

Inhaltsverzeichnis

I. Einführung	7
1. Idee, Ziel und Konzept	7
2. Forschungsbericht	12
3. Exkurs: Ein chronologischer Abriss deutschsprachiger Science-Fiction-Literatur	17
II. Theoretisch-paradigmatischer Teil Entwurf eines kulturgeschichtlich-narratologischen Paradigmas nach dem Konzept Manfred Engels	29
1. Charakteristika von Science-Fiction-Literatur	32
1.1 Science Fiction ist (doppelt) fiktional	32
1.2 Science Fiction entwirft eine divergente (aber plausible) Welt ...	35
1.3 Science Fiction ist vielschichtig	38
1.4 Science Fiction ist futuristisch	40
2. Narratologische Untersuchungskriterien	41
2.1 Raumdarstellung und -wahrnehmung	41
2.2 Erzähler- und Figurenperspektive	46
3. Struktur des praktisch-analytischen Teiles	52
III. Praktisch-analytischer Teil	56
1. Zwischenräume 1: Der Körper als Eigenraum und Grenzinstanz	56
1.1 Der kybernetische Organismus als defizitäres Konstrukt (Andreas Eschbach)	59
1.2 Körper-Macht : Vereinnahmung der „letzten Grenzinstanz“	82
1.3 Überwindung des (einen) Körpers (Wolfgang Jeschke)	89

2.	Alltagsräume: Stadt und Provinz als erweiterter Eigenraum	93
2.1	Analogie von Stadt und Gesellschaft (Myra Çakan)	95
2.2	Urbane Räume zwischen Wirklichkeit und Extrapolation (Wolfgang Jeschke)	115
2.3	Exkurs: Et vice versa – Die Stadt als Körper	133
2.4	Provinz als Abbild und Gegensatz des Innen (Andreas Eschbach)	138
3.	Heterotopien Andere Räume	144
3.1	Kompensatorische Heterotopien	145
3.2	Heterochronien	150
3.3	Illusionsräume	156
4.	Zwischenräume 2: Spiegelräume	164
4.1	Traditionelle Spiegelräume: Orte der Selbsterkenntnis	165
4.2	„Neue“ Spiegelräume 1: Virtuelle Räume	170
4.3	„Neue“ Spiegelräume 2: Paralleluniversen	178
5.	„Highgate“ als Ur- und Möglichkeitsraum (Wolfgang Jeschke)	190
IV.	Schlussbemerkung	199
V.	Literaturverzeichnis	201
VI.	Abbildungsverzeichnis	218
VII.	Anhang	219
1.	Andreas Eschbach: <i>Der Letzte seiner Art</i>	219
2.	Myra Çakan: <i>Downtown Blues</i>	219
3.	Wolfgang Jeschke: <i>Das Cusanus Spiel</i>	220