

Anton Eschner
Thomas Koebner (Hg.)

garden!
Z Verlag



Mythos Ägypten

**West-Östliche
Medienperspektiven II**

Drei Riten für Cairo

Wie Hollywood die Stadt Cairo erschafft

Einleitung

Jeder Mensch verfügt über Vorstellungen von Städten und Ländern, die er noch nie besucht hat, aber dennoch zu kennen scheint. In der Regel handelt es sich dabei um Orte, die medial vermittelt wurden und nur „aus zweiter Hand“ erfahren werden konnten, und zwar durch Literatur oder Kino. Orte, an denen Filmbesucher ihren Alltag verbringen, werden ebenfalls durch filmische Fiktion mit alltäglich bekannten und weitergehenden Zuschreibungen versehen.

Die Autoren gehen davon aus, dass kinematographische Städte – Städte in Filmen – in das System einer filmischen Welt, einer „cinematic world“ eingebunden sind. Diese Welt und die dort zu entdeckenden Orte stehen in Austausch mit der Lebenswelt der Filmzuschauer, welche ihre Alltagswelt durch die gewonnenen Filmerfahrungen erweitern und modifizieren. Dies gilt in besonderem Maße für Hollywoodproduktionen¹, die auch im Mittelpunkt der folgenden Analyse stehen. Eine Fiktion, eine „cinematic city“ ist dann entstanden, wenn über einen Film hinaus, in vergangenen und zukünftigen Filmen durch geeignete invariante Elemente und strukturgleiche Geschichten sowie durch einschlägige Zitate die cinematic city immer wieder neu belebt wird.

Der vorliegende Aufsatz nimmt sich der Frage an, wie eine filmische Stadt aufgebaut ist und was die Besonderheit der spezifischen Siedlungsform cinematic city ausmacht. Am Beispiel von Filmen über und mit Kairo wird demonstriert, wie Kairo als die cinematic city Cairo² aufgebaut ist und welche Besonderheiten eine Filmstadt generell ausmachen. Wie entsteht eine filmische Stadt, was zeichnet sie aus und welche Faktoren sorgen für die Identität einer durch Spielfilme imaginierten Stadt? Existiert ein filmisches Cairo unabhängig von Pharaonen, Kleopatra und Mumien? Also eine Stadt, deren filmisches Image bestimmten Regeln folgt und dabei sogar Auswirkungen auf die Lebenswelt Kairos hat?

Methodische Überlegungen: Analyse und Konstruktion

Wenn ein Filmemacher für den Kinobesucher eine bestimmte Stadt inszenieren will, muss er auf die möglichen, aus der Lebenswelt des Rezipienten vertrauten Vorstellungen über die Stadt, die bereits bekannt sind, eingehen. Rezipienten erwarten bestimmte Bilder und gleichen diese Erwartungen mit ihrer Lebenswelt ab. Urry³ beschreibt dieses Verhältnis von visueller Vorgabe und dem Abgleich mit bestehenden Erwartungen für Ägypten folgendermaßen: „... the effect of producing what could be described as a 'new Egypt' available for visually consuming visitors. Such an Egypt consisted of the Suez Canal, of 'Paris-on-the-Nile', of exotic oriental 'other' and of convenient vantage-points and viewing platforms for the tourist gaze.“ Es geht demnach in erster Linie um die Befriedigung bestehender Erwartungen seitens der Zuschauer.

Dass so etwas wie Filmstädte, filmische Orte oder medial transportierte Städte bestehen, steht außer Frage⁴, aber „Was ist eine filmische Stadt?“⁵. Gemeinhin wird erst von einer filmischen Stadt gesprochen, wenn sie bewusst als filmische Größe mitinszeniert wird. Sie muss demnach einen Status besitzen, der sie nicht nur als bloße Kulisse verwendet. Ist die Stadt lediglich ‚Location-Lieferant‘, kann von einer Filmstadt gesprochen werden, eine filmische Stadt entsteht jedoch erst durch die kontinuierliche Nutzung als dramaturgische Figur und handlungsbestimmende Größe⁶. Dadurch erschafft das Kino Mythen und Vorstellungen von Orten, die in der Lage sind, ein bestimmtes Image einer Stadt über Dekaden zu bestimmen und ihr Bild nachhaltig zu prägen. Eine Stadt, für die dies in besonders hohem Maße zutrifft, ist auch Kairo. Eine Stadt, die zunächst durch Bilder von Pyramiden, Pharaonen, Kleopatra und Mumien zu leben scheint und durch diese Zuschreibungen ein in hohem Maße verklärtes Antlitz bekommt. Obwohl die Pyramiden und die Sphinx nicht unmittelbar im Stadtgebiet Kairos liegen, werden sie doch in Literatur und Film symbolisch für die Metropole Ägyptens verwendet⁷. Man kann heute sogar sagen, dass beide Icons Wahrzeichen Kairos sind, wie der Eiffelturm für Paris oder die Towerbridge für London.

Ein Stadtfilm hat neben seiner ästhetischen Konstruktion auch immer das Bestreben, eine Wirkungsabsicht ins Bewusstsein des Publikums zu transportieren⁸. Hickethier⁹ ist der Meinung, dass die Vielzahl der Geschichten und die unterschiedlichen Erzählweisen innerhalb verschiedener Stadtfilme gegen das Entstehen eines eigenständigen Stadtfilmgenres sprechen, und doch muss zumindest aus geographischer Sicht eingewendet werden, dass gerade die kontinuierliche Fortschreibung über einen verhältnismäßig langen

Zeitraum ein Image erzeugt, das neben den üblichen Zuschreibungen eine eigenständige Geographie des Ortes erschafft¹⁰. Dabei rekurriert das Medium Film in hohem Maße auf bestehende Bilder und Vorstellungen, ergänzt diese jedoch und schreibt Schritt für Schritt ein eigenständiges Image. Wenn es also schon kein eigenständiges Genre des Stadtfilms gibt, so existieren doch – auch über Genregrenzen hinweg – bestimmte Symbole, Bilder, Icons und nicht zuletzt Geschichten, die eine filmische Stadt erst zu dem machen, was sie ist: ein großes Vexierbild, das trotz aller Gegensätze auf eine große Anzahl von Invarianten zurückgreifen kann.

Partielle Geographie-orientierte Filmanalyse

Die durchgeführte Untersuchung der Filme wendet lediglich einige ausgewählte Verfahrensweisen der klassischen Filmanalyse an und ist auf die Geographie konzentriert. Diese partielle Analyse nimmt sich in erster Linie der handelnden Personen, der Handlungsorte sowie der Handlungshöhepunkte an. Die so zustande kommende Filmrealität soll als filmische Geographie verstanden werden. Die Analyse ist somit auf Fragen ausgerichtet, die nach dem Charakter, nach der Individualität, nach der Erzählung und nach der „Essenz“ der filmischen Stadt Kairo suchen. Ein besonderes Augenmerk gilt invarianten Elementen, die für die verschiedenen Filmbeispiele herauszuarbeiten sind und auf die „Bauweise der filmischen Stadt Kairo“ hinweisen. Diese sind nicht auf Einstellungen, Kamerafahrten und Motive reduziert, sondern finden sich auch in narrativen Elementen, musikalischen Anspielungen und historischen Bezügen. Im Rahmen der Analyse der sogenannten Bezugsrealität wird die inhaltliche, historische Problematik, die im Film aufgegriffen wird, betrachtet und nach den lebensweltlichen Bezügen eingestuft.

Die Auswahl der zehn Filme¹¹ orientiert sich dabei an erfolgreichen Hollywoodproduktionen der vergangenen vierzig Jahre, vereint Beispiele verschiedenster Genres und greift Werke unterschiedlichster Regisseure auf.

Icons und Images verweisen auf Orte

Symbole sind für die visuelle Vorgabe von besonderer Qualität, stehen nach Deleuze¹² als Zeichen, welche aufgrund ihrer Ähnlichkeit oder ihrer Definition auf einen anderen Gegenstand verweisen. Hopkins¹³ erläutert, dass diese ikonographischen Zeichen den Zuschauer in hohem Maße verführen, die volle Kraft der Bilder jedoch erst dann zur Geltung kommt, wenn sie in Kombi-

nation mit weiteren filmischen Mitteln benutzt werden. Bei der Analyse zeigte sich, dass keiner der Filme ohne die Icons *Pyramiden* und *Sphinx* auskommt. Ebenso erscheinen in allen Filmen die Images *Wüste*, *Dachterrassen-Landschaft*, *Gassengewirr* und *Minarett*. Pyramiden und Sphinx weisen auf die Stadt Cairo hin, während die Wüste, Dachterrassen-Landschaft, Gassengewirr und Minarett den Zuschauer davon überzeugen sollen, daß er sich im Orient befindet. Schließlich kommen noch komplexe Images hinzu, die sich aus nicht unmittelbar verortbaren Stereotypen und exotischem Beiwerk zusammensetzen: dies sind fremd aussehende und nicht europäisch gekleidete Menschen, exotisch anmutende Tiere wie Kamel, Affe, Papagei, nicht europäische Pflanzen wie Palmen und nicht zu vergessen arabische Schriftzüge. Hinzu kommen noch exotische Früchte wie Orangen, Datteln und Zitronen. Und sehr wichtig: fern von Europa, fern der Heimat und fern jeglicher Zivilisation zeigt das ständige Tragen von Waffen deutlich, dass sich die Protagonisten in einer fremden und gefährlichen Welt befinden.

Dieses exotische Beiwerk kann als „orientalische Grundausstattung“ des Filmsets verstanden werden. Es entspricht qualitativ dem Beiwerk von Indierfilmen, das Shohat/Stam¹⁴ eindrucksvoll zusammenfassend charakterisieren: „How to make an Indian Movie. Buy 40 Indians. Totally humiliate and degrade an entire nation. Make sure all Indians are savage, cruel and ignorant... Import a Greek to be an Indian princess. Introduce a white man compassionate, brave and understanding ... Pocket the profits in Hollywood.“ Diese Einschätzung ist Teil einer Kampagne¹⁵ gegen die Stereotypisierung und legt deutlich Zeugnis ab über die häufig recht simple Gestaltung entsprechender Filme. Es sind jedoch nicht nur ethnische und rassische Klischees, die auf diese Weise immer wieder bedient werden, sondern auch Zuschreibungen, die darüber hinausgehen, um den ‚Orient‘ zu erschaffen.

Orte machen Cairo

Als Orte, die eine narrative Bedeutung haben, können zahlreiche Punkte genannt werden, die zum Teil schon als Icon Eingang in die Begutachtung gefunden haben. Hier muss zwischen den verschiedenen Qualitäten der einzelnen Orte unterschieden werden. So ist die ikonographische Verwendung der Pyramiden zum einen ein eindeutiger Hinweis auf den geographischen Bezugsrahmen, zum anderen aber auch ein entsprechender Handlungsort, der eine gezielte Funktion innerhalb der Geschichte einnimmt. Dabei ist der Handlungsort ‚Pyramide‘ mit dem Besteigen der Bauwerke in der Regel an



Abb. 1: *Death on the Nile* (GB, 1978)

eine Unterwerfung oder Inbesitznahme des Ortes – auch innerhalb der Geschichte – gebunden. Der Pyramidenaufstieg findet sich in den Filmen *Gallipoli*, *Death on the Nile* und *Ruby Cairo*.

Als weitere Orte konstituieren immer wieder *Hotel, Bar und Club* sowie *Museum und Bibliothek* die cinematic city Cairo. Diese Räume sind ganz eindeutig als quasi-heimatliches Territorium deklariert und nicht nur Ausdruck der kolonialen Verhältnisse, sondern sie bilden gleichzeitig eine sichere Bühne für die westlichen Protagonisten. An diesen Orten findet die Kommunikation mit den einheimischen Akteuren statt, die sich in ungewohnter Umgebung an die Spielregeln der Fremden zu halten haben. Diese Grenzräume symbolisieren die Überlegenheit und die Präsenz der Europäer in Cairo.

Darüber hinaus spielen Landschaften eine große Rolle: Die Lebensader der Stadt, der Nil und ein großer Hafen sowie die Wüste werden in verschiedenen Einstellungen dem Zuschauer vorgeführt und zeigen die scheinbare, oasengleiche Lage Cairos inmitten des unendlichen Sandmeers. Der unvermeidliche Bazar mit Straßencafés, das Gassengewirr der Medina mit Stadt-toren und Minaretten kehren in allen Filmen wieder und ermöglichen eine geographische Orientierung, die vom filmisch gebildeten Rezipienten zu leisten ist: Cairo befindet sich in der Wüste, besteht fast nur aus der riesengroßen unüberschaubaren Altstadt und ist ein einziger großer Bazar, auf dem das Handeln nur durch die gelegentlichen Gebete der Gläubigen unterbro-

chen wird.

Cairo erzeugt Geräusche, deren Herkunft und Ursache nicht unmittelbar auf den Bildern zu erkennen sind. So ist der immer wieder zu hörende *Ruf des Muezzins* integraler Bestandteil der filmisch vermittelten Stadt und die in mehreren Filmen zu hörende *Tanzmusik* („Cheek to Cheek“ von Irving Berlin) hilft die Handlung in eine bestimmte Epoche einzuordnen.



Abb. 2 und 3: Cinematic Cairo in *The Mummy* (USA, 1999) von Stephen Sommers: Blick über Altstadtächer mit Palmen und Minaretten; im Hintergrund, die Pyramiden (Abb. 2) und eine Ansicht vom Nil und einem Hafen – wiederum mit Pyramiden (Abb.3)

Das *Orientalische Wohnhaus* in Cairo ist eine der Invarianten, die nur den eingeweihten Protagonisten zugänglich ist. *The Spy Who Loved Me* und *Ruby Cairo* verwenden sogar die identische Location und führen das verwendete Haus über eine nahezu deckungsgleiche Einstellung ein. Bezeichnenderweise findet sich diese Ausdrucksform, um Geheimnisvolles anzudeuten, auch in den Filmen *The English Patient* und *Gallipoli* wieder.

Das Gros der Filme, die auf Cairo zurückgreifen, verwenden demnach nicht nur identische Icons, sondern arbeiten auch mit identischen Locations, ähnlicher Musik und mit deckungsgleichen Einstellungen. Faktoren, die dazu beitragen ein widerspruchsfreies Cairo zu generieren.

Gibt es eine Meta-Story in Hollywood's Cairo?

Im Gegensatz zu bisherigen Ansätzen wird damit die cinematic city nicht auf Produktionsstandorte¹⁶ oder Wahrzeichen¹⁷ reduziert. Es geht vielmehr darum, die dem Ort eigenen Geschichten und die daraus resultierenden Besonderheiten herauszustellen. Was geschieht, hängt in hohem Maße davon ab, wo es passiert¹⁸. Diese Erkenntnis geht auf die strukturalistische Erzähltheorie von Propp (1958) zurück, der in seiner „Morphologie des Märchens“ bestimmte Handlungen an spezifische Räume bindet. Betrachtet man eine filmische Stadt, sollte ein Augenmerk auf die ihr zugewiesene Aufgabe in der filmischen Welt gerichtet sein; auch hier ist es offensichtlich, dass bestimmte Handlungssequenzen an ausgewiesenen Orten stattzufinden haben.

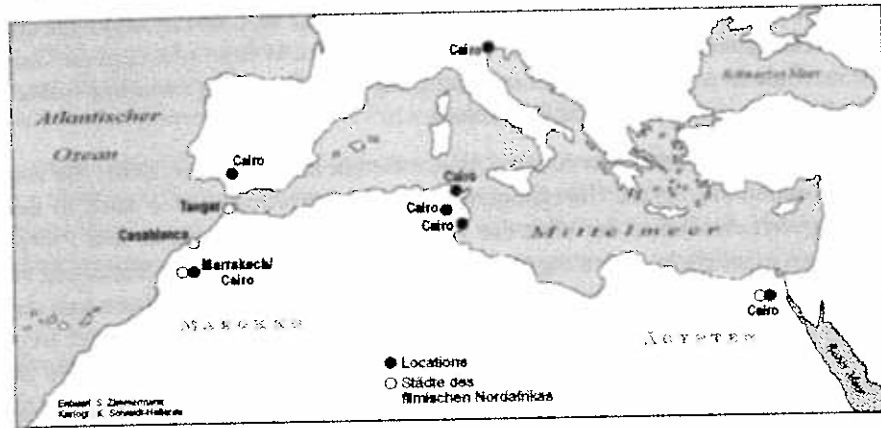
Analysiert man die Erzählungen der ausgewählten Filme immer wieder und reduziert man die Geschichten der Filme auf die Orte und Funktionen¹⁹, wird folgende Meta-Story lesbar:

Menschen aus der westlichen Kultur begeben sich aufgrund von Erlebnissen, die ihre Existenz verändern und ihre Identität in Frage stellen, nach Cairo. Dort werden sie in eine andere fremde, exotische Welt geworfen, ja in den diametralen Gegensatz zur eigenen, vertrauten Welt oder sogar in eine völlig andere Dimension des Seins versetzt. In dieser fremden Welt durchschreiten die Akteure auf der Suche nach lebensweltlicher Orientierung und übersinnlicher Seinsvergewisserung im wahrsten Sinne des Wortes ein *Stargate*, ein Tor zu den Sternen. Dabei bekommt Welt eine andere Bedeutung zugeschrieben, wobei die eigene Existenz physisch und psychisch bedroht wird. Vernunft schwindet und Wahn greift sich Raum! Zeichen kehren sich um, Orientierungen verändern und Normen verschieben sich oder verkehren sich

in das Gegenteil. Der Hauptprotagonist pendelt als Abenteurer, der arabischen Sprache kundig, zwischen der abendländischen, eigenen Kultur und der morgenländischen, fremd-exotischen Kultur. Er tritt als Grenzgänger auf und ermöglicht dem Rezipienten, an verschiedenen Welten teilzuhaben. Cairo ermöglicht und induziert den Durchgang oder Übergang zwischen einander fremden und inkompatiblen Welten.

Dabei spielen in ähnlicher Art und Weise Konstellationen eine Rolle, die von van Gennep (1909) als Übergangsriten bezeichnet wurden. Wie auch in der Lebenswelt werden in der Welt des Films Orte aufgesucht, die es den Protagonisten ermöglichen, den eigenen Status zu ändern bzw. eine Wandlung zu erfahren, welche die Erzählung und die Exposition des Protagonisten neu definieren. Cairo ist der Ort, an dem die entscheidenden Riten eingeleitet werden können. Cairo ist der Ort, an dem die Übergänge stattfinden. Cairo ist der Ort, an dem von einer in die andere Sphäre gewechselt wird. Die genaue Differenzierung der Übergangsriten fällt in den vorliegenden Filmen nicht immer leicht. Es ist häufig eine Kombination der von van Gennep²⁰ dargestellten drei Formen an Übergangsriten, die sich grob in Trennungs-, Schwellen- und Übergangsriten gliedern. Cairo ist der Ort des Portals und damit das Tor selbst, das durchschritten werden muss, um die spirituelle Wandlung durchzuführen.

In Peter Weirs Film *Gallipoli* durchleben die jungen australischen Soldaten im Ausbildungslager Cairo eine fremde Welt, brechen mit ihren Normen und überschreiten immer wieder Schwellen, bis sie nach Gallipoli verschifft werden, wo der Tod auf sie wartet. Dort überschreiten sie die letzte Schwelle des Lebens. Der Trennungsritus ist die entscheidende Kraft für die Personkonstellation in Graeme Cliffords Film *Ruby Cairo*, wo das Treffen mit ihrem Ehemann in Cairo zum Ende der Beziehung führt und Ruby zuhause den Zugang in eine neue Welt ermöglicht. Der wissenschaftlich wenig beachtete Archäologe T. E. Lawrence passiert in *Lawrence of Arabia* von David Lean als Geheimdienstoffizier Cairo und wandelt sich in der fremden Welt der Wüste zum Helden des Britischen Empire.



Cairo liegt in der Wüste Nordafrikas. Eine Wüste, die auf die Länder Marokko und Ägypten reduziert ist. Auf dieser filmischen Landkarte befinden sich die orientalischen Städte Tanger, Casablanca, Cairo und Marrakech. Erstaunlicherweise ist die filmische Produktion der Stadt Cairo an die Städte Sevilla, Marrakech, Tunis, Kairouan, Sfax, Venedig und schlussendlich auch an Kairo selbst gebunden. Anhand dieser Produktionsorte lässt sich belegen, dass filmisches und lebensweltliches Kairo nicht unbedingt kongruent sind. Kairo als Sujet filmischer Erzählung existiert nur zu Beginn des 20. Jahrhunderts. Selbst wenn die Erzählung des Films in der Gegenwart spielt, wird Kairo als exotisch-historische Kulisse mit technischen Errungenschaften der damaligen Zeit eingesetzt. Dies mag zum einen an der Besonderheit Kairos und dem anhaftenden Image liegen, zum anderen aber auch an der Vorliebe des Abenteuergenres für frühere Epochen. Stephen Sommers, der Regisseur von *The Mummy* verlegte die Geschichte des Films in die 1920er Jahre, „... weil die Zwanziger für mich die romantischste Ära schlechthin sind. Stimmung und Atmosphäre des Films schienen einfach in diese Zeit zu passen“. Ähnliche Argumente findet Seeßlen²¹: „*Indiana Jones – Raiders of the Lost Ark* führt nicht zufällig in die dreißiger Jahre zurück, in jene Zeit, in der sich die Abenteuer-Phantasie an der Weltpolitik so heftig brechen mußte, an einem historischen Punkt, an dem die Unschuld des Abenteurers noch einmal zu rekonstruieren war, bevor Faschismus und Krieg keinen Traum von Aufbruch und Weltflucht mehr zuließen“.

Die Wahl eines bestimmten Ortes als Schauplatz und einer bestimmten Zeit ist eindeutig an bestehende Images gebunden, nicht nur in Bezug auf die Aussage oder zur Unterstützung einer Szene²². Kein filmischer Ort ist zufällig gewählt, immer stecken eine Reihe von Entscheidungen und Abwägungen dahinter. Genau, wie es mit touristisch interessanten Orten ist, genauso verhält es sich mit den ausgesuchten Locations und den hergerichteten Sets. Genauso, wie der Filmemacher – in Zusammenarbeit mit Location-Scouts, Drehbuchautoren und anderen Verantwortlichen – die zu drehenden Orte betrachtet und aussucht, genauso sucht der Tourist seine Zielorte aus. Bei einer Reise nach Paris wird der Tourist aller Wahrscheinlichkeit nach mit der Besichtigung des Eiffelturms beginnen und mit Montmartre fortfahren. Urry²³ verdeutlicht diesen Zusammenhang mit folgenden Worten: „Places are chosen to be gazed upon because there is anticipation, especially through daydreaming and fantasy, of intense pleasures, either on a different scale or involving different senses from those customarily encountered. Such anticipation is constructed and sustained through a variety of non-tourist practises, such as film, TV, literature, magazines, records and videos, which construct and reinforce that gaze.“

Letztlich ist es das Sehen, welches für das Zustandekommen imaginierter Geographien verantwortlich ist²⁴. Der durchschnittliche Filmzuschauer ist mittlerweile in so hohem Maße vom Medium Spielfilm beeinflusst, dass er beim Flanieren in einer fremden Stadt das Gefühl hat, er wandelt durch das Set eines Films²⁵, weil er immer wider assoziativ an Filmsequenzen erinnert wird.

Abspann

Die Rolle, die Kairo für den filmischen Orient einnimmt, kann als etwas Besonderes betrachtet werden. Im Gegensatz zu anderen filmisch inszenierten Städten weist Kairo Facetten auf, die andere Städte der cinematic world nicht in diesem Maße aufweisen. Kairo spielt in allen ausgewählten Filmen die Rolle eines liminalen Ortes. Der Protagonist tritt immer als Grenzgänger auf und weist damit Kairo seine eigentliche Funktion innerhalb der cinematic world zu. Kairo ist der Ort der Entscheidung und des Übergangs. Nur dort kann der Protagonist auf seine eigentliche Bestimmung eingeschworen werden und nur dort kann er die für die Geschichte notwendige Wandlung durchlaufen. Kairo ist für die Filmhelden das „Tor zu den Sternen“.

Damit wird die cinematic city nicht nur über Icons, Images und Klischees

festgelegt, sondern auch durch die Meta-Story, die beim Aufscheinen von Cairo in der Dunkelheit des Kinos in den Köpfen der Zuschauer antizipiert wird.

Literatur

Aitken, S. C. und L.E. Zonn (Hrsg.): *Place, Power, Situation, and Spectacle: A Geography of Film*. Boston, 1994.

Baudrillard, J.: *America*. London, 1988.

Barthes, R.: *Einführung in die strukturelle Analyse von Erzählungen*. In: Barthes, R.: *Das semiologische Abenteuer*. Frankfurt/M., 1988. S. 102-143.

Clarke, D. B. (Hrsg.): *The cinematic city*. London, 1997.

Deleuze, G.: *Cinema – Das Bewegungs-Bild [1983]*. Frankfurt/M., 1997.

Escher, A. und S. Zimmermann: *Geography meets Hollywood – Die Rolle der Landschaft im Spielfilm*. [2001] *Geographische Zeitschrift*, 89. Jg., Heft 4, S. 227-236.

Gennep van, A.: *Übergangsriten [1909]*. Frankfurt/M., New York, 1999.

Gregory, D.: *Between the book and the lamp: imaginative geographies of Egypt, 1849-50*. *Transactions of the Institute of British Geographers NS*, 1995, S. 29-57.

Hopkins, J.: *A Mapping of Cinematic Places: Icons, Ideology, and the Power of (Mis)representation*. In: Aitken, S. C. und L.E. Zonn (Hrsg.): *Place, Power, Situation, and Spectacle: A Geography of Film*. Boston, 1994. S. 47-65.

Hickethier, K.: *Kino Kino*. In: *Mythos Berlin. Zur Wahrnehmungsgeschichte einer industriellen Metropole*. Berlin, 1987.

Kennedy, C.: *The Myth of Heroism: Man and Desert in Lawrence of Arabia*. In: Aitken, S. C. und L.E. Zonn (Hrsg.): *Place, Power, Situation, and Spectacle: A Geography of Film*. Boston, 1994. S. 161-179.

Kennedy, C. und C. Lukinbeal: *Towards a Holistic Approach to Geographic Research on Film*. In: *Progress in Human Geography* 21, 1997. S. 33-50.

Lukinbeal, C.: *Reel-to-Real Urban Geographies: Top Five Cinematic Cities in*

North America. *California Geographer* 38, 1998. S. 64-77.

Miller, T. et al.: *Global Hollywood*. London, 2001.

Moretti, F.: *Atlas des europäischen Romans. Wo die Literatur spielte*. Köln, 1999.

Propp, V.: *Morphology of the Folktale*. In: *International Journal of American Linguistics*. Vol. 24, Nr. 4. Indiana, 1958. S. 1-134.

Rose, G.: *Visual Methodologies – An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. London, Thousand Oaks, New Delhi, 2001.

Seeßlen, G.: *Abenteuer: Geschichte und Mythologie des Abenteuerfilms*. Marburg, 1996.

Shiel, M.: *Cinema and the City in History and Theory*. In: Shiel, M. und T. Fitzmaurice (Hrsg.): *Cinema and the city: film and urban societies in a global context*. Oxford, 2001. S. 1-18.

Shohat, E. und R. Stam: *Unthinking Eurocentrism. Multiculturalism and the Media*. London, 1994.

Urry, J.: *The Tourist Gaze*. London, 2002.

Vogt, G.: *Die Stadt im Kino. Deutsche Spielfilme 1900-2000*. Marburg, 2001.

Winter, R.: *Filmsoziologie: Eine Einführung in das Verhältnis von Film, Kultur und Gesellschaft*. München, 1992.

Wuss, P.: *Filmanalyse und Psychologie: Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozeß*. Berlin, 1999.

Zimmermann, S.: *„Reisen in den Film“ – Filmtourismus in Nordafrika*. In: Egnér, H. (Hrsg.): *Tourismus – Lösung oder Fluch?: Die Frage nach der nachhaltigen Entwicklung peripherer Regionen*. Mainz, 2003. S. 75-83. (= Mainzer Kontaktstudium Geographie 9).

Zimmermann, S. und A. Escher: *Géographie de la cinématique city Marrakech*. *Cahier d' Etudes Maghrébines. Zeitschrift für Studien zum Maghreb* 15, 2001. S. 113-124.