtschaften*, Joyce *Ulysses*, oder synoptisch, für ein umfangreiches Korpus von Romanen vorwiegend des 19. Jahrhunderts). (Stockhammer 2007, S. 62–63) [gemeint ist im letzteren Fall der *Atlas des europäischen Romans* von Franco Moretti 1999]

Im Bereich des Filmischen entspricht die Karte im Vorspann als Hintergrund der Titel einem Establishing Shot (vgl. Böhnke 2007, S. 153–158). Das Intro zur HBO-Serie *Game of Thrones* (*Game of Thrones: Das Lied von Eis und Feuer,* USA/GB 2011–2019) stellt ein außergewöhnliches Beispiel für eine solche Karte dar, die sich zudem von Staffel zu Staffel mit der wachsenden diegetischen Welt erweitert. Neben dieser orientierenden Funktion fungiert das Intro auch narrativ rückwärts wie vorwärts, und zwar analeptisch als Erinnerung an zentrale Ereignisse (wir sehen, dass der große Eiswall eingestürzt ist) und proleptisch als Vorankündigung kommender Konflikte, die sich in den Kontrasten zwischen den Städten und über die Atmosphäre andeuten, die in der letzten Staffel wesentlich düsterer gestaltet ist. Mit dem dunklen Gefühlston und der treibenden Rhythmisierung der sinfonischen Musik wird das Publikum auf die existentielle Wucht der Ereignisse (bei der auch Hauptfiguren sterben können) vorbereitet. Eine ästhetische Raffinesse, die als Markenzeichen die künstlerische Qualität der Serie herausstellen soll, aber auch das Fantasy-Setting in einer vorindustriellen Zeit verortet, stellt die mechanische Selbstentfaltung der Städte dar. Der faszinierende Automatismus wird durch den Kameraflug über die fiktionale Karte ausgelöst und verwandelt die zweidimensionale Abstraktion in eine dreidimensionale Konkretheit: Die Türme, Gebäude und Mauern schrauben sich aus dem Boden oder klappen auf – im Stil mittelalterlicher Zahnradtechnik, als seien sie von Leonardo da Vinci konzipiert worden (siehe Abb. 5–12). Wie man sieht, kommt der Karte als Peritext oftmals zahlreiche Funktionen zu: Sie moderiert für das Publikum den Übergang von der außerfilmischen in die innerfilmische Wahrnehmung, sie übernimmt expositorische Aufgaben (indem sie Informationen vergibt, atmosphärisch und rhythmisch einstimmt, Interesse weckt), sie setzt als Markenzeichen des Werkes auf besondere ästhetische und ikonische Qualitäten

Abb. 5–12 Der multifunktionale kartographische Vorspann der Serie *Game of Thrones* (*Game of Thrones: Das Lied von Eis und Feuer,* USA/GB 2011–2019) konzentriert sich in der ersten Staffel auf Worldbuilding und ästhetische Attraktion (sowohl Winterfell als auch der große Eiswall sind hier noch intakt, Abb. 5–10). Später treten narrative Aspekte hinzu: So weist die düstere Atmosphäre in der vierten Staffel voraus auf das kommende Drama, während das zerstörte Winterfell an vergangene Ereignisse erinnert (Abb. 11–12)

und sie garantiert bei einer Serie syntagmatisch und interpunktierend die Wiedererkennung und den Wiedereinstieg bei den Episoden.

Bei peritextuellen Karten am Filmanfang lässt sich eine besondere Affinität zum Globus feststellen. So können wir filmgeschichtlich beobachten, dass Filmstudios als Trademark einen Globus verwenden (bekanntestes Beispiel ist UNIVERSAL), was sich in der Stummfilmzeit aus der universell verständlichen Bildsprache des Films und dem globalen Anspruch der Distribution erklärt. Übernommen wird diese Ikonographie von Fernsehsendern in Logos und Trailern (vgl. Nohr 2002, S. 168–170). Zum Zweiten bietet sich narrativ für den Anfang und erzählerischen Einstieg der Globus an. Mit diesem panoptischen Blick demonstriert die Erzählinstanz ihre voyeuristische Kontrolle über die Diegese. Danach beginnt sie in die narrative Welt einzutauchen, im Klassischen Hollywoodkino noch mit einem Zoom (*To Have and have not/Haben und Nichthaben,* USA 1945; daran anknüpfend: *Night on Earth,* USA, u. a. 1991), im Zuge der Digitalisierung im kontinuierlich animierten Sturzflug durch die Wolken hinab in das geometrische Muster einer Stadt, eines Viertels, eines Hauses, um durch ein Fenster zu gleiten und auf einem Detail im Zimmer zu enden, das die Handlung auslöst (wie in *Stranger than Fiction; Michael Jackson: Black or White,* USA 1991, *Burn After Reading/Burn After Reading – Wer verbrennt sich hier die Finger?*, USA et al. 2008). Manchmal wird auch beides ironisch verknüpft, und es erweist sich der UNIVERSAL-Globus selbst als die Erzählwelt, in die der Film hineinzoomt (*Ted 2,* USA 2015).

Vergleichbar mit einer Voice Over ist die extradiegetische Karte auf einer Vermittlungsebene zwischen Erzählinstanz und Zuschauenden *über* der filmischen Welt angesiedelt. Taucht sie nicht am Anfang, sondern innerhalb der Erzählung auf, ist sie meist an Ortswechsel der Figuren gebunden (*From Russia with Love/James Bond 007 – Liebesgrüße aus Moskau,* GB 1963, *Kill Bill: Vol. 1,* USA/JP 2003). Ihre Funktion besteht vorwiegend darin, das Publikum räumlich und raumsemantisch zu orientieren. Natürlich spielen auch hier die atmosphärische Wirkung und der ästhetische Mehrwert der graphischen Gestaltung eine Rolle. Nicht zuletzt lassen sich intertextuelle Verweise setzen: So referieren der Globus in *Night on Earth* und die Doppelbelichtung von Flug und Reiseroute im ersten Indiana Jones-Film (*Raiders of the Lost Ark/Jäger des verlorenen Schatzes,* USA 1981) auf die berühmte, kartographische Sequenz zu Beginn von *Casablanca.* Die Indiana-Jones-Sequenz wiederum wird parodistisch imitiert in *Borat: Cultural Learnings of America for Make Benefit Glorious Nation of Kazakhstan* (*Borat: Kulturelle Lernung von Amerika um Benefiz für glorreiche Nation von Kasachstan zu machen,* USA/GB 2006). Die Flugroute von Kasachstan

in die USA nimmt hier einen irrationalen Zick-Zack-Verlauf: Mit dieser grotesken Darstellung von Ineffizienz bei der „kasachischen“ Airline zielt der Film darauf ab, westlichen Zuschauenden (ihre womöglich eigenen) orientalistischen Konzepte vor Augen zu führen. Die versteckte geopolitische Bedeutungszuschreibung („unterentwickelter Osten“ versus „moderner Westen“) verweist bereits darauf, dass auch raumsemantische Implikationen in extradiegetischen Karten vermittelt werden. Sie können sozio-kulturelle, politische oder mythische Zonen voneinander graphisch separieren. Ein interessantes Beispiel findet sich hier in *Pépé le Moko* (*Pépé le Moko – Im Dunkel von Algier,* F 1937) und im Remake *Algiers* (USA 1938), wenn auf der Karte die Altstadt von Algier – aufgrund ihrer gewundenen Gassen und multikulturellen Verdichtung – als Refugium der Unterwelt charakterisiert wird: Dann symbolisiert die verwinkelte Topographie bereits visuell jene unkontrollierbare Zone, die von der französischen Kolonialmacht nicht geordnet und eingesehen werden kann. Interessant ist das Beispiel auch deswegen, weil die Sequenz zwischen extra- und intradiegetischer Erzählebene changiert.

Rücken wir den Fall der intradiegetischen Karte in den Fokus und tauchen in die filmische Welt ein, so lassen sich hier im Wesentlichen zwei Ebenen voneinander trennen: Karten als reale Objekte, die oftmals handlungssteuernde Funktionen übernehmen (dazu mehr im nächsten Kapitel) und mentale Karten, die im Bewusstsein einer Figur als Traum, Erinnerung oder Halluzination keine materielle Qualität besitzen (vgl. Nohr 2002, S. 118 ff.; vgl. zum Motiv „Traum“ im Film vgl. Brütsch 2011). Ein frühes Beispiel der mentalen Karte finden wir in *Napoléon vu par Abel Gance* (*Napoleon,* F 1927): Was Napoleon in seinen Eroberungsfantasien am meisten begehrt – die Welt und Joséphine de Beauharnais – wird in Doppelbelichtungen zu einem Traumgespinst übereinandergelegt. Eine jüngere Variante bietet die Fernsehserie *Sherlock* (GB/USA 2010-): Für eine Verfolgungsjagd durch die Straßen von Soho, berechnet Sherlock Holmes im Geiste den Weg. Zur Veranschaulichung zoomt die Kamera rasant auf den Kopf des Detektivs zu und dringt in ein synaptisches Netzwerk vor, das sich als Straßenkarte Londons entpuppt. Auf der kognitiven Karte (vgl. Downs und Stea 1982) repräsentieren rote und grüne Linien die Routen der Verfolgungsjagd. Die ungestüme Wildheit der Montage und Kühle der kartographischen Berechnung bilden Holmes’ genialisch-impulsiven Charakter treffend ab. Zur Darstellung einer mentalen Karte muss ein Film aber nicht zwingend in den Kopf der Figur eintauchen: In dem Coming-of-Age-Film *Die Mitte der Welt* (D/Ö 2016) repräsentiert die Lichtprojektion einer Karte auf den Körper des schlafenden Jugendlichen seinen Traum und zugleich die Dringlichkeit seines Wunsches, in Amerika den unbekannten, leiblichen Vater zu suchen.

Eine andere Form stellen symbolische Verräumlichungen psychischer Funktionen dar, die in der Tradition von Sigmund Freuds topographischem Modell des seelischen Apparates stehen. Ein solches geoplastisches Modell der Psyche finden wir in *Inside Out* (*Alles steht Kopf,* USA 2015), wo es den internen Schauplatz der Parallelhandlung ausmacht: Über dem Abgrund des Unbewussten schwebt das Kontrollzentrum des Bewusstseins, in dem die Emotionen am Steuerpult agieren und dessen Verstrebungen strahlenförmig zu den Persönlichkeitsinseln führen. Eine Art Druckluftröhre befördert die Erinnerungskugeln zum Rande des Abgrunds in das Langzeitgedächtnis, ein gigantisches Archiv, das neben der Halle des abstrakten Denkens, dem Themenpark der Phantasie und der nächtlichen Traumfabrik situiert und mit der Kommandozentrale durch den Gedankenzug verbunden ist. Werden Erinnerungen nicht mehr genutzt, fallen sie aus dem Langzeitarchiv in die Dunkelheit des Unbewussten. Doch wer ein mentales Modell und somit das Bewusstsein kartieren will, scheitert am fehlenden Fixpunkt; das muss auch der Landvermesser K. bitter erfahren (vgl. Stockhammer 2005, S. 323–330) in Franz Kafkas Romanfragment *Das Schloss* (1926) und Michael Hanekes gleichnamiger Verfilmung (AU 1997)*:* Im Bannkreis des Schlosses stapft er auf das Gebäude zu und kommt ihm nicht näher. Kafkas Topographie des Bewusstseins ist Spiegel eines absurden, kalten Universums („Ist denn hier ein Schloss?“) oder – mit Peter Handke formuliert – eine „Innenwelt der Außenwelt der Innenwelt“ (1969).

Eine Zwischenvariante lässt sich in Alfred Hitchcock *The 39 Steps* (*Die 39 Stufen,* GB 1935) beschreiben. Die Karte Schottlands, die ein Mann in der Hand hält, ist zwar Fakt, wird aber durchlässig, weil sich in seinen Blick die Erinnerung an die ermordete Besucherin mischt – das Reale wird durch die mentale Überlagerung destabilisiert und die Karte zur Membran seiner Psyche. Folgerichtig entwickelt sich die Karte, auf der die Tote einen Ort eingekreist hat, zur Handlungsdirektive. Sie verweist in die Zukunft (der gesuchte Ort) und in die Vergangenheit (die Ermordung) und hält somit eine lose Aneinanderreihung von Episoden narrativ zusammen. Die Karte wird hier zum Gedächtnis des Traumas und für den beschuldigten Unschuldigen zum alles entscheidenden Objekt. Damit steht sie im offensichtlichen Gegensatz zu einem anderen zentralen Objekt in diesem Film: der umkämpften Formel für Flugzeugmotoren, die wir nie zu sehen bekommen, jenem MacGuffin, der hier erstmals bei Hitchcock zum Instrument wird. Slavoj Žižek differenziert mit Blick auf Hitchcocks Objekttypen zwischen dem abwesenden Objekt – dem „Überhaupt-Nichts“ des MacGuffins, das begehrt wird – und dem anwesenden Objekt, welches tatsächlich zwischen den Subjekten zirkuliert und als „Faustpfand für ihre Beziehung“ dient. Das ist die Karte in

The 39 Steps. Als zirkulierendes Objekt schafft sie „positive Bedingung für die Wiederherstellung einer Struktur“ und verkörpert die „symbolischen Tauschakte“ der Handelnden (Žižek 2002, S. 18–19).

Filme spielen gelegentlich mit dem Reiz, die Grenze zwischen den Erzählebenen zu verwischen und über solch einen narrativen Kurzschluss philosophische, psychologische oder ontologische Fragen aufzuwerfen. Wenn Jack (Jack Nicholson) in der Halle des Overlook-Hotels vor dem Relief-Modell des Irrgartens steht und von oben auf den Grundriss schaut, dann entpuppt sich der zoomende Blick unmerklich als Vogelperspektive des Films auf das reale Labyrinth im Außengelände, in dem seine Frau und sein Kind winzig klein durch die Gänge laufen. Die Transition ist ein subtiler Hinweis auf die Psychose des Protagonisten, seine Allmachtsphantasien und die Unzuverlässigkeit der Wahrnehmung, welche auch die Erzählinstanz des Films infiziert hat: Das Hotel entpuppt sich als das Kopfgehäuse eines paranoiden Schizophrenen (*The Shining*/*Shining,* USA/GB 1980).

3 Handlungssteuernde Funktionen von Karten

Neben den Erzählebenen sind aus narratologischer Sicht zudem die handlungssteuernden Funktionen der Karte interessant. Bereits in Johann Gottfried Schnabels Roman *Insel Felsenburg* (1731), der als Robinsonade beginnt und sich zum utopischen Gesellschaftsentwurf entwickelt, dient die Karte der Insel als narrative Folie, weil der Erzähler nach und nach die Räume durchgeht (vgl. Stockhammer 2007, S. 124–125), eine Technik, die wir auch bei literarischen Stadtentwürfen von Raymond Queneau, Jacques Roubaud und Georges Perec finden (vgl. Müller 2012). Eine herausgehobene Position kommen Schatzkarten zu, die als multifunktionales dramaturgisches Werkzeug die Narration bestimmen. Eine entdeckte Schatzkarte gibt dem Plot nicht nur ein geographisches Ziel vor (das „X“, das den Schatz markiert), sondern auch eine dramaturgische Finalspannung (das Versprechen auf Reichtum), Konflikte (eine Rätselstruktur) und Antagonisten (ausgelegte Fallen, Rivalen, welche die Karte stehlen). Ihre Besonderheit liegt darin, dass sie als narratives Mise-en-Abyme die sonst unsichtbare dramaturgische Struktur einer Erzählung sichtbar macht und den Verlauf sogar vage vorwegnimmt: die Route, Stationen, Hindernisse und Aufgaben, welche die Helden zu bewältigen haben (*Die Schatzinsel,* F/BRD 1966–1967, *The Goonies*/*Die Goonies,* USA 1985, vgl. auch *Jumanji: Welcome to the Jungle*, USA 2017). Einer der berühmtesten Romane dieses Genres ist,

> wenn man dem Bericht seines Autors glauben darf, direkt aus der Lust am Kartenzeichnen entstanden. Robert Louis Stevenson fertigte eine detaillierte Landkarte von einer fiktiven Schatzinsel an und kam erst bei deren Betrachtung auf die Idee, aus diesem Schauplatz ein Geschehen zu entwickeln. So sei diese Karte, wie Stevenson festhält: 'the most of the plot' gewesen – 'I might almost say it was the whole'. (Stockhammer 2007, S. 62)

Handlungssteuernde Funktion kommt Karten ebenfalls in Filmen zu, deren Plot aus der strategischen Planung einer Gruppe resultiert. Dieses Planungstreffen ist eine Standardsituation, die sich in verschiedenen Genres findet: Meistens bildet die Karte den Mittelpunkt der Bildkomposition und wird umgeben von Generälen (Kriegsfilm), Polizisten (Kriminalfilm) oder Gaunern (Heist-Movie). Auch Stadtplaner, Architekten, Financiers oder Politiker stehen vor Karten oder architektonischen Modellen, um ihre Zukunftsvisionen abzustimmen (*Speer und Er,* D 2005). Für das Ensemble im Gangsterfilm, das einen spektakulären Raub plant, dient der Grundriss der Bank, Gelddruckerei oder des Casinos (mit Lüftungsschächten, Keller-, Tunnel- und Überwachungssystemen) als Basis, um den geschickten Ablauf des Coups durchzuspielen (siehe Abb. 13), was dramaturgisch zu Vorausblenden führt, die sich später als trügerisch erweisen können. Diese Pläne werden in jüngeren Filmen zur attraktiveren Veranschaulichung von den Meisterdieben zur Computeranimation weiterentwickelt (*Ocean's Eleven,* USA 2001, *Ocean's Thirteen,* USA 2007) oder als geoplastisches Papiermodell nachgebaut (*Ocean's Twelve,* USA 2004; *La casa de papel/Haus des Geldes* (SP 2017-siehe Abb. 14). Im antagonistischen Spannungsverhältnis zur Karte der Gangster steht der Überwachungskontrollraum der Obrigkeit, der panoptisch mit unzähligen Bildschirmen alle Räume und Flure erfasst und trickreich überlistet werden muss: ein Widerstreit der Medien, bei dem meist das Analoge über das Digitale, der Körper über das Bild, die Karte über die Überwachungskamera siegt.

Ebenfalls ein kartographischer Kampf stellt der Schlachtplan im Kriegsfilm dar (vgl. Brunken 2005), der im klassischen Genrefilm beim militärischen Briefing präsentiert wird: Die Geländeformen (Ebene, Sattel, Kessel, Mulde, etc.), Geländelinien und Vegetationen auf der Karte sind Voraussetzung für die militärstrategische Bewegung der Truppen, Reiter und Panzer, die Positionierung von Gräben, Bunker und Festungen (*All Quiet on the Western Front/Im Westen nichts Neues,* USA 1930; *Objective, Burma!/Der Held von Burma,* USA 1945). Die Karte wird zur Machtpraktik:

> Auf der Karte und in dem durch sie entfalteten diskursiven Feld kartographischer Kriegsnarration, zeichnet sich mit dem derart vermessenen Bild der Kriegshandlung ein militärisches ‚Weltbild' ab: eine entsprechend Logik und Logistik pragmatisch

Abb. 13–14 Der kartographische Überblick hilft im Heist-Movie sowohl der Bande als auch den Zuschauenden, die Planungen des Raubzugs zu antizipieren, und erfolgt als rasche Skizze an der Tafel, wie in *Baby Driver* (USA/GB 2017, Abb. 13), oder wächst sich zum kunstvollen Papiermodell aus, wie in *La casa de papel/Haus des Geldes* (SP 2017-, Abb. 14)

> gerichtete Kampfhandlung mit klarem Ziel, deren deutlichster Ausdruck eben die Karte ist (Perspektive des Feldherrn bzw. des überzeugten Kartenbesitzers). (Brunken 2005)

Gleiches findet sich übrigens auch im Fantasygenre (*Game of Thrones;* vgl. Meteling 2015). Rositzka (2016) sieht eine Veränderung des Kriegsfilmgenres im Vietnamkriegsfilm, der die Unübersichtlichkeit, Sinn- und Ratlosigkeit der militärischen Situation in der Weise filmisch übersetzt, dass er die Wahrnehmung fragmentiert und Karten als Zeichen von Übersicht, Macht und Evidenz ausmerzt. Insbesondere *Apocalypse Now* (USA 1979) zeigt: „Nicht länger wird von einer Karte auf unbekanntes Terrain geschlossen – die Figuren selbst, ihre Gründe und Abgründe werden zum Gegenstand der Erkundung. Wir haben es hier also vielmehr mit einer Kartografie der Figuren zu tun.“ (ebd.) Die Geländekarte als

Schatz- oder Schlachtplan ist eine transmediale Schnittstelle, die den Film mit ludischen Formen, wie Brettspiel (abstrahiert beim Schach, vgl. zur intermedialen Relation die Miniserie *The Queen's Gambit/Das Damengambit,* USA 2020) und Computerspiel (wie bei den Strategiespielen) verbindet.

4 Zur Materialität von Karten im Film

Karten sind nicht nur Medien und Gebrauchsgegenstände, sondern auch Kunstwerke, deren Ästhetik einen besonderen Reiz ausübt: jenem Zusammenspiel von Abstraktion und Detail, Mathematik und Malerei, geometrischen Strukturen und chaotischen Formationen, den Kalligraphien, Miniaturen und Signaturen, Farben, Linien und Symbolen. Es verwundert daher nicht, dass ein detailfreudiger Stilist wie Wes Anderson, der den Requisiten seiner Filme besondere Wertschätzung entgegenbringt, für die fiktive Insel New Penzance in *Moonrise Kingdom* (USA 2012) einen hochwertig kartographierten Druck im Vintage-Look (verblichene Farben, abgegriffenes Papier) erstellen ließ. Nicht selten übersetzt Anderson die räumliche Konstellation seiner Filme in (kartographische) Querschnitte, wie bei den unterirdischen Gängen in *Fantastic Mr. Fox* (*Der fantastische Mr. Fox,* USA 2009).

Hinsichtlich der sinnlichen Qualität von Karten im Film kommt ihrer Materialität eine oftmals übersehene Wirkung zu. Die Materialität kann die atmosphärische Grundierung der Szene und Affirmation des Publikums mitbestimmen, zudem einen ästhetischen, symbolischen oder narrativen Mehrwert schaffen. Papier ist dabei nur eines von vielen bzw. das offensichtlichste Material. Es wurden (prä)historische Karten in Stein oder Elfenbein eingraviert, auf Tontafeln oder Papyrus gezeichnet; Tierhäute (von Schafen oder Rinder) dienten Portolankarten als Träger. Aus Holzstäben waren die frühen Matang-Karten von den Marschall-Inseln gefertigt, welche die Meeresströmungen anzeigten (vgl. Günzel und Nowak 2012, S. 1). Im Film kratzen Gefangene Karten in hartes Material: in die Eiswand, um die Route der Deportation in ein sibirisches Gefangenenlager aufzuzeigen – die Qualen der Kälte vorwegnehmend, welche die deutschen Soldaten dort erwartet (*So weit die Füße tragen,* BRD 1959). Im vierten Teil der *Indiana-Jones*-Reihe kratzt der verzweifelte Gefangene die Karte des peruanischen Chauchilla-Friedhofs in den Steinboden – als Hinweis auf den verborgenen Schatz. Dieses Scharrbild korrespondiert mit den im Film thematisierten Nazca-Linien, kilometergroße Geoglyphen, die nur aus großer Flughöhe als Zeichen zu identifizieren sind (*Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull/Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels,* USA 2008).

Geoglyphen sind nicht per se Karten, können aber als solche angelegt werden, wie die gigantische Kompassrose auf dem Flugplatz im Rogers Dry Lake.

Karten werden im Film auch auf die Haut tätowiert und somit zum bleibenden Bestandteil der Identität eines Menschen, der damit lesbar wird. Kartographische Tattoos dienen der detektivischen Spurensuche nach dem eigenen Selbst (*Blindspot,* USA 2015-), als Spickzettel für den geplanten Ausbruch (*Prison Break,* GB/USA 2005–2017), als Schatzkarte (*Waterworld,* USA 1995; *Der Schuh des Manitu,* D 2001) oder als Sichtbarmachung des Innenlebens, wie bei der animierten Tattoo-Figur, die als widerspenstiges Alter-Ego von einem Kartensegment zum nächsten springt und die Ideen des Trägers kommentiert (*Moana/Vaiana – Das Paradies hat einen Haken,* USA 2016). Eine labyrinthische Karte als Emblem ist auf der Innenseite des Schädels der organischen Roboter in der Serie *Westworld* (USA 2016-) eingeprägt und leitet scheinbar ins Zentrum der Narration. Dass Lebewesen zu Karten werden, ist ein Sonderfall, den wir im Animationsfilm finden: Hier ordnet sich ein Fischschwarm zu Piktogrammen und Signaturen, zu Wegweisern, Strömungsrichtungen und Felsenmarker, um Nemo und Dorie die Route zum Ostaustralstrom via Sydney zu beschreiben (*Finding Nemo/Findet Nemo,* USA/AUS 2003). Aber auch in Spielfilmen werden Körper zu Karten bzw. Kartogrammen – beispielsweise kann in *The Da Vinci Code* (*The Da Vinci Code – Sakrileg*, USA 2006) der Leichnam von Museumskurator Saunière als Teil einer kryptisch-mystischen Karte interpretiert werden. Anschlussfähig ist hier auch die Debatte um den in der kritischen Geographie hervorgebrachten Begriff der *Corpography* (Gregory 2015), den Rositzka (2018) unter dem Schlagwort der *Cinematic Corpography* für die Filmwissenschaft fruchtbar macht. Sie argumentiert eindrücklich, dass insbesondere in Kriegsfilmen der Soldatenkörper dafür genutzt würde, die dargestellten Kriegslandschaften immer wieder neu zu kartieren und verknüpft dabei Theorien der kartographischen Filmerzählung mit Ansätzen zur phänomenologischen Filmerfahrung.

Im Science-Fiction-Film finden wir zukünftige Entwicklungen vorweggenommen. Die Karte löst sich von der Oberfläche und wird zu einem Modell aus Licht: einer holografischen Sternenkarte von Außerirdischen (*Prometheus/Prometheus – Dunkle Zeichen,* USA/GB 2012, siehe Abb. 15–16) oder einem Multi-User-Hologramm auf dem *Holo-Table,* welche sich beliebig in der Luft drehen, vergrößern und verkleinern lassen. Sie unterstreichen die technische Hochrüstung und den Herrschaftsanspruch der Invasoren (*Avatar/Avatar – Aufbruch nach Pandora,* USA 2009), die omnipräsente Kontrolle der Spielleiter über einen Themenpark *(Westworld)* oder über eine Freilichtarena im Reality-TV-Gladiatorenkampf (*The Hunger Games,* USA 2012, 2013, 2014, 2015).

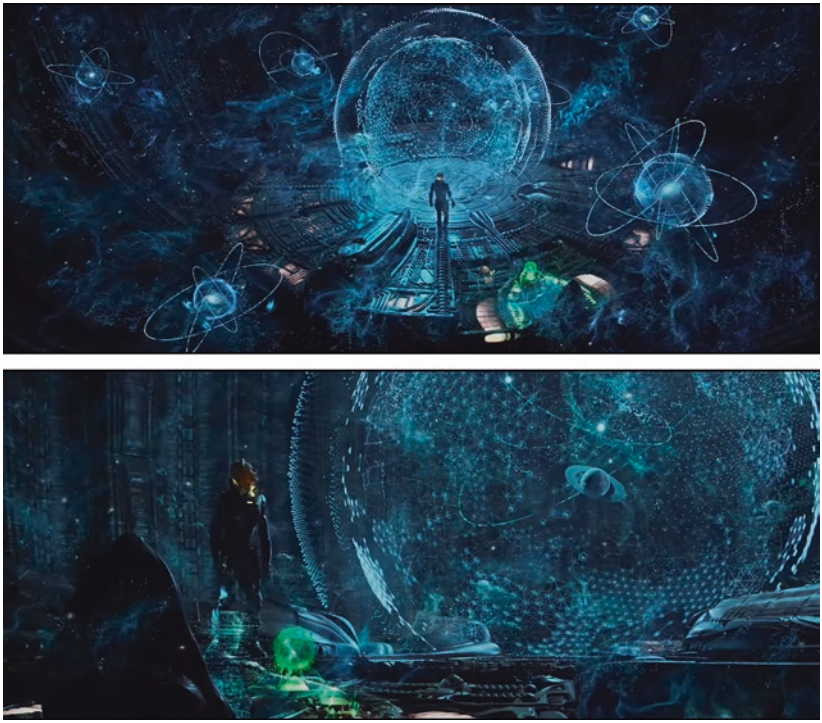

Abb. 15–16 Begehbare Karten aus Licht: die holografische Sternenkarte einer fremden Spezies in *Prometheus* (*Prometheus – Dunkle Zeichen,* USA/GB 2012)

Holografische Karten sind eine Weiterentwicklung von geoplastischen Modellen. Eine frühe, altägyptische Form im Kartenraum eines Grabmals behauptet der erste Teil der *Indiana-Jones*-Reihe *(Raiders of the Lost Ark):* Dort weist der gebündelte Lichtstrahl auf das Lehmmodell der Stadt Tanis; das typische „X“ auf einer Karte (der ‚Spot‘ im Englischen) wird hier zum Lichtspot, der das Gebäude mit der gesuchten Bundeslade punktiert. Immaterielle Karten können nicht nur aus Licht, sondern auch aus Rauch entstehen, eine Variante, die der Science-Fiction-Film *Arrival* (USA/CAN 2016) andeutet. Die poetischen Zeichen aus Tintenwolken, welche die Heptapoden extrahieren, fordern die Menschheit zu einer xenolinguistischen Deutung heraus. Die Fähigkeit der Außerirdischen, sich von der Sukzession der Zeit zu lösen und simultan

Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft wahrzunehmen, vermittelt sich in der Aufhebung der Linearität der Sprache und in der Verräumlichung der Zeichen: Die ringförmigen Logogramme ähneln kartographischen Darstellungen von Atollen. Eine explizite kartographische Verständigung wählen die Außerirdischen in *Close Encounters of the Third Kind* (*Unheimliche Begegnung der dritten Art,* USA 1977), wo sich die Licht-Ton-Codes als Angaben von Längen- und Breitengraden entpuppen.

5 Generische Typologie filmischer Karten

Die holografischen Karten im Science-Fiction-Film zeigen es bereits: Kartentypen stehen in enger Verbindung zu Filmgenres. So sind Wetterkarten vorwiegend in Katastrophenfilmen zu finden und antizipieren die Heimsuchung durch die Natur. Die Superstürme, die als gigantische Spiralen über der meteorologischen Karte in *The Day After Tomorrow* (USA 2004) liegen und um tiefrote Zentren rotieren, schaffen in ihrer Formation und Farbe einen symbolischen Ausdruck der Apokalypse. In Katastrophenfilmen über Pandemien sehen die infizierten Länder wie ein krankhafter, roter Ausschlag der Erde aus (*Contagion,* USA 2011, *Designated Survivor,* 2016–2019, Staffel 2, Folge 3 -„Outbreak“). Im phantastischen Film sind magische Karten anzutreffen. Allerdings sind nicht jene bekannt geworden, welche den Besitzer an einen ersehnten Ort versetzen (wie in den Büchern der *Map of Magic*-Reihe von Carrie Ryan und John Parke Davies), sondern eher die Karten, welche die Wahrheit aufdecken. In der Serie *Legend of the Seeker* (*Legend of the Seeker – Das Schwert der Wahrheit,* USA/NZ 2008–2010), basierend auf den Büchern von Terry Goodkind, werden Karten mit magischer Tinte gedruckt, die den Standort einer Person offenbaren. Das bekannteste Beispiel ist die „Karte des Rumtreibers“ (im Original „Marauder’s Map“), die im dritten Teil der Harry-Potter-Reihe (*Harry Potter and the Prisoner of Azkaban/Harry Potter und der Gefangene von Askaban,* GB/USA 2004) eingeführt wird und im Film mit getuschten Fußspuren die Positionen aller Anwesenden in Hogwarts darstellt – ein mächtiger Gegenstand, der daher mit einem Zauberspruch gesichert ist. Dem Uneingeweihten präsentiert sich ein blankes Pergament, jene Radikalform der stummen Karte, mit der bereits der Kapitän in Lewis Carrolls *The Hunting of the Snark* (1876) in See stach. Als Projektionsflächen der Sehnsüchte kommen leere Karte und Kinoleinwand zu sich selbst. Ihr Spiel ist das der Unsichtbarkeit und Sichtbarkeit. Harry Potters leere Karte deckt – wenn sie erweckt wurde – verborgene,

getarnte und verwandelte Identitäten auf, aber nicht das Unbewusste: den ‚Raum der Wünsche' oder die ‚Kammer des Schreckens' (siehe Abb. 17–18).

Keine Karte aber ein kartographisches Instrument ist der magische Kompass (in *The Golden Compass*/*Der Goldene Kompass,* USA/GB 2007, oder der Serie *His Dark Materials,* USA/GB 2019), genannt das Alethiometer; es gibt die wahre Antwort auf jegliche Frage demjenigen, der die Sprache seiner Piktogramme zu deuten weiß. Eine andere Variante sind Karten, die zwar selbst nicht magisch sind, aber zu magischen Gegenständen führen (wie in der *Indiana-Jones*-Reihe)

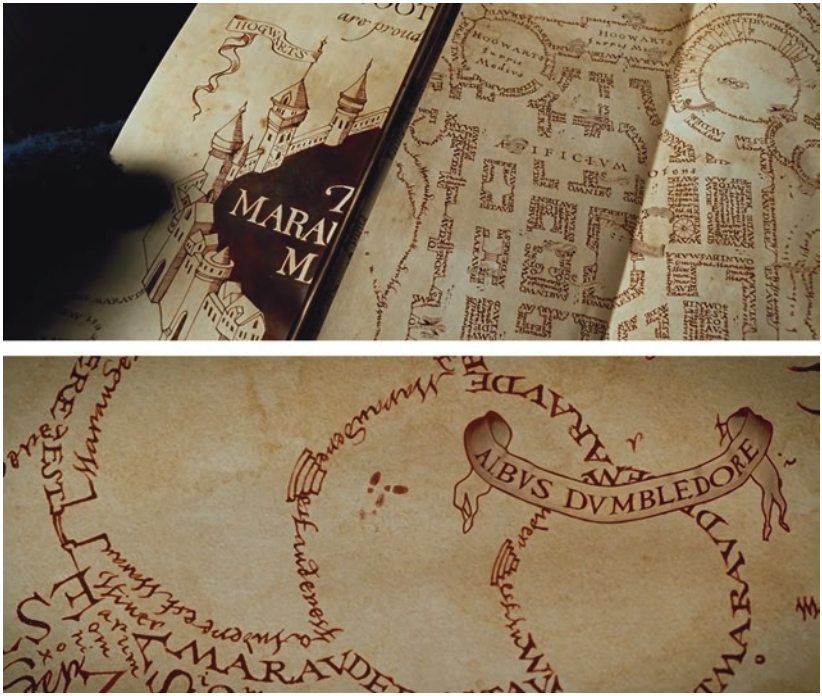

Abb. 17–18 Magische Karte. Bei der Marauder's Map, die nur durch einen Zauberspruch sichtbar wird und die Positionen der Personen im Schloss zeigt, handelt es sich um eine kalligraphische Karte; die architektonische Struktur setzt sich aus Wörtern zusammen (*Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*/*Harry Potter und der Gefangene von Askaban,* GB /USA 2004)

oder magische Handlungen ermöglichen, wie die Sternenkarte in *Time Bandits* (GB 1981): Die eingezeichneten Wurmlöcher funktionieren als Portale für Zeitsprünge in verschiedene historische Epochen.

6 Geopolitische Bedeutung von Karten im Film

Es erstaunt nicht, dass der Globus auch in Filmen über imperialistische Herrschaftsansprüche eine Rolle spielt. Um den Größenwahn von Diktatoren darzustellen, wählen Abel Gance und Charles Chaplin zwei gegensätzliche Gestaltungsverfahren: eine komplexe Montage konzipiert Gance, um Napoleon Bonapartes Eroberungsphantasien in einem Multi-Screen mit Mehrfachbelichtungen von Globus und Gesicht zu visualisieren *(Napoléon vu par Abel Gance),* eine Mise-en-Scène hingegen Chaplin, um Adolf Hitlers Machthunger zu parodieren: als selbstverliebter Tanz mit dem Weltenball, den er mit dem Gesäß in die Höhe befördert und auf dem Finger rotieren lässt, bis er zerplatzt (*The Great Dictator/Der große Diktator,* USA 1940). Dass filmische Karten politisch aufgeladen sein können, ist von Interesse für Forschungen innerhalb der *critical geopolitics,* die danach fragen, wie populärkulturelle Medien Menschen und Orte in politische Narrative einbinden (vgl. Harby 2019; Dittmer 2005; Hughes 2007). Die Rolle von Karten in geopolitischen Kontexten wird in der Geographie bereits lange Zeit diskutiert (vgl. Boria 2008). Literatur-, medien- und filmgeographische Ansätze greifen diesen Aspekt auf (vgl. Pinkerton und Dodds 2009; Sharp 1996, 1998; Werber 2007). Lukinbeal und Zimmermann (2006) verweisen in ihrem Beitrag auf eine große Spannweite geopolitischer Bilder, die in aktuellen (US-amerikanischen) Spielfilmen transportiert bzw. konstruiert werden.

So lässt sich feststellen, dass Spielfilme und darin enthaltene kartographische Elemente geopolitische Implikationen erkennen lassen, „die durch filmisch kommunizierte Bilder und deren zugehörige Erzählungen zu einer größeren und übergeordneten Vorstellungswelt führen“ (Lukinbeal und Zimmermann 2006, S. 315). Tally (2016) diskutiert unter den Schlagworten *geopolitical fantasy* und *geopolitical aesthetic* die Relevanz und Funktion von Karten in der Spielfilmreihe *The Lord of the Rings* (*Der Herr der Ringe,* NZ/USA 2001, 2002, 2003). Dabei untersucht er das im Plot konstruierte geopolitische Weltsystem, das er bereits in den literarischen Werken Tolkiens angelegt findet. Er sieht die geopolitischen Narrative durch die filmischen Umsetzungen auf komplexe Art und Weise intensiviert.

> Hollywood's cinematic geographies (…) became a crucial ideological battleground (…). Thus cinema was not some sort of crude and unwieldy foreign policy tool but rather an important site of contestation around geopolitical meanings and scriptings. (Power und Crampton 2005, S. 195)

Harby stellt fest: „Cinematic geopolitical work is particularly strong at connecting war to popular geopolitics" (2019, S. 4). Er verweist darauf, dass Film für den britischen Staat ein wichtiges Medium war, um die Geopolitik während des Zweiten Weltkriegs der Öffentlichkeit zu präsentieren (ebd.). Ähnlich setzten die Vereinigten Staaten den Film ein (vgl. Ó Tuathail 1996, S. 115, zit. nach Harby 2019, S. 4). Sharp beschreibt, wie *Post-Cold-War*-Filme darauf abzielten, einen neuen postsowjetischen Antagonisten zu identifizieren, der die amerikanische Männlichkeit, den Nationalismus und die Gefahrengeografien über den Kalten Krieg hinaus verewigen würde (vgl. Sharp 1998, S. 159 f., zit nach Harby 2019, S. 4). Hughes zeigt auf, wie die Vereinigten Staaten das Kino nutzten, um sich als wohlwollender Verteidiger der Freiheit und der Demokratie weltweit neu zu erfinden (2007). Entsprechende Diskurse lassen sich nicht nur in postklassischen Hollywoodfilmen feststellen, sondern auch in aktuellen (*post-9/11*) Fernsehserien (zum Beispiel *House of Cards,* USA 2013–2018). Hierin kommen immer wieder Karten zum Einsatz, um – im Dialog mit aktuellen politischen Diskursen – weltweit geopolitische Feindbilder zu verorten und internationale Beziehungen neu zu erzählen. Eine gute Übersicht hierzu bietet ein Beitrag von Dodds (2008), der mit einem Fokus auf die Wechselbeziehungen zwischen Hollywood und der Bush-Administration nach 9/11 Schnittstellen zwischen Geopolitik, internationalen Beziehungen und Film analysiert.

Geopolitische Schreckensszenarien werden nicht selten über Karten visualisiert. Solche konditionalen Karten können zur Basis der gesamten Diegetisierung und Narrativisierung werden. Die Serie *The Man in the High Castle* (USA 2015–2019) spielt das Gedankenexperiment eines von den Achsenmächten gewonnenen Zweiten Weltkriegs durch: Die Alternate-History-Prämisse vermittelt sich prägnant über die Karte der USA (siehe Abb. 19), in der das Land zwischen NS-Deutschland („Greater Nazi Reich") und Japan („Japanese Pacific States") aufgeteilt ist. In dieser Kartographie kontrafaktischer Geschichtsschreibung zeigt sich die Strategie des Grotesken, das Undenkbare zu denken, vertraute Ordnungen aufzubrechen, um – wie in diesem Fall – auf die Tragweite geschichtlicher Ereignisse hinzuweisen.

Abb. 19 Kartographisches Gedankenexperiment: das „Greater Nazi Reich“ in den USA in der Alternate-History-Serie *The Man in the High Castle* (USA 2015–2019)

Literatur

Böhnke, Alexander. 2007. *Paratexte des Films: Über die Grenzen des filmischen Universums. Masse und Medium.* Bd. 5. Bielefeld: Transcript.

Boria, Edoardo. 2008. Geopolitical maps: A sketch history of a neglected trend in cartography. *Geopolitics* 13 (2): 278–308.

Brooke-Hitching, Edward. 2019. *Atlas der erfundenen Orte. Die größten Irrtümer und Lügen auf der Landkarte*. 2. Aufl. München: dtv.

Brunken, Patrick. 2005. Krieg à la carte: Kartographische Erzählstrategien verfilmter Kampfhandlung in Raoul Walshs Objective, Burma! (USA 1945). In *Nach dem Film.* https://www.nachdemfilm.de/issues/text/krieg-la-carte. Zugegriffen: 17. Apr. 2016.

Brütsch, Matthias. 2011. Traumbühne Kino. Der Traum als filmtheoretische Metapher und narratives Motiv. Marburg: Schüren. (Zürcher Filmstudien, 17)

Bruno, Giuliana. 2002. *Atlas of emotion: Journeys in art, architecture, and film*. New York: Verso.

Buci-Glucksmann, Christine. 1997. *Der kartographische Blick der Kunst*. Berlin: Merve Verlag.

Caquard, Sébastien. 2009a. Foreshadowing contemporary digital cartography: A historical review of cinematic maps in films. *The Cartographic Journal* 46 (1): 46–55.

Caquard, Sébastien. 2009b. Editorial: What is cinematic cartography? *The Cartographic Journal* 46 (1): 5–8.

Caquard, Sébastien. 2013. Cartography I: Mapping narrative cartography. *Progress in Human Geography* 37 (1): 135–144.

Caquard, Sébastien. 2014. Narrative cartography: From mapping stories to the narrative of maps and mapping. *The Cartographic Journal* 51 (2): 101–106.

Caquard, Sébastien., und D.R. Fraser Taylor. 2009. What is cinematic cartography? *The Cartographic Journal* 46 (1): 5–8.

Castro, Teresa. 2009. Cinema's mapping impulse: Questioning visual culture. *The Cartographic Journal* 46 (1): 9–15.

Castro, Teresa. 2011. *La pensée cartographique des images. Cinéma et culture visuelle*. Lyon: Aléas.

Conley, Tom. 2007. *Cartographic cinema*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Dittmer, Jason. 2005. Captain America's empire: Reflections on identity, popular culture, and post-9/11 geopolitics. *Annals of the Association of American Geographers* 95 (3): 626–643.

Dodds, Klaus. 2008. ‚Have You Seen Any Good Films Lately?' Geopolitics, international relations and film. *Geography Compass* 2 (2): 476–494.

Downs, Roger M. und David Stea. 1982. *Kognitive Karten. Die Welt in unseren Köpfen*. New York: Harper & Row.

Ekman, Stefan. 2013. *Here be dragons: Exploring fantasy maps and settings*. Middletown: Wesleyan University Press.

Field, Kenneth. 2009. No throwing popcorn! *The Cartographic Journal* 46 (1): 3–4.

Gregory, Derek. 2015. Corpographies: Making sense of modern war. The funambulist papers 57. https://thefunambulist.net/history/the-funambulist-papers-58-corpographies-making-sense-of-modern-war-by-derek-gregory. Zugegriffen: 24. Febr. 2021.

Günzel, Stephan und Lars Nowak. 2012. Das Medium Karte zwischen Bild und Diagramm. Zur Einführung. In *KartenWissen: territoriale Räume zwischen Bild und Diagramm,* Trierer Beiträge zu den historischen Kulturwissenschaften, Bd. 5, Hrsg. Stephan Günzel und Lars Nowak, 1–32. Wiesbaden: Reichert.

Handke, Peter. 1969. *Die Innenwelt der Aussenwelt der Innenwelt*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp. (Edition Suhrkamp, 307)

Harby, Alexander J. 2019. Historicising popular geopolitics. *Geography Compass* 13 (1): 1–11.

Hartmann, Britta. 2009. *Aller Anfang. Zur Initialphase des Spielfilms*. Marburg: Schüren. (Zürcher Filmstudien, 22)

Heyer, Stefan. 2001. *Deleuzes & Guattaris Kunstkonzept. Ein Wegweiser durch tausend Plateaus*. Wien: Passagen-Verl.

Hughes, Rachel. 2007. Through the looking blast: Geopolitics and visual culture. *Geography Compass* 1 (5): 976–994.

Jameson, A.D., und Andrew DeGraff. 2018. *Cinemaps. Ein Atlas der 35 großartigsten Filme aller Zeiten*. München: Heyne.

Joliveau, Thierry. 2009. Connecting real and imaginary places through geospatial technologies: Examples from set-jetting and art-oriented tourism. *The Cartographic Journal* 46 (1): 36–45.

Lukinbeal, Chris. 2004. The map that proceeds the territory: An introduction to essays in cinematic geography. *GeoJournal* 59: 247–251.

Lukinbeal, Chris. 2010. Mobilizing the cartographic paradox: Tracing the aspect of cartography and prospect of cinema. *Educação Temática Digital* 11 (2): 1–32.

Lukinbeal, Chris. 2018. The mapping of '500 Days of Summer': A processual approach to cinematic cartography. Necsus. https://necsus-ejms.org/the-mapping-of-500-days-of-summer-a-processual-approach-to-cinematic-cartography/. Zugegriffen: 29. Mai 2019.

Lukinbeal, Chris, und Stefan Zimmermann. 2006. Film geography: A new subfield. *Erdkunde* 60 (4): 315–325.

Lukinbeal, Chris und Laura Sharp. 2019. Introducing media's mapping impulse. In *Media's mapping impulse,* Hrsg. Chris Lukinbeal, Laura Sharp, Elisabeth Sommerlad und Anton Escher, 9–29. Stuttgart: Steiner.

Lukinbeal, Chris, Laura Sharp, Elisabeth Sommerlad, und Anton Escher. (Hrsg.). 2019. *Media's mapping impulse*. Media Geography at Mainz, Bd. 5. Stuttgart: Steiner. (Im Erscheinen).

Meteling, Arno. 2015. Krieg und Kartographie. In *Vergemeinschaftung in Zeiten der Zombie-Apokalypse. Gesellschaftskonstruktionen am fantastischen Anderen*, Hrsg. Michael Dellwing und Martin Harbusch, 37–68. Wiesbaden: Springer VS.

Mitchell, Peta. 2008. *Cartographic strategies of postmodernity. The figure of the map in contemporary theory and fiction*. London: Routledge.

Moretti, Franco. 1999. *Der Atlas des europäischen Romans. Wo die Literatur spielte*. Köln: DuMont.

Moretti, Franco. 2009. *Kurven, Karten, Stammbäume. Abstrakte Modell für die Literaturgeschichte*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Müller, Stephanie. 2012. Schreiben nach Plan. Paris als oulipistischer Raum in Texten von Raymond Queneau, Jacques Roubaud und Georges Perec. In *Stadtraum, Stadtlandschaft, Karte. Literarische Räume vom 19. Jahrhundert bis zur Gegenwart*, Hrsg. Franziska Sick, 145–162. Tübingen: Narr.

Nell, Werner, und Steffen Hendel. 2012. *Atlas der fiktiven Orte. Utopia, Camelot und Mittelerde, eine Entdeckungsreise zu erfundenen Schauplätzen*. Mannheim: Meyers.

Nohr, Rolf F. 2002. *Karten im Fernsehen. Die Produktion von Positionierung*. Münster: LIT.

Peirce, Charles Sanders. 1901/1902. Index (in der exakten Logik). In *Semiotische Schriften,* Hrsg. Christian J. W. Kloesel und Helmut Pape, Bd. 1, 349–351. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Piatti, Barbara. 2008. *Die Geographie der Literatur: Schauplätze, Handlungsräume, Raumphantasien*. Göttingen: Wallstein.

Piatti, Barbara. 2012. Vom Text zur Karte – Literaturkartographie als Ideengenerator. In *Kartographisch Denken*, Hrsg. Christian Reder, 270–279. Wien: Springer.

Pinkerton, Alasdair, und Klaus Dodds. 2009. Radio geopolitics: Broadcasting, listening and the struggle for acoustic space. *Progress in Human Geography* 33 (1): 10–27.

Power, Marcus, und Andrew Crampton. 2005. Reel geopolitics: Cinemato-graphing political space. *Geopolitics* 10: 193–203.

Roberts, Les. 2012. Cinematic cartography. Projecting place through film. In *Mapping cultures. Place, practice, performance*, Hrsg. Les Roberts, 68–84. Basingstok: Palgrave Macmillan UK.

Roberts, L. und J. Hallam. (2014). Film and spatiality: Outline of a new empiricism. In *Locating the moving image: New approaches to film and place,* Hrsg. L. Roberts und J. Hallam, 1–30. Bloomington: Indiana University Press.

Rositzka, Eileen. 2016. *„Floating Signifiers“: die Transformation des Kriegsfilm-Genres am Beispiel der Kartografie*. http://www.mediaesthetics.org/index.php/mae/article/view/45/1498. Zugegriffen: 27. März 2020. https://doi.org/10.17169/mae.2016.45.

Rositzka, Eileen. 2018. *Cinematic corpographies: Re-mapping the war film through the body.* Berlin: DeGruyter.

Sharp, Joanne P. 1996. Hegemony, popular culture and geopolitics: The reader's digest and the construction of danger. *Political Geography* 15 (6/7): 557–570.

Sharp, Joanne P. 1998. Reel geographies of the new World order: Patriotism, masculinity and geopolitics in post-cold war American movies. In *Rethinking Geopolitics,* Hrsg. Simon Dalby und Gearóid Ó. Tuathail, 152–169. London: Routledge.

Sharp, Laura. 2018. Embodied cartographies of the unscene: A feminist approach to (geo) visualizing film and television production. Necsus. https://necsus-ejms.org/embodied-cartographies-of-the-unscene-a-feminist-approach-to-geovisualising-film-and-television-production/. Zugegriffen: 29. Mai 2019.

Stockhammer, Robert, Hrsg. 2005. *TopoGraphien der Moderne. Medien zur Repräsentation und Konstruktion von Räumen*. München: Fink.

Stockhammer, Robert. 2007. *Kartierung der Erde. Macht und Lust in Karten und Literatur*. München: Fink.

Tally, Robert T. 2016. The geopolitical aesthetic of middle-earth: Tolkien, cinema and literary cartography. In *Topographies of popular culture,* Hrsg. Maarit Piipponen und Markku Salmela, 11–33. Newcastel upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.

Virilio, Paul. 1998. *Krieg und Kino. Logistik der Wahrnehmung*, Hrsg. von Frieda Grafe. Frankfurt a. M.: Fischer.

Werber, Niels. 2007. *Die Geopolitik der Literatur. Eine Vermessung der medialen Weltraumordnung*. München: Hanser.

Wolf, Marc J. P. 2012. *Building imaginary worlds. The theory and history of subcreation*. New York: Routledge.

Wyatt, John. 2013. *The use of imaginary, historical, and actual maps in literature. How British and Irish authors created imaginary worlds to tell their stories (Defoe, Swift, Wordsworth, Kipling, Joyce, Tolkien, etc.)*. Lewiston: Edwin Mellen Press.

Žižek, Slavoj. 2002. *Was Sie immer schon über Lacan wissen wollten und Hitchcock nie zu fragen wagten*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.