

Anke Steinborn · Denis Newiak  
Hrsg.

# Urbane Zukünfte im Science-Fiction-Film

Was wir vom Kino für die Stadt von  
morgen lernen können

Illustrationen am Kapitelanfang von Ferdinando  
Terelle

 Springer Spektrum

# Inhaltsverzeichnis

1	<b>„Wahr“scheinliche Zukünfte: Urbanes Leben mit Science-Fiction neu gedacht</b>	1
	Anke Steinborn und Denis Newiak	
	Literatur	10
2	<b>Von Science-Fiction-Städten lernen: Rückblick auf eine interdisziplinäre Studie</b>	11
	Steffen Krämer und Moritz Maikämper	
	2.1 Science-Fiction als Zukunftstechnik?	12
	2.2 Umfang und Durchführung der Studie	14
	2.3 Szenario als Anschlusskategorie	15
	2.4 Reflexion und Ausblick	19
	Literatur	20
3	<b><i>Downtown</i>: Die unterirdische Stadt im Science-Fiction-Film</b>	23
	Ingo Landwehr	
	3.1 Stadt im Science-Fiction-Film	24
	3.2 Unterirdische Qualität?	25
	3.3 Der Untergrund wird reflexiv	27
	3.4 Die Stadt der Arbeiter – <i>Metropolis</i>	29
	3.5 Everytown – <i>Things to Come</i>	31
	3.6 Die anonyme Stadt – <i>THX 1138</i>	33
	3.7 Zion – <i>Matrix</i>	35
	3.8 Fazit	37
	Literatur	38

<b>4</b>	<b><i>Domed Cities: Kuppeldispositive in der Science-Fiction des 20. Jahrhunderts</i></b>	<b>39</b>
	Szilvia Gellai	
4.1	Einführung: Die saponische Vision	40
4.2	Kuppeldispositive in Science-Fiction-Literatur und - <i>Cover-Art</i>	43
4.3	Kuppelstadtvisionen in der Stadtplanung	47
4.4	Kuppelmetaphorik: Von der Bombe zum Mutterleib, vom Bunker zum Glashaus	49
4.5	Kuppelvisionen im Science-Fiction-Film der 1970er-Jahre	53
4.6	Fazit	61
	Literatur	62
<b>5</b>	<b>Hypertrophe Megastrukturen: Utopische Architekturkonzepte der Nachkriegszeit in den Stadtvisionen der <i>Blade-Runner</i>-Filme</b>	<b>65</b>
	Marc Bonner	
5.1	Megastrukturen und <i>Megacities</i>	66
5.2	Science-Fiction und Architektur	73
5.3	Das Urbane in den <i>Blade-Runner</i> -Filmen	75
5.4	Fazit	85
	Literatur	89
<b>6</b>	<b>Der Klang der Zukunftsstädte: Zur musikalischen und akustischen Gestaltung filmischer SciFi-Cities</b>	<b>93</b>
	Wolfgang Thiel	
6.1	Zwei Wege, in die Zukunft zu blicken	94
6.2	Musik der Städte	94
6.3	Der Klang der Zukunftsstädte in Stadtplanung und Science-Fiction-Filmen	97
6.4	Ansätze und verpasste Chancen	101
6.5	Fazit	103
	Literatur	104

<b>7</b>	<b>Audiovisuelle Architekturen: Medienfassaden in der filmischen Stadt der Zukunft</b>	<b>105</b>
	Peter Podrez	
7.1	Medienfassaden in architektonischen und stadtplanerischen Diskursen	108
7.2	Filmische Medienfassaden als Dispositive urbaner Zukünfte	111
7.3	Fazit: Von filmischen Science-Fiction-Städten lernen?	122
	Literatur	123
<b>8</b>	<b>Das Ende der Stadtgemeinschaft? Urbane Einsamkeiten und städtebauliche Antworten am Beispiel von <i>Her</i></b>	<b>127</b>
	Denis Newiak	
8.1	Die Einsamkeit der Moderne	131
8.2	Singularität trifft auf Urbanität	133
8.3	<i>Blade Runner</i> : Archetyp urbaner Dystopien	134
8.4	<i>Her</i> : Urbane Einsamkeiten im Zeitalter der künstlichen Intelligenz	136
8.5	Vom Science-Fiction-Film lernen: Ideen für das urbane Leben der Zukunft	138
8.6	Filmische Urbanitäten als Ideenrepertoire für Stadtplaner	146
	Literatur	148
<b>9</b>	<b>Alles schon geträumt? Science-Fiction und das kollektive Unbewusste bei Hannah Arendt und Susan Sontag</b>	<b>149</b>
	Kristina Jaspers	
9.1	Technologisches Wunschdenken	152
9.2	Die ambivalente Figur des Naturwissenschaftlers	155
9.3	In Anbetracht der Bombe	157
9.4	Science-Fiction als Chance	160
9.5	„Alles wie im Traum ...“ oder „... wie im Kino“?	163
	Literatur	164

<b>10</b>	<b><i>Futures Thinking: Von Zukunftsstädten zu Stadtzukünften</i></b>	167
	Anke Steinborn	
10.1	Paradigmen der Dystopie in Science-Fiction-Städten	171
10.2	<i>Less is bore</i> : Stimulation und Oberflächenspiel in SciFi-Cities	176
10.3	Vom „Ende der Welt“ und der Chance eines Neubeginns	184
10.4	Was können wir nun von Science-Fiction-Filmen lernen?	188
	Literatur	194
	<b>Stichwortverzeichnis</b>	197