

Perspektiven

Elisabeth Sommerlad & Roman Mauer

Filmkartographie: Ein Forschungsfeld an der Schnittstelle von Filmwissenschaft und Geographie

„[C]artography is one of the oldest forms of media and [...] media is a type of cartography“

Lukinbeal/Sharp 2019, S.13

Das *mapping* kultureller und sozialer Phänomene taucht derzeit in diversen Forschungskontexten auf. Begünstigt durch die wachsende Bedeutung von Geoinformationssystemen (GIS), aber auch den *Spatial Turn* und die Digitalisierungsprozesse in den *Humanities*, entwickelt sich die Beschäftigung mit Karten und Kartographie¹ zum Anliegen verschiedener sozial-, kultur- und medienwissenschaftlicher Fächer. Eine Auseinandersetzung mit dem Medium der Karte und der Praxis der Kartographie findet bereits seit Langem in der Geographie statt. Dabei werden Karten längst nicht mehr ausschließlich als neutrale Visualisierungen einer etwaigen geographischen Realität, sondern als komplexe und einflussreiche Konstruktionen verstanden. *Medien-*

geographische Forschung berücksichtigt dabei ebenso multimediale *mapping*-Phänomene. Um zu verstehen, warum auch Film als moderne Kartographie oder kartographisches Kunstwerk (vgl. Bruno 2002; Conley 2007) betrachtet wird, gilt es, den alltagsweltlich zirkulierenden Begriff der Karte zu erweitern und einzubeziehen, was als kartenverwandte Darstellung ein wichtiger Bestandteil der Kartographie ausmacht (vgl. Caquard/Taylor 2009; Joliveau 2009; Lukinbeal 2004 und 2018; Lukinbeal/Sharp 2019).

Als kartenverwandte Darstellung betrachten wir in diesem Beitrag Filme. Sie sind multimodale Vermessungsinstrumente unserer Welt, die Raum und Zeit neu ordnen. Das narrative Kino ist davon nicht ausgenommen, da es ein räumliches Ensemble einrahmt, synthetisiert und mit der Publikumserfahrung verknüpft (vgl. Bruno 2002, S.71).

Der folgende Beitrag zeigt Möglichkeiten auf, wie die Film- und Medienwissenschaft die Zusammenarbeit mit der Geographie und Kartographie suchen kann. Wir sehen in diesem Schritt Potenzial, um disziplinübergrei-

1 Aufgrund der disziplinären Konventionen verwenden wir für die Begriffe ‚Kartographie‘ und ‚Geographie‘ die alte Rechtschreibung.

fende Perspektiven zu öffnen. Gerade in Zeiten, in denen Karten omnipräsent scheinen, sollte im Blick behalten werden, dass mit diesem Medium Narrative, Ideologien und Macht über die Organisation des Raums konstituiert werden. Die vielschichtigen Verbindungen werden hierfür unter dem Begriff ‚Filmkartographie‘ als noch junger Position für eine medienwissenschaftliche Diskussion vorgestellt und sollen als Ausgangspunkt für weitere Forschungsarbeiten dienen.

Filmgeographie, Cinematic Cartography und Media's Mapping Impulse

Um die zunehmende Unübersichtlichkeit globaler Ereignisse und Bilder zu ordnen, wenden wir uns im Alltag häufig der Blickordnung der Kartographie zu. Diese beruht, zumindest aus westlicher Sicht, auf einer Kombination skopischer Ordnungen der Moderne – dem Cartesianischen Perspektivismus, der Kunst des Beschreibens und der barocken Vernunft (vgl. Jay 1993 und 2008) – beziehungsweise einer komplexen Wechselwirkung von Perspektivismus und Projektionismus (vgl. Lukinbeal/Sharp 2019). Dabei ist es zentral, Karten (wie auch generell mediale Formen) keinesfalls als objektive Repräsentationen zu verstehen, sondern als interessen geleitete Darstellungen, die Wissen über Zeit und Raum konstituieren. Um sie auf einer Karte abzubilden, werden Informationen gefiltert und abstrahiert, sodass zwischen Karte und Wirklich-

keit immer eine Differenz besteht. „Die Karte zerrt die Welt auf eine Oberfläche, klemmt sie ein in einen geographischen Raum, der von Koordinaten definiert wird“ (Heyer 2001, S.14). Die Karte 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. Folglich sind Karten und kartenähnliche Formen Wirklichkeitsbehauptungen und politische Interventionen, die mit Narrativen und Herrschaftsdiskursen besetzt sind und deshalb stets kritisch kontextualisiert werden müssen (vgl. Crampton 2014, S.192f.; Harley 1988; Crampton 2001). Nach John Krygier und Denis Wood stellen Karten Propositionen in grafischer Form dar: „Technically a proposition is a statement in which the subject is affirmed or denied by its predicate, but this is precisely what a map does, affirms the existence of location of its subject. This is there, the map affirms, again and again and again“ (2009, S.198).

Neben Karten stehen im Fokus kartographischer, geographischer und medienwissenschaftlicher Analysen vielfältige mediale Repräsentationen, denen nach Castro (2009) ein *mapping impulse* innewohnt. Dieser historisch begründbare und vielschichtig diskutierte kartographische Impuls verweist auf die Eigenschaft eines Mediums,

einen Prozess zu initiieren, durch den wir unsere Beziehung zur Welt ordnen. Zugleich bestimmen die spezifischen Charakteristika eines jeden Mediums diesen Prozess maßgeblich mit. Der *mapping impulse* forciert eine dynamische Wechselbeziehung zwischen visuellen Traditionen, kartographischen Techniken und medialen Imaginationen, welche unsere Vorstellungen von der Welt gestaltet (vgl. Alpers 1983; Castro 2009). Hierzu finden häufig räumliche und kartographische Metaphern von Topologien, Netzwerken und *Flows* Einsatz (vgl. Lukinbeal/Sharp 2019). Die Ursache für diesen medialen *mapping impulse* liege, so Lukinbeal und Sharp (vgl. 2019, S.13f.), in einer *cartographic anxiety* begründet – ein historisch verankertes und bis heute persistentes Streben danach, die Unordnung der Welt in den Griff zu bekommen und weiße Flecken auf der Landkarte (*horror vacui*) zu füllen. Selbst wenn in unserer Welt kaum noch unbekannte Orte existieren, bleibt dieser Impuls bestehen: auch im Kino, das bekannte und unbekannte Räume fortwährend neu kartographiert und erfahrbar macht. Darin liegt auch das jüngste Interesse der Filmwissenschaft an Kartographie, *mental maps* und GIS-Technologien begründet (vgl. Lukinbeal/Sharp 2019, S.17).

Das bestehende Interesse an der Anwendung kartographischer Theorien und Methoden in Film- und Medienwissenschaft wird unter dem Schlagwort *cinematic cartography*

gefasst (vgl. u.a. Castro 2009 und 2011; Caquard/Taylor 2009; Conley 2007; Joliveau 2009; Caquard/Cartwright 2014; Penz/Koeck 2017; Lukinbeal 2004, 2010 und 2018; Sharp 2018a und 2018b; Lukinbeal et al. 2019; Yigit 2020). Diese Strömung widmet sich vornehmlich fünf Bereichen: „(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“ (Roberts/Hallam 2014, S.8). Die *cinematic cartography* wiederum bildet ein zentrales Themenfeld der Filmgeographie. Diese junge Disziplin an der Schnittstelle von Humangeographie und Filmwissenschaft fragt nach den geographischen Imaginationen, die Filmen eingeschrieben sind, und ihren Auswirkungen auf die außerfilmische Welt. Gerade zu Beginn ihrer Disziplingeschichte fokussierte sich die Filmgeographie auf die Analyse filmischer Inhalte (vgl. Lukinbeal/Zimmermann 2008; Sharp/Lukinbeal 2015). Mittlerweile hat sich ihr Interesse aufgefächert, so dass Bedeutungen jenseits des filmischen Textes erforscht, Narrationen kritisch kontextualisiert und Filme als soziale Praxis gedeutet werden (vgl. Roberts 2020; Lukinbeal/Sommerlad 2022). Filmgeographie fragt danach, was filmische Repräsentationen bewirken, und wie sie dies tun – mit Blick auf Filmlandschaften, -wirtschaft, -produktion, -rezeption und Filmtourismus (vgl. Sommerlad 2021a und 2022; Escher/Sommer-

lad/Karner 2017). Methodisch wird die Textanalyse durch Geographische Informationssysteme (GIS) ergänzt und somit Möglichkeiten der digitalisierten Georeferenzierung, Vernetzung und Navigation genutzt. Mit GIS lassen sich Räumlichkeiten einzelner Filme oder regionale Komposita einer Filmlandschaft untersuchen, indem sie sich auf Filmproduktions- oder Konsumdaten konzentrieren (vgl. Lukinbeal 2012 und 2018; Lukinbeal/Sharp 2022; Avezzi 2022). Geographie und Kartographie interessieren sich auch für den Film als Mittel zur Re-Humanisierung und Re-Narrativierung der Karte. Zudem erkennen sie in der Filmsprache ein Potenzial, um die Erstellung animierter Karten und Geovisualisierungen zu optimieren (vgl. Caquard/Taylor 2009; Caquard/Fiset 2014; Aitken/Craigne 2006; Lukinbeal 2018). Nicht zuletzt wird untersucht, inwieweit Filme selbst als Karten gelesen werden können (vgl. Roberts 2012) und wie Filmkarten und Filmkartierungen zur geographischen Wissensproduktion beitragen (vgl. Caquard 2009a, 2009b und 2011; Caquard/Cartwright 2014). Diese Gedanken aufgreifend schlagen wir im Folgenden vor, den Zusammenhang interdisziplinär weiterzudenken. Vor dem Hintergrund unserer eigenen Position an der Schnittstelle von Filmwissenschaft und Humangeographie widmen wir uns drei Perspektiven: Karten im Film und filmische Karten, Film als kartenverwandte Darstellung sowie Kartographie im und durch Film.

Karten im Film und filmische Karten

Karten haben im Film vielfältige Funktionen. Vordringlich werden sie dazu genutzt, Geschichten und Geschehnisse für Zuschauende zu verorten und darüber Orientierung in filmischen Welten zu stiften.² Dabei können Karten auf eine reale oder auf eine fiktionale Welt referieren und in beiden Fällen eine adäquate oder modifizierte Darstellung liefern. So bildet die Karte im Vorspann von *The Man in the High Castle* (2015-2019) zwar Nordamerika ab, allerdings kontrafaktisch unter Okkupation von NS-Deutschland und Japan.

Unterscheiden lassen sich zwei Formen: (1) Karten im Film, die als Objekte (Papierkarte, Globus, Modell, etc.) gezeigt und verwendet werden, sei es von den Figuren oder nur von der Kamera, und (2) filmische Karten (*cinemaps*), bei denen Stilmittel des Films, wie Kamera-, Ton- und Montageverfahren (Zoom, Doppelbelichtung, Splitscreen etc.) sowie die Animation, selbst zu einem dynamischen Bestandteil der kartographischen Vermittlungsmethoden werden. So zergliedert eine Animation im Origami-Stil die Weltkarte zu einer neuen geopolitischen Weltordnung in *Bunraku* (2010); ein Zoom führt in *Underwater* (2020) in die Tiefenkarte des Marianengrabens und eine

2 Der nachfolgende Abschnitt beruht auf unseren Ausführungen zur Funktion, Materialität und Typologie von Karten im Film, die bereits an anderer Stelle publiziert wurden (Mauer/Sommerlad 2022).

Animation lässt dort 3D-Konstruktionszeichnungen der Forschungsbasis rotieren; und in *Detectives* (2013) werden Google-Street-View-Aufnahmen mit diagrammatischen Elementen zu einer Spurensuche durch Paris montiert. Tatsächlich haben Techniken filmischer Karten die aktuellen Funktionen der digitalen Kartographie (u.a. die Navigations- und Zoomfunktionen von Google Earth und Google Maps) maßgeblich beeinflusst, wie Sébastien Caquard aufdeckt (vgl. 2009a). Als Meilenstein betrachtet Caquard dabei die Karten-Sequenz in Fritz Langs *M – eine Stadt sucht einen Mörder* (1931). Um den Kindermörder aufzuspüren, zieht die Polizei auf einer Karte konzentrische Kreise um den Tatort. Dabei liegt die Karte auf dem Tisch als Bestandteil der Handlungswelt, doch die ausgeführten Kreise und Beschriftungen werden auf extradiegetischer Ebene hinzugefügt. Darüber hinaus verschränkt die Kamera den Perspektivismus des Bildes mit dem kartographischen Projektionismus. Caquard interpretiert die Sequenz als Signum des Übergangs zwischen manueller und mechanischer, klassischer und moderner Kartographie, die verschiedene Zeichensysteme (Fotografie, Film und Ton) integriert und somit als eine der ersten audiovisuellen Karten überhaupt gelten kann (vgl. Caquard 2009a, S.48ff.).

Wie hier bereits angeklungen ist, sind Karten im Film auf verschiedenen Erzählebenen situiert. Extradiegetische Karten tauchen im Vor- oder

Abspann auf und gleichen einem *Establishing Shot* (vgl. Böhnke 2007, S.153–158), wie die multifunktionale Karte im Intro von *Game of Thrones* (2011–2019), die sich im Verlauf der Staffeln mit der Ausweitung und Veränderung der Handlungsräume dynamisch weiterentwickelt. Als extradiegetisch können auch Karten innerhalb der Erzählung gelten, die auf einer Vermittlungsebene für Zuschauende arrangiert werden. Wenn in *Crazy Rich Asians* (2018) die Neuigkeiten über Nick Chus Liebesleben global via Textmessages zirkulieren, wird dies anhand einer Karte visualisiert. Einschlägig sind animierte Reiserouten, die in einer Doppelbelichtung mit Realaufnahmen der durchquerten Orte (*Casablanca* [1942]) oder dem Fortbewegungsmittel (*Indiana Jones: Raiders of the Lost Ark* [1981]) verknüpft werden und als Standardsituation mittlerweile zu Parodien oder originell-verspielten Variationen herausfordern (z.B. *Borat: Cultural Learnings of America for Make Benefit Glorious Nation of Kazakhstan* [2006] und *The Pirates! – In an Adventure with Scientists* [2012]). In *Casablanca* kommt eine Erzähltechnik zum Einsatz, die das Publikum, wie bei einer literarischen Eröffnung, deduktiv in den Handlungsraum einführt (vgl. Hartmann 2009, S.296). Dass dieser Film und später auch *Night on Earth* (1991) dafür einen Globus nutzen, verweist auf Trademarks von Filmstudios (z.B. Universal), die als Zeichen der Universalität des Kinos ein beliebtes peritextuelles Element

am Filmanfang darstellen. Sie sind ein technischer Hinweis auf die Produktion, der über das Motiv des Globus zum einen die Dimensionen der Distribution anspricht und zum anderen für die Rezipierenden den Übergang in die filmische Welt modelliert. Hingegen erlaubt die Digitalisierung nun jüngeren Filmen intradiegetisch mit dem kosmischen Blick auf die Erde zu beginnen und einen Sturzflug der Kamera in die Atmosphäre bis zum Ort des Geschehens zu simulieren (*Stranger than Fiction* [2006]), der sich als postapokalyptische Wüste aus Staub und Müll entpuppen kann (*WALL·E* [2008]). Eine Karte zu zeichnen, ist ein faszinierender Vorgang, weil in der Sichtbarmachung auch ein Akt der Welterschaffung (*worldbuilding*, vgl. Wolf 2012) mitschwingt – und damit eventuell auch ein Besitzanspruch, wie bei dem Bodengemälde des Kontinents Westeros, welches die Königin Cersei Lannister malen lässt und mit den Füßen betritt (*Game of Thrones* [S7E1]).

Intradiegetische Karten sind Objekte innerhalb der Handlungswelt, die dort materiell auftauchen können oder immateriell im Bewusstsein der Figuren in Erscheinung treten. Letztere mentalen Karten finden sich bereits im frühen Film: Doppelbelichtungen lassen Karten durchlässig und zu einem Spiegel der Psyche werden, um Größenwahn (*Napoléon vu par Abel Gance* [1927]) oder Erinnerungen (*The 39 Steps* [1935]) zu vermitteln. In der Serie *Sherlock* (2010–2017) fährt die Kamera rasant auf den Kopf des

Detektivs zu und dringt in ein synaptisches Netzwerk vor, das sich als kognitive Straßenkarte Londons entpuppt. Mentale Karten können fantasievoll mit den Erzählebenen spielen, Grenzen verwischen und persönliche Visionen ausdrücken (z.B. *Inception* [2010]). Im Gegenzug übernehmen materielle Karten dekorative und/oder handlungssteuernde Funktionen. Beide Aspekte erfüllen großformatige Karten an den Wänden der Machtzentren, überdimensionale Globen oder plastische Modelle auf Tischen, denn sie repräsentieren nicht nur die geopolitische Dominanz der Herrschenden (z.B. *Der Untergang* [2004], *The Young Pope* [2016]), mit ihnen wird oftmals auch interagiert: minimal, indem Globen angestoßen, gedreht oder in der Hand gehalten werden, um die eigene Macht zu demonstrieren (z.B. *The Great Dictator* [1940], *Iron Man 2* [2010], *Prometheus* [2012]); maximal handlungssteuernd, wenn die Karten in der Standardsituation des Planungstreffens (Missionsbriefing) für strategische Entscheidungen genutzt werden, und zwar nicht nur von Autokrat_innen, sondern auch von Generäl_innen, Politiker_innen, Polizist_innen oder Gauner_innen. Dabei ist die Karte – ihrer operativen Bedeutung entsprechend – im Zentrum der Szene situiert. Während ältere Filme hier auf klassische Papierkarten zurückgreifen, kommen in jüngeren Filmen Computeranimationen zum Einsatz (z.B. *Ocean's Thirteen* [2007]) oder plastische Modelle (z.B. *La Casa*

de Papel [2017-]). Überwachungskarten beziehungsweise kartenähnliche Darstellungen mit Echtzeitortung können den panoptischen Blick einer Obrigkeit über eine räumliche Einheit veranschaulichen (z.B. *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* [1964]). Als solche lassen sich unter anderem die Bildschirme im Kontrollraum von Bruce Waynes Imperium in *The Dark Knight* (2008) deuten, mit denen die Bürger_innen von Gotham City anhand ihrer Mobilfunkdaten überwacht werden. In den jüngeren James-Bond-Filmen bringt Q mit seinen hochtechnisierten Programmierfähigkeiten immer wieder neue Kartenmodelle hervor, die mit einer Orientierungs- und Kontrollfunktion belegt sind – von einem Nachverfolgen der Subjekte durch das Underground-System Londons (z.B. in *Skyfall* [2012]) bis hin zur Simulation von globalen Infektionen über Nanobots (*No Time to Die* [2021]).

Die bekannteste Form einer handlungssteuernden Karte ist die Schatzkarte. Sie orientiert das Publikum nicht nur räumlich, sondern auch dramaturgisch über den weiteren Erzählverlauf (*foreshadowing*) durch eingezeichnete Routen, Stationen und Hindernisse. Mehr noch: Sie stiftet selbst den narrativen Konflikt, wird gesucht und umkämpft, ist zum Schutz ihrer wertvollen Informationen verrätselt und war sogar der eigentliche Anlass für den Schriftsteller Robert Louis Stevenson seinen berühmten Roman *Treasure Island* (1883) zu verfassen (vgl. Stock-

hammer 2007, S.62). Ein originelles Beispiel ist die allegorische Weltkarte in *Pirates of the Caribbean – End of the World* (2007). Angelehnt an die chinesische *Mao-Kun*-Karte muss diese in Ringen rotierbare Karte entschlüsselt werden und übertrifft die gewöhnliche Navigations- oder Schatzkarte dadurch, dass sie eine mit Historie und Mythologie angefüllte und ästhetisierte Textur aufweist, anhand derer unwirkliche Orte jenseits der bekannten Welt (wie bspw. die Unterwelt) aufgespürt werden können.

Es deutet sich bereits an, wie unterschiedlich Materialität, Qualität und Ästhetik von Karten im Film sein können. Sie kommen sowohl als Gravuren in Eis oder Gestein vor (*Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull* [2008]), als auf den Körper eingeschriebene Tätowierung (*Blindspot* [2015]) oder gar als verkörperte Wegweiser in Form tierischer Lebewesen (*Finding Nemo* [2003]) und des menschlichen Leibes (*The Da Vinci Code* [2006]), durch dessen verzweigtes Netz an Blutbahnen die Körperreisen den nur mit anatomischen Karten den Weg finden (*Fantastic Voyage* [1966]). Nicht selten entscheidet das jeweilige Filmgenre über die Art der Karten und offeriert somit eine generische Kategorisierung. Holografische Karten sind im Science-Fiction-Film anzutreffen (*Prometheus* [2012]), Wetter- und Pandemiekarten im Katastrophenfilm (*The Day After Tomorrow* [2004], *Contagion* [2011]), magische Karten im fantastischen Film (die Wasserkarte in *Shang-*

Chi and the Legend of the Ten Rings [2021]). Harry Potters *Marauder's Map* stellt als kalligrafische Karte die architektonischen Strukturen mit Wörtern dar und offenbart mit animierten Fußspuren die Positionen und Wege der Personen in Hogwarts (*Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* [2004]). So wird die Karte hier zugleich zu einem kartographischen Instrument, wie auch der magische Kompass in *The Golden Compass* (2019). Aber auch ohne Magie bestimmen Karten im Film Positionen: Es werden einfache Lokalisationspunkte auf Papier oder digitalen Karten gesetzt (*Moonrise Kingdom* [2012], *Captain America – The First Avenger* [2011], *IT* [2017]), Liniennetzpläne in öffentlichen Verkehrsmitteln genutzt (*James Bond – Skyfall* [2012]) und über holografische Modelle unbekannte Topografien simuliert (*Avatar* [2009]). Die Trennung zwischen extra- und intradiegetischen Ebenen lässt sich metaleptisch durchbrechen: So können auf der Karte Figuren zum Leben erweckt (*The Many Adventures of Winnie the Pooh* [1977]) oder auf einer Dorfkarte ganze Spielhandlungen inszeniert (*Dogville* [2003]), Luftbilder mit einer kartographischen Rasterung überzogen (*Narcos* [2015–2017]) oder mit Mikroaufnahmen der Haut zu analogen Oberflächenstrukturen verbunden werden (*Ófærð* [2015–]).

Abseits der bisher vorgestellten Karten im filmischen Text gibt es zudem Karten über Filme, die das Ergebnis filmwissenschaftlicher und

filmgeographischer Analysen darstellen: wie filmtouristische Karten, die Locations oder Inspirationsorte verzeichnen, oder Sequenzgrafiken, welche komplexe filmische Plots und Handlungsorte *mappen* (vgl. Mauer 2006, S.199; Sommerlad 2021b).

Film als kartenverwandte Darstellung

Nähern wir uns Filmen mit kartographischem Blick, fallen jene Aufnahmen ins Auge, die in ihrer Fernsicht einen weiten räumlichen Rahmen spannen und somit die Qualität kartenverwandter Darstellungen erzielen, wie Panorama-Einstellungen und Luftbilder (*aerial shot*). Castro meint, aus der Luft betrachtet ähnele die Erde ihren Karten, einer Planisphäre, in der Vorsprünge und Vertiefungen verschwinden, um die ‚Reinheit der Linien‘ und die ‚Klarheit der Formen‘ entstehen zu lassen (vgl. 2011, S.101). Im Unterschied zur Karte ist Filmbildern allerdings eine Perspektive eingeprägt, die zur verkürzenden oder krümmenden Ausrichtung der Objekte auf den Blickpunkt führt. Der Projektionismus der Karte hingegen, der auf einer Äquivalenzberechnung beruht und ohne singulären Beobachterstandpunkt auskommt, lässt uns bei einer Gebirgskarte auf jeden Berg lotrecht hinabblicken. So beeindruckend, detailreich oder erhaben Panoramen und Luftaufnahmen als Pathosformeln im Film sein mögen, so marginal ist ihre Bedeutung in der filmwissenschaftlichen Theoriebildung. Bereits die

Unterscheidung zwischen Panorama-Einstellung (horizontale Sichtachse) und Luftbild (vertikale Sichtachse) ist unscharf, da sich beide in den Bereich der Geneigtaufnahmen (schräge Sichtachse) erweitern lassen. Abseits des Sichtwinkels liegt die eigentliche theoretische Unschärfe in der Erfassung der Nähe-Distanz-Relation von Kamera und abgebildetem Objekt. Beim Film hat das dominierende anthropozentrische Interesse zu einer Skalierung geführt, die den menschlichen Körper als Maßstab genommen (vgl. Lukinbeal/Sharp 2019, S.27) und für die Relationen der Nähe ein ausgefeiltes Differenzierungssystem entwickelt hat (Detail, Großaufnahme, Nahe, Halbnähe, Amerikanische, Halbtotale, Totale). Im Gegenzug kennt sie aber keine Skalierung für die Relationen der Ferne (vgl. Ellis 2021, S.21). So undenkbar diese Verallgemeinerung für Kartograf_innen wäre, deren wichtigstes Instrument zur Berechnung der Maßstab darstellt (z.B. 1 cm = 1 km), so wenig brauchbar ist wiederum die mathematische Skalierung der Kartographie für die Filmanalyse. Beispielfhaft führt der Experimentalfilm *Powers of Ten* (1977) von Charles und Ray Eames eine logarithmische Skalierung vor: In Vogelperspektive zeigt die Kamera das Picknick eines Paares und entfernt sich in Zehnerpotenzen von der Erde bis zum entferntesten Punkt des Weltalls, um danach zurück bis in subatomare Dimensionen zu zoomen – eine visuelle ‚Tour de Force‘, welche an den Endpunkten von Makro- und

Mikrokosmos die gleiche dominierende Leere entdeckt.

Statt einer mathematischen halten wir eine qualitative Abstufung für sinnvoller. Man stelle sich den Aufstieg im Heißluftballon vor (vgl. *The Aeronauts* [2019]): Sind zunächst noch Personen erkennbar, einzelne Fahrzeuge oder Häuser (Ebene des Individuellen), schrumpfen und verschmelzen diese zu Massen, Plätzen, Vierteln und Verkehrsadern der Stadt (Ebene des Kollektivs), bis sich die Stadt selbst als geometrische Figur mit anderen Städten vernetzt und in Landschaftsformationen einordnet (geofaktoriale Ebene). Ohne diese Abstufung weiter fortzuführen, wird deutlich, dass im skalaren Repräsentationsraum auf jeder Stufe andere soziale, historische, geographische Beziehungen und Themen von Bedeutung sind.

Wie groß die politische Tragweite dieser skalaren Abstufung ist, die das Konkrete, Substanzielle und Individuelle in die Abstraktion transformiert, lässt sich an einem Beispiel verdeutlichen. Wenn ab einer bestimmten Höhe keine Menschen mehr erkennbar sind, sondern nur noch die Geometrie der Häuser und Straßen, so lässt dies den Abwurf von Bomben zu einem Akt struktureller Zerstörung werden, in dem das menschliche Leid unsichtbar bleibt. In dem Moment, wenn die Atombombe auf Hiroshima abgeworfen wird, wechselt der Animationsfilm *Hadashi no Gen* (1983) nicht nur von der Bodenperspektive des Jungen zur Vogelperspektive der Piloten, sondern

auch von dem farbenfrohen Anime-Bild in einen monochrom-harten Zeichenstil, um den Bewusstseinszustand der Täter zu kennzeichnen, deren Gewissenlosigkeit auch der abstrakten Vogelperspektive geschuldet ist. Im Gegensatz dazu stehen die nachfolgenden Nahaufnahmen, welche die groteske Vernichtung einzelner Menschen zeigen (vgl. Mauer 2009). Auch Aeroaufnahmen aus noch größerer Höhe und sogar extraterrestrischer Perspektive können soziopolitische Wirkung erzielen, denken wir nur an die legendäre erste Fotografie der vollständigen Erdkugel ‚Blue Marble‘, die am 7.12.1972 von der Besatzung der NASA-Mission Apollo 17 aus einer Entfernung von ca. 45.000 Kilometern aufgenommen wurde. Diese ikonische Fotografie zeigte der damaligen Öffentlichkeit die einsame Position der Biosphäre im unwirtlichen Weltall. „So besehen entwirft ‚Blue Marble‘ ein Bild von der Verletzlichkeit des blauen Planeten und von der Sorge um den Gesamtorganismus der Erde. Auf der anderen Seite verweist die Überschaubarkeit respektive Kleinheit der Erde auf ein Moment der Kontrolle und die Vorstellung potenzieller Gestaltbarkeit der (Ordnung der) Welt“ (Hoggenmüller 2016, S.15).

Die Luftaufnahme, die aus der Konvergenz von zwei Erfindungen des 19. Jahrhunderts resultierte (Fluggerät und Film), ist heute allgegenwärtig durch Satelliten-, Google Earth-, Drohnenbilder, „Der Blick von oben“-Bildbände und -Filme. Ihre Besonder-

heit fällt kaum noch auf (vgl. Kaplan 2018, S.8ff.). Dabei ermöglicht sie dem Menschen als irdische Kreatur eine nicht-terrestrische Art des Sehens, der, so Castro, eine doppelte Tendenz zur Abstraktion innewohnt: Die formale Abstraktion, die das Dreidimensionale abflacht, ornamentalisiert und geometrisiert, und die intellektuelle Abstraktion, die eine andere Sicht der Welt und ein anderes Denken aus der ‚Ontologie der Oberflächen‘ (vgl. Castro 2011, S.97f.) entwickelt.

Die frühen Ballonfahrenden haben das Singuläre der Aeroperspektive in ihren Schriften noch bewusst wahrgenommen. Ihre Beobachtungen fasst Patrick Ellis in fünf Grundsätzen zusammen (vgl. 2021, S.4-9): (1) Opazität: Luftbilder sind oft nicht auf Anhieb lesbar und erfordern Erklärungen, da die Verschiebung in die Vertikalsicht das Vertraute verfremdet; (2) Plastizität: Der Kontext einer Luftaufnahme (Wer sieht? Was? Von wo? Wofür?) hat Einfluss auf deren Qualität und Bedeutung; (3) Langsamkeit: Der Effekt der Bewegungsparallaxe führt zu einer ‚terrestrischen Zeitlupe‘, denn er verlangsamt Objekte in weiter Entfernung; (4) Rauschhaftigkeit: Die Vogelperspektive kann mit einer somatischen Wirkung (Schwindel, Übelkeit) die Wahrnehmung trüben; (5) Parallaxe: Winkel und Abstand der Luftaufnahme bestimmen Aussagekraft und Erkennbarkeit. Diese fünf Grundsätze sind anschlussfähig für die filmtheoretische und filmanalytische Auseinandersetzung mit der Aeroper-

spektive in Spiel- und Dokumentarfilmen.

Zweck und ideologische Rahmung einer Luftaufnahme waren und sind vielfach militärischer Natur. Der Blick von oben als Signum der Macht bot bereits vom Wachturm oder Feldherrenhügel Übersicht über das Territorium, Kontrolle über feindliche Akteure und vorausschauende Planbarkeit. Einen Paradigmenwechsel in der visuellen Kultur der Moderne erkennt Paul Virilio, als sich der Blick in die Luft erhob und Fernerkundung mit dem Flugzeug erfolgte, was den Ersten Weltkrieg (zugleich der erste Luftkrieg) zu einem ‚Krieg des Sehens‘ werden ließ und über das foto-/kinematografische Luftbild den Modus der Kriegsbeobachtung in die öffentliche Wahrnehmung einschrieb (vgl. Virilio 1998). Trotz des Dilemmas, dass das Gewirr aus Formen und Linien schwer zu lesen und deuten war, stellte sich die Sicht aus der Luft in den Kriegen und Kriegsfilmern des 20. Jahrhunderts als ein panoptisches Paradigma von Herrschaft, Kontrolle und Sieg dar, welches die Landschaft auf eine Dichotomie von Freund und Feind, von Verteidigung und Zerstörung reduziert (vgl. Roeder 2006, S.70). Giorgio Avezzi (2011) weist nach, dass das Vertrauen in dieses Paradigma in Folge der militärischen Drohneneinsätze erschüttert wurde und einige US-amerikanische Filme, wie unter anderem *Lions for Lambs* (2007) oder *Body of Lies* (2008), nun die Ohnmacht der Luftbilder thematisieren: Sie erweisen sich als unzu-

verlässig, manipulativ und unmoralisch. Das Essentielle kann unsichtbar sein im Luftbild, das bereits zu Unrecht für die Legitimation von Gewaltanwendungen herangezogen wird. Man denke auch an die Luftbilder, mit denen Colin Powell im März 2003 die Existenz von Massenvernichtungswaffen im Irak beweisen wollte. Demgegenüber haben die Satellitenbilder der russischen Aufrüstung an der Grenze zur Ukraine Wladimir Putins brutalen Angriffskrieg im Februar 2022 angekündigt. Das Luftbild als menschliches Pendant zum ‚apollinischen Auge‘ oder ‚Gottesblick‘ scheint per se von einer unauflösbaren Spannung zwischen Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit, Kontrolle und Ohnmacht bestimmt zu sein (vgl. Kaplan 2018, S.25).

In der Vertikalperspektive teilt sich die Raumtheorie des Films das Feld nicht nur mit der Kartographie, sondern auch mit der Architektur- und Bauzeichnung, die Grundriss und Aufsicht kennen. Der Grundriss (Ichnographie) als abstrahiertes Senkrechtbild des Gebäudeinneren zählt zu den Schnittdarstellungen, wie der Längs- und Querschnitt. Gebäudeschnitte im Film entstehen künstlich als anti-illusionistische Offenlegung der Studiokonstruktion (vgl. Zettl 2020, S.136ff.) oder sind reale Effekte zerstörter Architekturen (wie Ruinen) beziehungsweise transparenter Gebäudehüllen (wie Glasdächer oder Glasböden). Während die Aufsicht – sie bildet das opake Bauwerk von oben ab – auch als filmanalytische Kategorie existiert,

entspricht dem Grundriss noch am ehesten der *Overhead-Shot*. Über den Köpfen und an der Decke positioniert zeigt die Kamera die Figuren in Aufzügen und Treppenhäusern, in Badewanne und Bett (*Overhead-Bed-Shot*) oder in Empfangshallen repräsentativer Bauten. Neben dem visuellen Reiz (z.B. die Geometrie der Wendeltreppe oder Ornamentik der Bodenkacheln) erfüllen diese Perspektiven unterschiedliche narrative Funktionen: So kommt der Blick von Figuren in Badewanne oder Betten hinauf zur Decke/Kamera oftmals einer Selbstspiegelung und Konfrontation mit inneren Wahrheiten gleich. Was das Luftbild für Darstellungen der Ferne ist, ist der *Overhead-Shot* für Relationen der Nähe, und auch ihm wohnt ein kartographischer Charakter inne: Er kartiert sozusagen den Mikrokosmos. Wes Anderson zum Beispiel, der Objekte wie Protagonisten behandelt, filmt das Innere eines Koffers oder das Sammelsurium auf einem Tisch wie eine Landschaft aus der Vertikalperspektive, die somit eine introspektive Qualität erzielt (vgl. Browning 2011, S.111 und S.166; *Beyond the Frame* [2019]). Es wirkt, als würde der Blick von oben lotrecht in die Psyche der Figur führen, deren Eigenschaften sich in den Dingen und ihrer relationalen Anordnung materialisiert haben. Ob es sich um Dinge im Koffer oder Möbel in einem Zimmer handelt: Das Senkrechtbild konstituiert auf der Mikroebene eine eigene metaphorische Form der mentalen Karte.

Kartographie im und durch Film

Der Film verfügt über bemerkenswerte Techniken, um audiovisuelle Räume zu konstruieren, was die französischen Begriffe für Kameraarbeit (*mise-en-image*), Inszenierung (*mise-en-scène*) und Schnittgestaltung (*montage*) mit ihrer Betonung der ‚Setzung‘ und des ‚Aufbaus‘ unterstreichen. Diese Strategien lassen sich, im erweiterten Sinne, als Teil einer kartographischen Praxis des Films betrachten. Sie transferiert einerseits außerfilmische Realität in filmische Wirklichkeit und ist andererseits auch für eine Rückwirkung dieser filmischen Konstruktionen auf die lebensweltliche Ebene verantwortlich. Der wechselseitige Prozess verbindet sich im Begriff der filmischen Landschaft (*cinematic landscape*). Die Filmgeographie betrachtet filmische Landschaften als Repräsentationen „einer materiellen, lebensweltlichen und subjektiv organisierten Szenerie auf der Erdoberfläche, die durch kulturelle Zuschreibungen aufgeladen“ (Escher/Zimmermann 2006, S.255) sind. Filmische Landschaften strukturieren und ästhetisieren den filmischen Raum, formen die Diegese, interagieren als Agenten mit der Narration und sind Träger von Atmosphären, Mythen und Symbolen (vgl. Mauer 2010, S.11ff.), nehmen also unterschiedliche Rollen und Funktionen ein (vgl. Escher 2006, S.309; Higson 1987; Escher/Zimmermann 2001; Lukinbeal 2005; Harper/Rayner 2010). Mit Blick auf die komplexen Interrelationen zwischen der Produktion, Repräsentation

und Rezeption der *cinematic landscapes* unterscheidet Lukinbeal (2012) die beiden Modi der Inskription und der Inkorporation. Der inskriptive Modus fragt danach, wie lebensweltliche Orte überzeugend in entsprechende filmische Landschaften übersetzt werden. Geographischer Realismus resultiert dabei aus der glaubhaften Verknüpfung der Bedeutung eines filmischen Ortes mit dem *sense of place* seines alltagsweltlichen Pendant. „Eine ‚reale‘, d.h. lebensweltlich wahrgenommene Landschaft und ihr wiedergegebenes Bild in einem Film sind ontologisch identisch, wenn der Zuschauer sein Mißtrauen gegenüber der filmischen Landschaft ablegen und diese als lebensweltlich existent ansehen kann“ (Escher/Zimmermann 2001, S.230). Der Abgleich wird vom Publikum mitunter unbewusst vorgenommen. Auf größtmögliche Deckungsgleichheit zielt ein Film wie *Victoria* (2015) ab, der sich in einem einzigen *Take* linienförmig durch die Stadtlandschaft Berlins bewegt, so dass sich der filmische Weg in der Alltagswelt ablaufen oder abfahren lässt (vgl. grimo auf reisen 2015). Orientierungspunkte auf der Route ermöglichen den Zuschauenden die Verortung. Es sind im Sinne von Kevin Lynchs' *The Image of the City* (1960) zentrale Elemente der visuellen Ordnung einer Stadt, welche die mentale Repräsentation sowie Wahrnehmung ebendieser ausmachen: Wege (*path*), Begrenzungen (*edge*), Bezirke (*district*), Knotenpunkt und Kreuzungen (*node*) sowie Landmarken

(*landmark*) (vgl. S.47f.). Die inskriptive Logik verlangt nicht, dass die Bedeutung aller Orte im Film mit der Alltagsfunktion der Drehorte übereinstimmen muss (vgl. Lukinbeal 2012, S.175). So stört den geographischen Realismus in *Victoria* kaum, dass der Club in Wirklichkeit ein Lagerraum und das Gebäude in der Zimmerstraße keine Bank ist.

Filmische Landschaften sind stets mehr als das, was auf dem *Screen* sichtbar ist. Denn sie sind eingebettet in eine Geographie des Unsichtbaren (vgl. Sharp 2018b), zugrunde liegende Strukturen, die durch die Dynamiken und Praktiken der Filmproduktion geschaffen wurden: „Cinematic landscapes are made up of the sites where filmmaking occurs, the tasks involved in filmmaking, and the business practices of the film production industry that lead to the formation of cultural products“ (Lukinbeal 2012, S.172). Damit verbundene Prozesse bezeichnet Lukinbeal als Modus der Inkorporation. Hierbei wird ein Drehort bei der Übersetzung in den Film mit einer anderen Bedeutung versehen und kann außerdem durch die Verknüpfung mit einem anderswo gelegenen Drehort zu einer neuen filmischen Landschaft synthetisiert werden. Dies wird insbesondere an Studio-Settings nachvollziehbar, die für mehrere Produktionen als Drehort genutzt werden, zum Beispiel die große Außenkulisse der ‚Neuen Berliner Straße/Metropolitan Backlot‘ im Filmstudio Babelsberg, die mit unterschiedlichen Architektur-

stilen und flexiblen Modulen so konzipiert ist, dass sie diverse Metropolen und Epochen repräsentieren kann. Aber auch Orte der Alltagswelt, wie die marokkanische Stadt Marrakesch, werden in filmischen Inszenierungen zu immer neuen Geographien gestaltet (vgl. Sommerlad 2019) und stehen dabei für andere Städte ein – wie Abu Dhabi in *Sex and the City 2* (2010). Selbstredend wird hier keine Deckungsgleichheit zwischen filmischer Imagination und Alltagswelt hergestellt, wenn auch durch *Establishing Shots* Orientierungsoptionen angeboten werden. Im größeren Stil nutzen Hollywoodproduktionen aus ökonomischen und pragmatischen Gründen diese Möglichkeit (*Runaway Productions*). So bringen Städte wie Vancouver, die für ihre Filmproduktionscluster bekannt sind, unzählige filmische Geographien hervor (vgl. Every Frame a Painting 2015), deren kinästhetisch erfahrbaren Bedeutungsebenen und emotionalen Zuschreibungen maßgeblich mit Produktionsanforderungen verknüpft sind. Im Sinne Ingolds (1993) sind *taskscape*s Räume, die durch soziale und ökonomische Praktiken entstehen, also Aufgabenlandschaften, die sich aus miteinander korrelierenden Aktivitäten zusammensetzen und somit direkt die Entstehung filmischer Landschaften bedingen: „Where taskscape of location production transform sites into narrative places, these tasks are always stretched and pulled into new social and spatial contexts, producing new meanings that exceed the process

that calls the form of the cinematic landscape into existence“ (Lukinbeal 2012, S.175).

Die Vorstellung von einer Erzählwelt (Diegese), die sich entsprechend kartographieren ließe, suggeriert, dass es im Film eine vollständig ausgestaltete Welt gäbe. Dies mag bei Spielhandlungen auf engen, eingeschlossenen Räumen (wie dem Rettungsboot in *Lifeboat* [1944]) oder Filmen ohne Schnitt, *One-Shot-* oder *One-Cut-*Filme (vgl. Kaiser 2020) der Fall sein, weil sie von der Einheit des Raums und/oder Zeit bestimmt werden. So inszenieren *Utøya 22. juli* (2018) und *1917* (2019) in Echtzeit einen Weg über Schauplätze des Terrors und Krieges. Die Äquivalenz von Zeit und Weg zielt auf eine intensiv-immersive Raumerfahrung ab und kartographiert dabei die Insel Utøya (als tatsächlichen Tatort) und im Falle von *1917* eine Repräsentation der historischen Kriegslandschaft im Ersten Weltkrieg. In *1917* führt uns die Kamera scheinbar ohne Schnitt aus der labyrinthischen Linearität der Schützengräben hinaus in die beklemmende Weite eines verwüsteten, von Stacheldraht und Bombenkratern zersetzten Niemandslandes. Wo der sicherste Gang über die Frontlinie verläuft, wird den beiden Soldaten nicht auf der mitgegebenen Karte, sondern anhand der Leichen erklärt, die als Wegmarken dienen. Dass Soldatenkörper zur Kartierung von Kriegslandschaften in Filmen genutzt werden, erfasst Eileen Rositzka (2018) mit dem Begriff *cine-*

matic corpography und macht damit für die Filmwissenschaft den Diskurs der Körper-Kartographie (vgl. Gregory 2015a, 2015b) produktiv, indem sie Theorien der kartographischen Filmerzählung mit Ansätzen der phänomenologischen Filmerfahrung verknüpft. Allerdings ist anzumerken, dass im Gegensatz zu *Utøya 22. juli* sowohl die Echtzeit als auch der Schauplatz in 1917 nur simuliert wurden. Was in Nordfrankreich spielen soll, haben der Regisseur Sam Mendes und sein Kameramann Roger Deakins an Orten in England und Schottland gedreht und mithilfe von VFX-Effekten zusammenfügen lassen (vgl. Leu 2020).

Abgesehen von der raum/zeitlichen Einheit in Kammerspiel- oder *One-Shot*-Filmen ist die Diegese im Film in der Regel ein narratives Konstrukt, das auf generischen Prämissen beruht. In diesem unsichtbaren Möglichkeitsfeld sind es die Handlungsinteressen der Figuren und die Wege, die sie sich kreuz und quer bahnen, welche die Erzählwelt erst ins Dasein rufen und sukzessive ausdehnen (wie in der Karte der *Jumanji*-Filme [2017, 2019], die nur Level für Level sichtbar wird).

„Die filmtheoretische Rede von der Diegese ist im Kern figurenbezogen“ (Hartmann 2009, S.139). Daraus folgt, dass die Filmkartographie vor allem den Wegen der Figuren (und der Kamera), welche die Erzählwelt entfalten, besondere Beachtung schenken muss. Eine Theorie des Raums, der aus Wegen besteht und entsteht, hat Kurt Lewin – auf der Basis seiner Front-

erfahrungen im Grabenkrieg (vgl. Günzel 2010, S.86) – bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts entwickelt und in Abgrenzung zum Euklidischen Raum als ‚Hodologischen Raum‘ (‚hodos‘, der Weg) bezeichnet (vgl. Lewin 1934, S.265ff.). Lewin erfasst mit der hodologischen Raumtheorie die Lebensrealität unserer subjektiven Wahrnehmung von Welt, die wir nicht als Ganzes überblicken, sondern in Wegen erleben, aus denen sich unser Vorstellungsnetz zum Beispiel einer Stadt ergibt. Methodisch sind für die Analyse sowohl Lewins Begriffe nützlich (‚Weg‘, ‚Richtung‘, ‚Umweg‘, ‚Abwendung‘, ‚Zuwendung‘, vgl. ebd., S.251ff.), als auch seine Frage nach dem ‚ausgezeichneten Weg‘, welcher nicht der kürzeste oder schnellste sein muss, sondern derjenige ist, der spezifische Interessen erfüllt (vgl. ebd., S.264ff.). Diese Frage können wir sowohl intratextuell aus der Handlungslogik der Figurenperspektive heraus stellen (Warum wählt Figur A diesen Weg?), als auch extratextuell aus der Produktionsperspektive (Welche Zwänge oder Ziele führen bei Dreharbeiten zu der Wahl dieses Weges?). Ausweiten lässt sich die hodologische Raumtheorie auf die Rezeptionsebene, da sich bei Zuschauenden aus den gelaufenen Wegen im Film sukzessive eine kognitive Karte aufbaut. Dieser Aspekt kommt auch in der *mental-map*-Forschung in Stadtplanung und Geographie zum Tragen und findet zunehmend auch Berücksichtigung in konzeptionellen Diskursen und methodischen Auseinandersetzungen

mit *geonarrative mapping* beziehungsweise *storymaps* (vgl. Kwan/Ding 2008; Mukherjee 2019; Carroll 2020; Palis 2022). Günzel hat die hodologische Raumtheorie für die *First-Person-Perspektive* in audiovisuellen Medien fruchtbar gemacht, zum Beispiel für den Ego-Shooter im Computerspiel (vgl. Günzel 2008, S.126ff.). Mit Blick auf die filmischen Wege kommt dem *Establishing Shot* eine zentrale Funktion zu. Ähnlich den Reisenden, die sich in Momenten der Desorientierung einer Landkarte zuwenden, dient der *Establishing Shot* im Film den Zuschauenden als Möglichkeit zur (Wieder-)Verortung, wie Sharp in Anlehnung an Bruno (2002) darlegt: „As editing and narrative flow continually displace and disorient the viewer, the reoccurring establishing shot assuages this discomfort, or [cartographic] anxiety, by setting them firmly back in place in the realm of the knowable“ (Sharp 2018a, S.90). *Establishing Shots* sind somit zentrale Dreh- und Angelpunkte der filmischen (Landschafts-) Karte, anhand derer sich Filmreisende auf ihren narrativen Reisen orientieren können.

Perspektiven der Filmkartographie – ein Ausblick

Neben den drei Perspektiven, die in diesem Beitrag vorgestellt wurden, lassen sich weitere Zugänge zum jungen Themenfeld der Filmkartographie öffnen, von denen im Folgenden eine Auswahl kurz angesprochen wird.

Wer aktuell verfolgt, wie erfolgreich die Kamera als prothetische Erweiterung des Blicks den Radius unseres Sichtfeldes im Weltall ausdehnt, sodass gestochen scharfe Bilder vom Pluto, detailreiche Rundblicke vom Mars und bald womöglich Fotografien der Anfangszeit unseres Universums mit dem James-Webb-Weltraumteleskop entstehen, der kommt nicht umhin, diese Expansion des Blicks in eine Tradition einzuordnen, die in der Neuzeit beginnt – mit dem Bestreben, die natürlichen Grenzen menschlicher Wahrnehmung zu überschreiten. Dieser Prozess weist nicht nur eine technische Genese auf (angefangen bei Erfindungen wie Tele- und Mikroskop), sondern auch eine geographische (beginnend beim Zeitalter der Entdeckungen) (vgl. Comolli 1980, S.122f.). Das moderne Projekt der vollständigen Sichtbarmachung der Welt im Bild teilen Fotografie und Kino mit der Geographie von Anfang an (vgl. Avezzi 2011). Die Vorstellung, mit dem Medium Film einen Atlas der Welt zu schaffen, ist im Keim bereits in den Momentaufnahmen der Gebrüder Lumière angelegt und wird von Albert Kahn zwischen 1912-1931 in *Les Archives de la Planète* erstmals zu realisieren versucht: einer umfangreichen ethnografischen Foto- und Filmsammlung aus 48 Ländern. „Aiming to collect (by surveying the planet), to organize (through the accumulation of images), and to present both geographical and historical information on the represented countries, Kahn’s

archives are a sequenced inventory of the world where History and Geography peacefully coexist“ (Castro 2009, S.12). Dieser Menschheitsschatz aus Filmaufnahmen der Kulturen aus den entferntesten Winkeln des Planeten bringt nicht nur die Welt in Reichweite („The Whole World Within Reach“, vgl. Gunning 2006), sondern er konserviert auch eine vergangene Zeit und mittlerweile verschwundene Welt. Inwiefern ließe sich die dokumentarische und ethnografische Filmgeschichte als eine (allerdings nicht kuratierte) Fortführung dieser visuellen Enzyklopädie betrachten? Wie ließe sich vor diesem Hintergrund auch der Beitrag von YouTube und seinen Amateuraufnahmen aus der ganzen Welt – wie auch andere digitale Archive und Webdokumentationen, die soziokulturelle Einblicke geben – als kollektives, digitales Gedächtnis diskutieren?

Ein weiterer, komplexer Bereich liegt in der raumsemantischen Ebene von Filmen. Sie legt nahe, Filme als ‚thematische Karten‘ zu lesen. Filmische Räume stecken ‚Grenzen‘ ab und markieren so verschiedene ‚Felder‘, die sie mit Bedeutungen aufladen, knüpfen zudem ‚Relationen‘ und ‚Netzwerke‘ zwischen Aktanten. Filme initiieren Ereignisse, Handlungsverläufe und Spannungsdramaturgien, indem sie antagonistische Felder, klassifikatorische Grenzen und figurale Grenzgänger_innen kombinieren. Letztere dynamisieren als mobile Bedeutungsträger_innen die raumsemantische Aufteilung und führen

zur Konfrontation, Vermischung oder Überlagerung (vgl. Lotmann 1993, S.300–347; Renner 2004; Frank 2012). Ein Feld kann aufgeladen sein mit ethnischen, kulturellen, sozialen, religiösen und politischen Bedeutungen, die sich in Wertvorstellungen, Mythen, Institutionen, Architekturen, Praktiken, Ritualen, Rollen, Sprach- und Kleidercodes (u.a.) äußern können. Auf diese Weise lassen sich zum Beispiel die Darstellung und Inszenierung interkultureller Begegnungen in filmischen Städten untersuchen, wie beispielsweise für die marokkanische Stadt Tanger oder New York City (vgl. Sommerlad 2019, 2021b und 2022). Die Kartographie der raumsemantischen Ebene ist anschlussfähig für zahlreiche Perspektiven der Gender-, Queer-, Ecocinema- und Postcolonial Studies (um nur einige zu nennen), aber auch für Fragen nach geopolitischen Implikationen. So untersucht die Strömung der *critical geopolitics*, wie populärkulturelle Medien Menschen und Orte in geopolitische Narrative einbinden (vgl. Dittmer 2005; Hughes 2007; Harby 2019; Sharp 2014). Die Rolle von Karten in geopolitischen Kontexten, welche die Geographie bereits lange Zeit diskutiert (vgl. Boria 2008), wird in literatur-, medien- und filmgeographischen Ansätzen aufgegriffen (vgl. Sharp 1998; Werber 2007; Pinkerton/Dodds 2009; Dittmer/Bos 2019). Anschlussfähig ist hier außerdem der Ansatz der poststrukturalistischen Philosophie (vgl. Deleuze/Guattari 1992) und der post-

modernen Literatur, welche die Karte als Metapher und die Kartographie als Praktik für ein non-lineares, non-binäres Denken und Organisieren von Wissenssystemen etabliert (vgl. Mitchell 2008). Alle diese Perspektiven können wir nicht nur auf den filmischen Text, sondern auch auf den Produktionskontext beziehen. So lassen sich zum Beispiel die Reisebewegungen im Werk des US-amerikanischen Regisseurs Jim Jarmusch nachvollziehen, der die (pop-)kulturellen Mythen von Metropolen (u.a. New York, New Orleans, Memphis) aufruft und neu codiert, dabei die Raumsemantik in multiplen Schichten und achsensymmetrischen Spiegelungen organisiert (vgl. Mauer 2019) und ein feingliedriges Netz aus popkulturellen Referenzen spinnt, das sich in *Plateaus* (vgl. Deleuze/Guattari 1992, S.37) *mappen* lässt (vgl. Glasl 2014, S.30).

Ein weiterer Ansatz, der in der Filmgeographie diskutiert wird, möchte Film nicht nur als Gegenstand der Forschung betrachten, sondern ‚mit dem Medium‘ Film forschen und Studien als Filme publizieren (vgl. Jacobs 2016; Thieme/Eyer/Vorbrugg 2019; Lukinbeal/Sommerlad 2022). Dabei eröffnet sich die Möglichkeit, mit Filmen auch alternative Blicke auf die Welt einzunehmen und in Forschungsprojekte einzubinden. Produktiv wäre hier der Anschluss an die postkoloniale Filmtheorie und die Tradition des Dritten Kinos (vgl. Foerster/Perneckzy/Tietke/Valenti 2013). So könnte ein wechselseitiger Prozess

der Bewusstwerdung von eurozentrischen Mustern angeregt werden, um sowohl die Filmwissenschaft als auch die Kartographie als Praktik zu dekolonisieren (vgl. Akerman 2017). In diesem Kontext gibt es unter anderem Online-Mapping-Initiativen, die beispielsweise indigene Kartographien sichtbar machen (vgl. McGurk/Caquard 2020) oder umfangreichere Projekte, wie das *Atlascine*-Projekt der Concordia University Montréal (<http://geomedia.org/atlascine.html>), welches ermöglichen soll, Geschichten auf Basis ihrer räumlichen Beziehungen in Karten zu visualisieren und zu vernetzen. Diese und andere Projekte knüpfen an die bereits länger bestehende Strömung des *counter-mapping* beziehungsweise der *counter cartography* an. Sie integrieren zunehmend auch konzeptionelle und methodische Überlegungen zum *geonarrative mapping*, das als besondere Form des multimedialen *place writing* begriffen werden kann. Es geht dabei im Sinne einer kartographierten Auto-/Biografie um die Frage, wie subjektive Geschichten einen Ort definieren, porträtieren, eingrenzen, herausheben und imaginieren: „It is world making that is grounded on realities and emotions specific to the individual in relation to class and other identity politics and markers. Geonarratives employ the act and process of storytelling to depict, portray, represent, and unthink spaces of habitation“ (Palis 2022, S.700f.).

Dass starke Emotionen die Beziehungen zwischen Menschen und ihren

Umgebungen bestimmen und sogar dazu führen können, dass Personen bereit sind, sich für ihre Heimat zu opfern, interessiert die *emotional geographies* (vgl. Davidson/Bondi/Smith 2007; Parr 2014). Welche wichtige Bedeutung dabei auch dem Film als moderner Form der Kartographie zukommt, hat Guiliiana Bruno in ihrem einschlägigen *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film* (2002) herausgearbeitet. Hier kann die Filmwissenschaft mit ihrer

Tradition, die emotionale Wirkung und Bedeutung filmischer Wahrnehmungsästhetik zu analysieren, einen wichtigen Beitrag leisten. Karten, kartenverwandte Darstellungen und kartographische Praktiken in Filmen sind überwiegend atmosphärisch und emotional grundiert. Allein diese Perspektive zeigt beispielhaft auf, wie der Dialog zwischen Geographie und Filmwissenschaft im Bereich der Filmkartographie von wechselseitigem Nutzen sein kann.

Literatur

- Aitken, Stuart/Craigne, James: „Guest Editorial: Affective Geovisualizations“ (2006). <https://www.directionsmag.com/article/3015> (10.05.2022).
- Akerman, James R.: *Decolonizing the Map: Cartography from Colony to Nation*. Chicago: The University of Chicago Press, 2017.
- Alpers, Svetlana: *The Art of Describing: Dutch Art in the Seventeenth Century*. Chicago: University of Chicago Press, 1983.
- Avezzi, Giorgio: „The Market for Foreign Cinema in Contemporary Italy: A Geography of Film Consumption.“ In: *GeoJournal* 87 (2), 2022.
- Avezzi, Giorgio: „La diserzione dello sguardo: Appunti sulla sorte dell'immagine aerea nel cinema contemporaneo.“ In: *Annali Online Lettere – Ferrara* VI (1-2), 2011, S.262-295.
- Beyond the Frame: „All Wes Anderson's God's Eye View Shots in Chronological Order“ (2019). <https://www.youtube.com/watch?v=kpuCUx4Ojw&t=281s> (28.02.2022).
- Böhnke, Alexander: *Paratexte des Films: Über die Grenzen des filmischen Universums*. Bielefeld: transcript, 2007.
- Boria, Edoardo: „Geopolitical Maps: A Sketch History of a Neglected Trend in Cartography.“ In: *Geopolitics* 13 (2), 2008, S.278-308.
- Browning, Mark: *Wes Anderson: Why His Movies Matter*. Santa Barbara: Praeger, 2011.

Bruno, Giuliana: *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture and Film*. New York: Verso, 2002.

Caquard, Sébastien: „Foreshadowing Contemporary Digital Cartography: A Historical Review of Cinematic Maps in Films.“ In: *The Cartographic Journal* 46 (1), 2009a, S.46-55.

Caquard, Sébastien: „Editorial: What is Cinematic Cartography?“ In: *The Cartographic Journal* 46 (1), 2009b, S.5-8.

Caquard, Sébastien: „Cartography I: Mapping Narrative Cartography.“ In: *Progress in Human Geography* 37 (1), 2011, S.135-144.

Caquard, Sébastien/Cartwright, William: „Narrative Cartography: From Mapping Stories to the Narrative of Maps and Mapping.“ In: *The Cartographic Journal* 51 (2), 2014, S.101-106.

Caquard, Sébastien/Fiset, Jean-Pierre: „How Can We Map Stories? A Cybercartographic Application for Narrative Cartography.“ In: *Journal of Maps* 10 (1), 2014, S.18-25.

Caquard, Sébastien/Taylor, D.R. Fraser: „Editorial: What is Cinematic Cartography?“ In: *The Cartographic Journal* 46 (1), 2009, S.5-8.

Carroll, Allen: „Story Maps.“ In: Richardson, Douglas/Castree, Noel/Goodchild, Michael F./Kobayashi, Audrey/Liu, Weidong/Marston, Richard A. (Hg.): *The International Encyclopedia of Geography*. Hoboken: Wiley, 2020, S.1-6.

Castro, Teresa: „Cinema's Mapping Impulse: Questioning Visual Culture.“ In: *The Cartographic Journal* 46 (1), 2009, S.9-15.

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

Comolli, Jean-Louis: „Machines of the Visible.“ In: De Lauretis, Teresa/Heath, Stephen (Hg.): *The Cinematic Apparatus*. New York: St. Martin's Press, 1980, S.121-142.

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

Crampton, Jeremy W.: „Maps as Social Constructions: Power, Communication and Visualization.“ In: *Progress in Human Geography* 25 (2), 2001, S.235-252.

Crampton, Jeremy W.: „The Power of Maps.“ In: Cloke, Paul/Crang, Philip/Goodwin, Mark (Hg.): *Introducing Human Geographies*. London/New York: Routledge, 2014, S.192-202.

Davidson, Joyce/Bondi, Liz/Smith, Mick (Hg.): *Emotional Geographies*. Aldershot: Routledge, 2007.

Deleuze, Gilles/Guattari, Félix: *Tausend Plateaus: Kapitalismus und Schizophrenie*. Berlin: Merve, 1992.

Dittmer, Jason: „Captain America’s Empire: Reflections on Identity, Popular Culture, and Post-9/11 Geopolitics.“ In: *Annals of the Association of American Geographers* 95 (3), 2005, S.626–643.

Dittmer, Jason/Bos, Daniel: *Popular Culture, Geopolitics, and Identity*. London: Rowman & Littlefield, 2019.

Ellis, Patrick: *Aeroscopies: Media of the Bird’s-Eye View*. Oakland: University of California Press, 2021.

Escher, Anton: „The Geography of Cinema: A Cinematic World.“ In: *Erdkunde* 60 (4), 2006, S.307–314.

Escher, Anton/Zimmermann, Stefan: „Geography meets Hollywood: Die Rolle der Landschaft im Spielfilm.“ In: *Geographische Zeitschrift* 89 (4), 2001, S.227–236.

Escher, Anton/Zimmermann, Stefan: „Visualisierungen der Landschaft im Spielfilm.“ In: Franzen, Brigitte/Krebs, Stefanie (Hg.): *Mikrolandschaften: Landscape Culture on the Move = Microlandscapes*. Münster: /eins, 2006, S.254–264.

Escher, Anton/Sommerlad, Elisabeth/Karner, Marie: „King’s Landing gibt es wirklich!‘: Filminduzierte Reisen in imaginierte Welten.“ In: Vorstand der Marburger Geographischen Gesellschaft e.V. in Verbindung mit dem Dekan des Fachbereichs Geographie der Philipps-Universität: *Jahrbuch 2016*. Marburg: Selbstverlag der Marburger Geographischen Gesellschaft, 2017, S.157–163.

Every Frame a Painting: „Vancouver Never Plays Itself“ (2015).
<https://www.youtube.com/watch?v=ojm74VGsZBU> (08.03.2022).

Frank, Michael C.: „Sphären, Grenzen und Kontaktzonen: Jurij Lotmans räumliche Kultursemiotik am Beispiel von Rudyard Kiplings Plain Tales from the Hills.“ In: Frank, Susi K./Ruhe, Cornelia/Schmitz, Alexander (Hg.): *Explosion und Peripherie: Jurij Lotmans Semiotik der kulturellen Dynamik revisited*. Bielefeld: transcript, 2012, S. 217–246.

Foerster, Lukas/Perneczky, Nikolaus/Tietke, Fabian/Valenti, Cecilia (Hg.): *Spuren eines Dritten Kinos: Zu Ästhetik, Politik und Ökonomie des World Cinema*. Bielefeld: transcript, 2013.

Glasl, Sofia: *Mind the Map: Jim Jarmusch als Kartograph von Popkultur*. Marburg: Schüren, 2014.

Gregory, Derek: „Gabriel’s Map: Cartography and Corpography in Modern War.“ In: Meusburger, Peter/Gregory, Derek/Suarsana, Laura (Hg.): *Geographies of Knowledge and Power*. Dordrecht: Springer, 2015a, S.89–121.

Gregory, Derek: „Corpographies: Making Sense of Modern War.“ In: Lambert, Léopold (Hg.): *The Funambulist Papers, Volume 2*. New York: punctum, 2015b, S.36–45.

grimo auf reisen: „Auf der Spur von Victoria“ (2015). <https://reisen.grimo.info/tag/victoria/> (07.03.2022).

Gunning, Tom: „The Whole World Within Reach': Travel Images without Borders.“ In: Ruoff, Jeffrey (Hg.): *Virtual Voyages: Cinema and Travel*. Durham: Duke UP, 2006, S.25-41.

Günzel, Stephan: „Raum, Karte und Weg im Computerspiel.“ In: Distelmeyer, Jan/Hanke, Christine/Mersch, Dieter (Hg.): *Game Over!? Perspektiven des Computerspiels*. Bielefeld: transcript, 2008, S.113-132.

Günzel, Stephan (Hg.): *Raum: Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart: J.B. Metzler, 2010.

Harby, Alexander J.: „Historicising Popular Geopolitics.“ In: *Geography Compass* 13 (1), 2019, S.1-11.

Harley, J.B.: „Maps, Knowledge, and Power.“ In: Cosgrove, Denis/Daniels, Stephen (Hg.): *The Iconography of Landscape: Essays on the Symbolic Representation, Design and Use of Past Environments*. Cambridge: University of Cambridge Press, 1988, S.277-312.

Harper, Graeme/Rayner, Jonathan: *Cinema and Landscape*. Bristol: Intellect, 2010.

Hartmann, Britta: *Aller Anfang: Zur Initialphase des Spielfilms*. Marburg: Schüren, 2009.

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

Higson, Andrew: „The Landscapes of Television.“ In: *Landscape Research* 12 (3), 1987, S.8-13.

Hoggenmüller, Sebastian W.: „Die Welt im (Außen-)Blick: Überlegungen zu einer ästhetischen Re/Konstruktionsanalyse am Beispiel der Weltraumfotografie ‚Blue Marble‘.“ In: *ZQF* 17 (1-2), 2016, S.11-40.

Hughes, Rachel: „Through the Looking Blast: Geopolitics and Visual Culture.“ In: *Geography Compass* 1 (5), 2007, S.976-994.

Ingold, Tim: „The Temporality of the Landscape.“ In: *World Archaeology* 25 (2), 1993, S.152-174.

Jacobs, Jessica: „Filmic Geographies: The Rise of Digital Film as a Research Method and Output.“ In: *Area* 48 (4), 2016, S.452-454.

Jay, Martin: „Scopic Regime.“ In: Donsbach, Wolfgang/Bryant, Jennings/Craig, Robert T. (Hg.): *The International Encyclopedia of Communication*. Hoboken: Wiley, 2008, S.1-3.

Jay, Martin: *Force Fields: Between Intellectual History and Cultural Critique*. New York: Routledge, 1993.

- Joliveau, Thierry: „Connecting Real and Imaginary Places through Geospatial Technologies: Examples from Set-jetting and Art-oriented Tourism.“ In: *The Cartographic Journal* 46 (1), 2009, 36-45.
- Kaiser, Christian: *Die lange Einstellung: Dauer, Kontinuität und Mystik*. Marburg: Schüren, 2020.
- Kaplan, Caren: *Aerial Aftermaths: Wartime from Above*. Durham: Duke UP, 2018.
- Krygier, John/Wood, Denis: „Ce n'est pas le monde (This is not the world).“ In: Dodge, Martin/Kitchin, Rob/Perkins Chris (Hg.): *Rethinking Maps: New Frontiers in Cartographic Theory*. London/New York: Routledge, 2009, S.189-219.
- Kwan, Mei-Po/Ding, Guoxiang: „Geo-Narrative: Extending Geographic Information Systems for Narrative Analysis in Qualitative and Mixed-Method Research.“ In: *The Professional Geographer* 60 (4), 2008, S.443-465.
- Leu, Jeff: „The Cinematography of Roger Deakins: How His Visual Storytelling Reflects His Philosophies.“ In: *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications* 11 (1), 2020, S.93-107.
- Lewin, Kurt: „Der Richtungsbegriff in der Psychologie: Der spezielle und allgemeine Hodologische Raum.“ In: *Psychologische Forschung* 19 (1), 1934, S.249-299.
- Lotman, Jurij M.: *Die Struktur literarischer Texte*. München: Fink, 1993.
- Lukinbeal, Chris: „The Map that Precedes the Territory: An Introduction to Essays in Cinematic Cartography.“ In: *GeoJournal* 59 (4), 2004, S.247-251.
- Lukinbeal, Chris: „Cinematic Landscapes.“ In: *Journal of Cultural Geography* 23 (1), 2005, S.3-22.
- Lukinbeal, Chris: „Runaway Hollywood: Cold Mountain, Romania.“ In: *Erdkunde* 60 (4), 2006, S.337-345.
- Lukinbeal, Chris: „Mobilizing the Cartographic Paradox: Tracing the Aspect of Cartography and Prospect of Cinema.“ In: *Educação Temática Digital* 11 (2), 2010, S.1-32.
- Lukinbeal, Chris: „'On location' Filming in San Diego County from 1985-2005: How a Cinematic Landscape is formed through Incorporative Tasks and Represented through Mapped Inscriptions.“ In: *Annals of the Association of American Geographers* 102 (1), 2012, S.171-190.
- Lukinbeal, Chris: „The Mapping of ‚500 Days of Summer‘: A Processual Approach to Cinematic Cartography.“ (2018). <https://necsus-cjms.org/the-mapping-of-500-days-of-summer-a-processual-approach-to-cinematic-cartography/> (10.05.2022).
- Lukinbeal, Chris/Sommerlad, Elisabeth: „Doing Film Geography.“ In: *GeoJournal* 87 (2), 2022.

Lukinbeal, Chris/Sharp, Laura: „No Life Here: The Effects of Motion Picture Incentive on Below the Line Labor in Hollywood South.“ In: *GeoJournal* 87 (2), 2022.

Lukinbeal, Chris/Sharp, Laura: „Introducing Media's Mapping Impulse.“ In: dies./Sommerlad, Elisabeth/Escher, Anton (Hg.): *Media's Mapping Impulse*. Stuttgart: Franz Steiner, 2019, S.9-29.

Lukinbeal, Chris/Zimmermann, Stefan: *The Geography of Cinema: A Cinematic World*. Stuttgart: Franz Steiner, 2008.

Lukinbeal, Chris/Sharp, Laura/Sommerlad, Elisabeth/Escher, Anton (Hg.): *Media's Mapping Impulse*. Stuttgart: Franz Steiner, 2019.

Lynch, Kevin: *The Image of the City*. Cambridge: MIT Press, 1960.

Mauer, Roman: *Jim Jarmusch: Filme zum anderen Amerika*. Mainz: Bender, 2006.

Mauer, Roman: „Heldentum im nuklearen Holocaust: „Barfuß durch Hiroshima“ von Keiji Nakazawa.“ In: Kainz, Barbara (Hg.): *Comic. Film. Helden: Heldenkonzepte und medienwissenschaftliche Analysen*. Wien: Löcker, 2009, S.213-234.

Mauer, Roman: *Das Meer im Film: Grenze, Spiegel, Übergang*. München: edition text+kritik, 2010.

Mauer, Roman: „Topographische Spiegelung und intertextueller Echoraum: Tanger und Detroit in Jarmuschs „Only lovers left alive“ (2013).“ In: Stiglegger, Marcus/Escher, Anton (Hg.): *Mediale Topographien: Beiträge zur Medienkultur-geographie*. Wiesbaden: Springer, 2019, S.289-307.

Mauer, Roman/Sommerlad, Elisabeth: „Die Karte im Film.“ In: Bulgakowa, Oksana/Mauer, Roman (Hg.): *Dinge im Film: Stummer Monolog, verborgenes Gedächtnis*. Wiesbaden: Springer, 2022, S.259-284.

McGurk, Thomas J./Caquard, Sébastien: „To What Extent can Online Mapping be Decolonial? A Journey throughout Indigenous Cartography in Canada.“ In: *The Canadian Geographer* 64 (1), 2020, S.49-64.

Mitchell, Peta: *Cartographic Strategies of Postmodernity: The Figure of the Map in Contemporary Theory and Fiction*. London: Routledge, 2008.

Mukherjee, Falguni: „Exploring Cultural Geography Field Course Using Story Maps.“ In: *Journal of Geography in Higher Education* 43 (2), 2019, S.201-223.

Palis, Joseph: „Geonarratives and Countermapped Storytelling.“ In: Sims, Kearrin/Banks, Nicola/Engel, Susan/Hodge, Paul/Makuwira, Jonathan/Nakamura, Naohiro/Rigg, Jonathan/Salamanca, Albert/Yeophantong, Pichamon (Hg.): *The Routledge Handbook of Global Development*. New York: Routledge, 2022, S.700-712.

Parr, Hester: „Emotional Geographies.“ In: Cloke, Paul/Crang, Philip/Goodwin,

- Mark (Hg.): *Introducing Human Geographies*. London/New York: Routledge, 2014, S.746-759.
- Penz, François/Koeck, Richard (Hg.): *Cinematic Urban Geographies*. New York: Palgrave Macmillan, 2017.
- Pinkerton, Alasdair/Dodds, Klaus: „Radio Geopolitics: Broadcasting, Listening and the Struggle for Acoustic Space.“ In: *Progress in Human Geography* 33 (1), 2009, S.10-27.
- Renner, Karl N.: „Grenze und Ereignis Weiterführende Überlegungen zum Ereigniskonzept von Jurij M. Lotman.“ In: Frank, Gustav/Lukas, Wolfgang (Hg.): *Norm – Grenze – Abweichung. Kultursemiotische Studien zu Literatur, Medien und Wirtschaft. Festschrift für Michael Titzmann*. Passau: Verlag Karl Stutz, 2004, S.357-381.
- Roberts, Les: „Navigating Cinematic Geographies: Reflections in Film as Spatial Practice.“ In: Edensor, Tim/Kalandides, Ares/Kothari, Uma (Hg.): *The Routledge Handbook of Place*. New York: Routledge, 2020, S.655-663.
- Roberts, Les: „Cinematic Cartography: Projecting Place through Film.“ In: Roberts, Les (Hg.): *Mapping Cultures: Place, Practice, Performance*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2012, S.68-84.
- Roeder, George H. Jr.: „War as a Way of Seeing.“ In: Slocum, J. David (Hg.): *Hollywood and War, the Film Reader*. New York: Routledge, 2006, S.69-80.
- Rositzka, Eileen: *Cinematic Corpographies: Re-Mapping the War Film Through the Body*. Berlin/Boston: De Gruyter, 2018.
- Sharp, Laura/Lukinbeal, Chris: „Film Geography: A Review and Prospectus.“ In: Mains, Susan P./Cupples, Julie/Lukinbeal, Chris (Hg.): *Mediated Geographies and Geographies of Media*. Dordrecht: Springer, 2015, S.21-35.
- Sharp, Laura: „But how do you show that in a film?’ Absence, Cartographic Anxiety, and Geographic Realism through the Landscapes of Akira Kurosawa’s *Dersu Uzala*.“ In: *GeoHumanities* 4 (1), 2018a, S.80-96.
- Sharp, Laura: „Embodied Cartographies of the Unscene: A Feminist Approach to (Geo)visualizing Film and Television Production“ (2018b). <https://necsus-ejms.org/embodied-cartographies-of-the-unscene-a-feminist-approach-to-geovisualising-film-and-television-production/> (10.05.2022).
- Sharp, Joanne: „Critical Geopolitics.“ In: Cloke, Paul/Crang, Philip/Goodwin, Mark (Hg.): *Introducing Human Geographies*. London: Routledge, 2014, S.530-541.
- Sharp, Joanne: „Reel Geopolitics.“ In: Ó Tuathail, Gearóid/Dalby, Simon (Hg.): *Rethinking Geopolitics*. London: Routledge, 1998, S.152-169.

Sommerlad, Elisabeth: „Cinematic Faces’ der Stadt Marrakech.“ In: Pelizaeus, Ludolf (Hg.): *Images du Patrimoine Mondial: Changement et persistance des images des sites du patrimoine mondial de l’UNESCO (du Maroc à la vallée du Danube – XVIIIe siècle à nos jours)/ Welterbebilder: Veränderung und Persistenz der Bilder von UNESCO-Welterbestätten von Marokko bis in das Donautal vom 18. Jahrhundert bis heute*. Münster: Aschendorff, 2019, S.319-337.

Sommerlad, Elisabeth: „Film Geography.“ In: Adams, Paul C./Warf, Barney (Hg.): *Routledge Handbook of Media Geographies*. London: Routledge, 2021a, S.118-131.

Sommerlad, Elisabeth: *Interkulturelle Räume im Spielfilm: Eine filmgeographische Analyse am Beispiel von New York City*. Wiesbaden: Springer, 2021b.

Sommerlad, Elisabeth: „Filmgeographie.“ In: Thielmann, Tristan/Kanderske, Max (Hg.): *Mediengeographie: Handbuch für Wissenschaft und Praxis*. Baden-Baden: Nomos, 2022 (im Erscheinen).

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

Thieme, Susan/Eyer, Philipp/Vorbrugg, Alexander: „Film VerORTen: Film als Forschungs- und Kommunikationsmedium in der Geographie.“ In: *Geographica Helvetica* 74 (4), 2019, S.293-297.

Virilio, Paul: *Krieg und Kino: Logistik der Wahrnehmung*. Frankfurt: Fischer, 1998.

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

Wolf, Marc J.P.: *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York: Routledge, 2012.

Yiğit, Olgu: „Film Kartografisi: Sinemasal Mekâna Dair Felsefi Düşünceler.“ In: *SineFilozofi*, Özel Sayı 2, 2020, S.628-638.

Zettl, Nepomuk: *Eingeschlossene Räume: Das Motiv der Box im Film*. Bielefeld: transcript, 2020.