



















## Megacity, Ghosttown und Suburbia: Das Phänomen Schrumpfung und Wachstum



# Megacity, Ghosttown und Suburbia: Das Phänomen Schrumpfung und Wachstum

Dokumentation zum Internationalen Architektenkongress der Architektenkammer Nordrhein-Westfalen  
(4.–8. Mai 2016, Usedom)

# Inhaltsverzeichnis

	<b>Vorwort</b> Markus Lehrmann Der Globus wird zur Stadt	7		<b>Schrumpfung</b> Prof. Dr.-Ing. Stefan Siedentop Geplante Schrumpfung: vom Paradoxon zum Paradigma?	51
	<b>Einstieg</b> Ernst Uhing Megacity, Ghosttown und Suburbia: das Phänomen Schrumpfung und Wachstum	9		Prof. Dr. Peter Adolphi Garten der Metropolen. Wer braucht wen?	56
	Joachim Brenncke Grußwort	12		<b>Identität</b> Prof. Mischa Kuball Shrinking Cities: Zeit für Zeichen!	60
	<b>Politik</b> Michael Groschek Die Vielfalt Nordrhein-Westfalens: Wachstum und Schrumpfung politisch gestalten	16		Prof. Dr. Harald Bodenschatz Hauptstadt Berlin: Städtebau und Identität	64
	Prof. Dr. Martin Coy Megacities: ein globaler Trend und seine Folgen	20		<b>Chancen</b> Lars Gräbner Detroit: City of Desire	72
	<b>Visionen</b> Prof. Dr. Silke Weidner Sci-Fi-Cities: Stadtzukünfte in Kunst, Literatur und Video	25		Kerstin Faber Raumpioniere in ländlichen Regionen. Neue Wege der Daseinsvorsorge	76
	Dr. (I) Arch. Andreas Kipar Metropolregion Mailand: Scharnier zwischen Nord und Süd28			<b>Zukunft</b> Prof. Dr. habil. Christine Hannemann Wohnen in der Stadt: Von Luxus und bezahlbaren Wohnungen	82
	<b>Wachstum</b> Prof. Dr. Dr. Dr. h. c. Franz-Josef Radermacher Die Rolle der Stadt im Ringen um eine nachhaltige Entwicklung	32		Prof. Dr. Dr. h. c. Julian Nida-Rümelin Ethik der Stadt	84
	Stephan Petermann Architektur macht Stadt oder umgekehrt: Antworten auf das Wachstum	40		<b>Fachexkursionen</b>	86
	<b>Impuls</b> Prof. Dr. h. c. Horst Teltschik Ein Jahrhundert der Völkerwanderung? Politische, wirtschaftliche und gesellschaftliche Folgen	45		<b>Vitae</b>	90
				<b>Bild- und Literaturverzeichnis</b>	92

## Sci-Fi-Cities: Stadtzukünfte in Kunst, Literatur und Video

Prof. Dr. Silke Weidner  
BTU Cottbus-Senftenberg, Lehrstuhl für Stadtmanagement

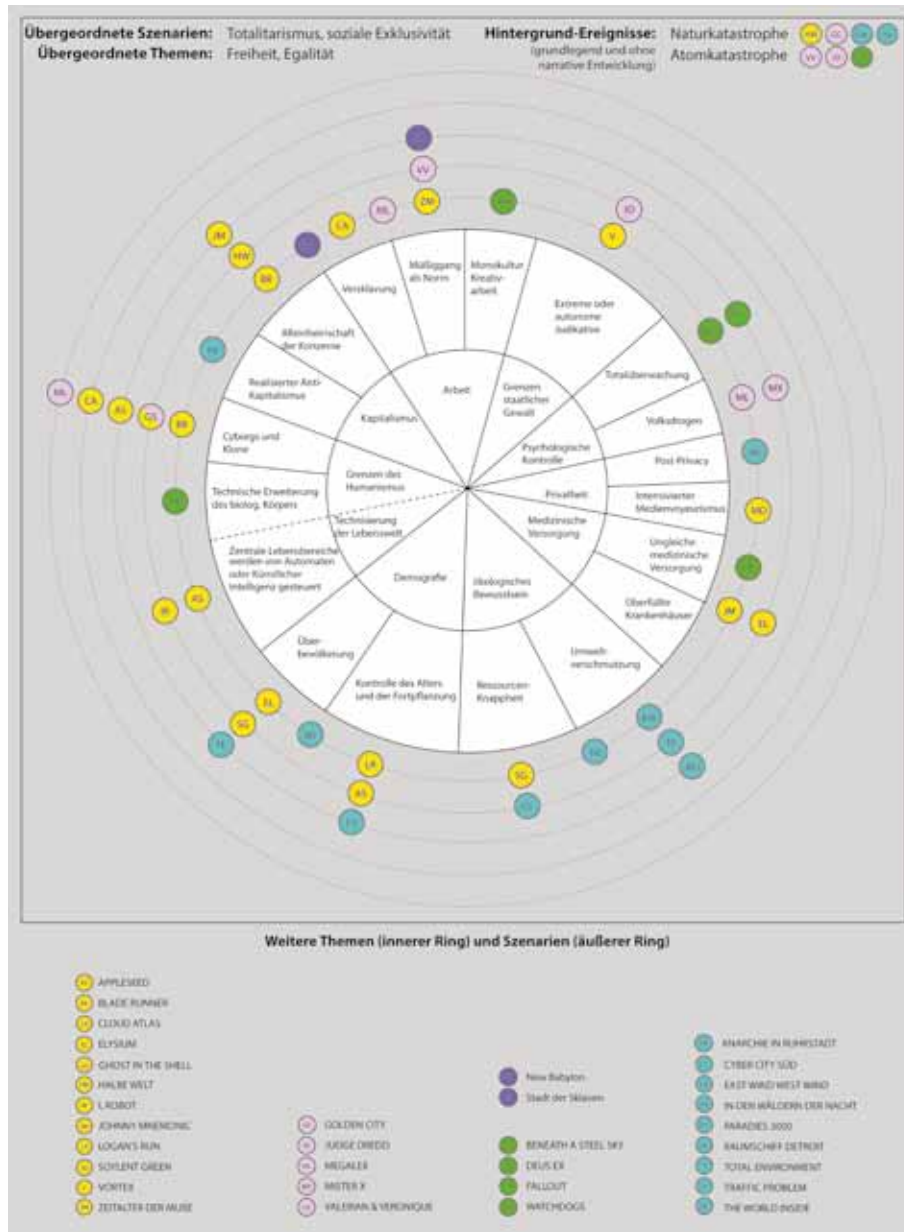


Städte waren schon immer Projektionsfläche utopischer Vorstellungen. Ob und inwiefern sich aus Science-Fiction-Filmen und entsprechenden Romanen Anregungen und Hinweise für die Stadtplanung gewinnen lassen, war die Aufgabenstellung des Forschungsprojekts „Sci-Fi-Cities“, der ein interdisziplinäres Team um die Stadtplanerin Silke Weidner in einer 5-monatigen Studie zwischen Herbst 2014 und Frühjahr 2015 nachgegangen ist. Im Auftrag des Bundesministeriums für Umwelt, Naturschutz, Bau und Reaktorsicherheit bzw. des Bundesinstituts für Bau-, Stadt und Raumforschung analysierte ein Team von Stadtplanern, Medienwissenschaftlern und Künstlern Filme, Bücher und Comics der letzten 30 Jahre, um deren Visionen auf potenzielle Gehalte für die Zukunft unserer Städte ‚abzuklopfen‘. Die Ergebnisse sind vielfältig; manche Inhalte dieser Fiktionen scheinen jedoch durchaus anschlussfähig für zukünftige planerische Überlegungen.

**In Science-Fiction-Filmen und Büchern sieht es meist düster aus: Kriege, Umweltkatastrophen, Untergangsszenarios herrschen vor. Im SF-Genre scheinen die Negativvisionen zu dominieren.**

**Was ist der Grund dafür – vielleicht mangelnder Zukunftsoptimismus?**

Der Eindruck ist zunächst einmal richtig. Die von uns untersuchten Filme, Romane, auch Spiele übrigens, sind mehrheitlich keine Utopien, sondern sogenannte Dystopien; fiktive Entwürfe, die ein zukunfts pessimistisches Szenario der zukünftigen Gesellschaft entwickeln. Dies ist aber wohl in erster Linie auf den künstlerischen bzw. narrativen Charakter dieser fiktiven Gattung zurückzuführen, die aus dramatischen Gründen die Negativbilder bevorzugen. Einfach gesagt: Mit Katastrophenszenarios lassen sich bessere Geschichten erzählen. Ob sich darin auch eine grundsätzlich pessimistische Haltung gegenüber der Zukunft beispielsweise im Vergleich zu den 1960er Jahren und dem damaligen technischen Optimismus widerspiegelt, müsste man gesondert untersuchen. Eine Rolle hierbei spielen sicherlich die in den frühen 1970er Jahren veröffentlichten Studien des Club of Rome, die



gerade für Städte zum Beispiel in Bezug auf Bevölkerungszuwachs, die Umweltverschmutzung und die Abfallproblematik negative Prognosen bereit hielten.

**Können wir dennoch aus den Negativszenarios etwas für die heutigen konkreten Aufgaben der Stadtplanung ableiten und daraus lernen?**

Die Stadtbilder, die in den SF-Geschichten zum Ausdruck kommen, greifen grundsätzlich bestimmte aktuelle Trends auf und spitzen sie dramatisch zu. Für die Stadtplanung sind sie jedoch auch in dieser negativen Zugespitztheit aussagekräftig, insofern sie als worst-case-scenarios einer möglichen Zukunft unser Nachdenken konkretisieren und mögliche planerische Antworten auf diese Szenarios vorbereiten können. Grundsätzlich steht ja die Stadtplanung vor dem Dilemma, keine gesicherten Aussagen über die Zukunft zur Verfügung zu haben. Daher kommen auch künstlerischen Ansätze grundsätzlich in Betracht. Es geht um die Auslotung von Potenzialen und Risiken für die Städte von morgen. Die Studie, die wir durchgeführt haben, wirkt daher vielleicht weniger als konkrete Handlungsanweisung denn als Radar für mögliche, allgemeine zukünftige Szenarien. Und sie bereitet Antworten vor, wie wir mit solchen Szenarios umgehen können.

**Welche konkreten Ergebnisse für mögliche urbane Entwicklungen konnten Sie aus der Untersuchung gewinnen?**

Es haben sich im Lauf der Untersuchung bestimmte Themen herauskristallisiert, die in den meisten Science-Fiction-Werken vorkommen. Eines davon ist die durchgängige Technisierung der Lebenswelt. Technische Innovationen wie Cyberbrillen, Tablets, Smartphones und selbstfahrende Autos wurden schon vor längerer Zeit in Science-Fiction-Arbeiten dargestellt. Diese Technisierungsdimension innerhalb der SF-Welten ist daher sozusagen anschlussfähig für eine zukünftige Stadtplanung, wie die Diskussionen zum Thema Smart City gezeigt haben. Ich gehe davon aus, dass sich die Welt der Sci-Fi-Cities durchaus als nützliche Inspirationsquelle für manche realen Stadtprojekte und Forschungsinitiativen erwiesen haben. Ich erinnere in diesem Zusammenhang an die Zukunftsstadt Fujisawa Sustainable Smart Town in der Nähe von Tokio, die 2013 und 2014 von Panasonic entwickelt wurde.

**Fiktive Sci-Fi-Cities sind also in erster Linie technologisch orientierte Zukunftsvisionen?**

Auch, aber keineswegs ausschließlich. Auch dezidiert politische Themen werden in diesen Werken verarbeitet. Ein wiederkehrendes Sujet ist das der totalitären Herrschaft, sei es von Konzernen oder dem Militär. Filme wie „Halbe Welt“ (1983), „Johnny Mnemonic“ (1995) oder „Syndicate“ (1993) thematisierten dergleichen. Ein anderes Thema ist die Roboterisierung des Menschen zum Beispiel in „I-Robot“ (2004) und die Weiterentwicklung der menschlichen Biologie – mitsamt der damit verbundenen Veränderung humaner Werte. Schon die populären Matrix-Filme haben sich diesem

Thema gewidmet. Schließlich ist auch und sogar in besonderem Maße ein Phänomen wie die Fragmentarisierung der Gesellschaft ein wiederholter Befund in Science-Fiction-Werken. Die Gegensätze von Arm und Reich sind vielleicht für die Stadtplanung eines der vielschichtigsten Themen, insofern es in Bezug auf eine ganze Reihe von Spezialaspekten wie Wohnen, Gesundheitsversorgung, Sicherheit oder auch Ernährung durchgespielt wird.

**Gibt es in den SF-Dystopien konkrete Ideen zum Beispiel über Wohnformen, die eventuell für eine zukünftige Stadtplanung von Interesse sein können?**

Wir haben uns auch speziellen Fragestellungen wie Verkehr oder Wohnen gewidmet. Romane und vor allem Filme bieten hierfür interessantes Anschauungsmaterial: In Robert Silverbergs Roman „The world inside“ (1971) verlassen die Menschen zum Beispiel ihre Hochhauswohnungen lebenslang nicht; die Bewohner sind nach sozialen Schichten sortiert: Je höher sie wohnen, desto höher stehen sie in der Hierarchie der Gesellschaft. Ein Computerkern regelt die technische Infrastruktur. Im Film „Cloud Atlas“ (2012) verläuft angesichts von Überschwemmungen der Verkehr in Unterwasserröhren. Im Film „Das fünfte Element“ (1997) leben die Menschen ebenfalls in Hochhäusern, wobei diese durchgehend vertikale Stadt hier das Ergebnis der Entwicklung von Grundstückspreisen ist. Im Film „Elysium“ (2013) leben die Eliten in einer Raumstation, während der Rest der Menschheit sich den spärlichen Raum einer überbevölkerten Erde ohne Gesundheitsversorgung teilt. Systematisiert man, so lassen sich aus unserer Sicht grob sechs räumliche Stadtmodelle unterscheiden: die Megastadt und die unendliche Stadt, die unterirdische, die fliegende und die schwimmende Stadt sowie die Kuppelstadt. Der interessante gemeinsame Faktor der letztgenannten Modelle liegt in der Isolation und der Abgrenzung eines Teils der Stadt gegenüber einer zerstörten oder zerstörerischen Umwelt. Der Hinweis auf aktuelle Tendenzen innerhalb von Städten wie das Phänomen der gated communities, der geschützten Stadtviertel für bestimmte Bevölkerungsgruppen, liegt nahe.

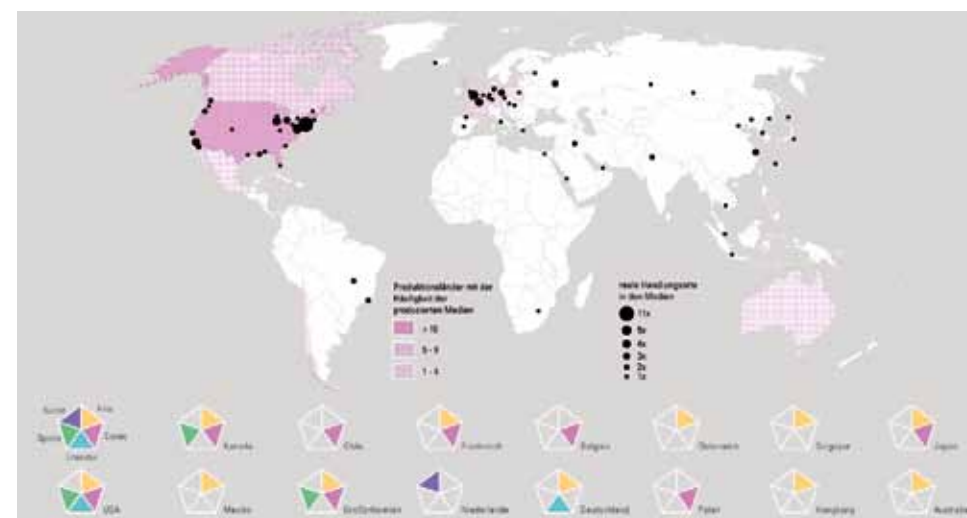
**Gibt es eigentlich gar keine Idyllen, zum Beispiel von Natur geprägte Visionen? Und: Unterscheiden sich die SF-Cities eigentlich nach den Ländern, in denen sie entwickelt werden? Anders gefragt: Sind die SF-Visionen eine spezifisch amerikanische Unterhaltungsform?**

Naturräumliche Umgebungen gibt es zum Beispiel in der Kurzgeschichte „In den Wäldern der Nacht“ (2008) aus dem Buch „Metatropolis“. Haupthandlungsort ist eine autarke Ökosiedlung, die versteckt unter einer dicken Schicht aus Waldboden liegt. Idyllisch geht es dabei allerdings weniger zu: Der Waldboden schützt vor der Entdeckung durch Wärmekameras. Idylle im Sinne von attraktiven Freiräumen und lockerer Bebauung findet sich vor allem als Gegenmodell zu dystopischen Umgebungen, zum Beispiel im Film „Elysium“ (2013). Dabei geht es darum, die Teilung der Gesellschaft zu visualisieren.

Erwähnenswert in diesem Zusammenhang sind SF-Werke, die Gesellschaften zeigen, die ohne Erwerbsarbeit auskommen und Müßiggang zur Norm erheben. Die Werkgruppe „New Babylon“ (1959–74) des Künstlers Konstantin Moschou und der Film „Dreht euch nicht um – der Golem geht rum“ (1971) sind hier zu nennen. Von Idylle zu sprechen, fällt jedoch schwer: Letzteres Werk lässt sich eindeutig als Dystopie klassifizieren.

**Haben Sie den Eindruck, dass die Politik aus den Ergebnissen dieser künstlerischen Visionen etwas Bleibendes gewinnen kann?**

Ich glaube, dass SF-Werke wie andere künstlerische Arbeiten für Zukunftsfragen sensibilisieren können. Ich habe den Eindruck, dass man dies auch an vielen Stellen zunehmend erkennt. Vielleicht werden wir zu diesem Thema auch einen Folgeantrag stellen. Übrigens hat das Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz, Bau und Reaktorsicherheit in Person von Dr. Ulrich Hatzfeld vor kurzem eine Filmreihe mit SF-Filmen aus unserer Studie speziell für die Mitarbeiter des Ministeriums eingerichtet. Es geht darum, sich durch solche Eindrücke etwas aus dem Alltag zu lösen und den Kopf für neue Ideen freizumachen.



# Impressum

## **Herausgeber**

Architektenkammer Nordrhein-Westfalen

## **Redaktion**

Dr. Frank Maier-Solgg, Lisa Melchior, Christof Rose

## **Grafik, Layout und Satz**

Fortmann.Rohleder Grafik.Design, Dortmund

## **Druck**

kölner stadt- und verkehrs-verlag, Köln

## **Redaktioneller Hinweis**

Die Architektenkammer Nordrhein-Westfalen setzt sich für die Gleichstellung von Mann und Frau ein. Sie erachtet es als wichtig, diese Haltung auch in der bewussten Verwendung von Sprache zum Ausdruck zu bringen. Die Architektenkammer achtet deshalb in allen Veröffentlichungen darauf, dass z.B. bei der Nennung von Berufsbezeichnungen nicht allein die maskuline Form verwendet wird. Nach Möglichkeit wird immer wieder im Laufe des Textes auch die feminine Form genannt. Im Interesse der Leserinnen und Leser dieser Publikation werden dem Textfluss und einer guten Lesbarkeit höchste Priorität eingeräumt.