

# Inhalt

<b>Vorwort</b>	<b>11</b>
<b>Dank</b>	<b>13</b>
<b>Einleitung</b>	<b>17</b>
Projektion: «Projizierte Welten»	17
Forschungsstand	17
Forschungsfragen	23
Methode und Struktur der Arbeit	24
<b>I. Teil: Rekonstruktion</b>	<b>35</b>
<b>1 Projektion: Weltkarten und Weltanschauungen</b>	<b>36</b>
1.1 Antike: Naturphilosophische Weltanschauung	39
1.1.1 Naturphilosophische Weltanschauung in Weltkarten	40
1.1.2 Ptolemäische Weltkarte	46
1.1.3 Weltanschauung der ptolemäischen Weltkarte	48
1.1.4 Antike Ausprägungen von Weltanschauungen tabellarisch	52
1.2 Mittelalter: Theologische Weltanschauung	53
1.2.1 Theologische Weltanschauung in <i>Mappaemundi</i>	54
1.2.2 Ebstorfer Weltkarte	60
1.2.3 Weltanschauung der Ebstorfer Weltkarte	62
1.2.4 Mittelalterliche Ausprägungen von Weltanschauungen tabellarisch	66
1.3 Renaissance: Wissenschaftliche Weltanschauung	67
1.3.1 Wissenschaftliche Weltanschauung in Renaissance Weltkarten	68
1.3.2 Waldseemüller Weltkarte	76
1.3.3 Weltanschauung der Waldseemüller Weltkarte	78
1.3.4 Ausprägungen von Weltanschauungen der Renaissance tabellarisch	82
1.4 Gegenwart: Naturwissenschaftliche Weltanschauung	83
1.4.1 Naturwissenschaftliche Weltanschauung in gegenwärtigen Weltkarten	84
1.4.2 Google-Maps Weltkarte	96
1.4.3 Weltanschauung der Google-Maps Weltkarte	98
1.4.4 Die Darstellungskonventionen der Gegenwart tabellarisch	103
1.5 Zusammenfassung «Weltkarten und Weltanschauungen»	104

<b>2 Projektion: Weltkarten und ihre Geometrie</b>	<b>113</b>
2.1 Antike: Systematische Weltkarten	115
2.1.1 Systematik der antiken darstellenden Geometrie	116
2.1.2 Ptolemäische Weltkarte	119
2.1.3 Systematik der ptolemäischen Projektion	120
2.1.4 Antike Darstellungskonventionen tabellarisch	123
2.2 Mittelalter: Schematische Weltkarten	124
2.2.1 Schemata der mittelalterlichen darstellenden Geometrie	125
2.2.2 Ebstorfer Weltkarte	130
2.2.3 Schema der Ebstorfer Projektion	131
2.2.4 Mittelalterliche Darstellungskonventionen tabellarisch	133
2.3 Renaissance: Mathematische Weltkarten	134
2.3.1 Mathematik der darstellenden Geometrie der Renaissance	134
2.3.2 Waldseemüller Weltkarte	139
2.3.3 Mathematik der Waldseemüller Projektion	140
2.3.4 Darstellungskonventionen der Renaissance tabellarisch	142
2.4 Gegenwart: Generierte Weltkarten	143
2.4.1 Das Generative der gegenwärtigen darstellenden Geometrie	144
2.4.2 Die Google-Maps Weltkarte	153
2.4.3 Das Generative der Google-Maps Projektion	155
2.4.4 Darstellungskonventionen der Gegenwart tabellarisch	158
2.5 Zusammenfassung «Weltkarten und ihre Geometrie»	159

<b>II. Teil: Dekonstruktion</b>	<b>171</b>
<b>3 Dekonstruktion von Projektionen</b>	<b>173</b>
3.1 Dekonstruierte Welten: Dekonstruktion und Weltkarten	175
3.2 Worldmapgenerator: Eine Software zum Generieren unkonventioneller Weltkarten	177
3.3 Multiple Alternativen: Ein Prinzip, um Weltkarten zu dekonstruieren	180
3.4 Fazit: Von der Rekonstruktion zur Dekonstruktion, von der Konvention zur Alternative	183
<b>4 Zusammenfassung</b>	<b>225</b>
4.1 Neue Welten: Einsichten	225
4.2 Eröffnete Welten: Errungenschaften	226
4.3 Ergründung der Welten: Methoden und Struktur	227
4.4 Unbekannte Welten: Ausblick	229
<b>Anhang</b>	<b>233</b>
<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>235</b>
<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>243</b>
<b>Glossar</b>	<b>247</b>
<b>Studie: Typisierung von Weltkarten</b>	<b>253</b>

