

# Creative-Writing-Methoden als Inspiration für die Planung

## Was die Planung von Science-Fiction- und Fantasy-Autor Brandon Sanderson lernen kann

### Student



Severin Luca Hans Caluori

**Einleitung:** Geschichten in erfundenen Welten müssen konsequent auf deren Gegebenheiten reagieren, um für das Publikum glaubhaft zu sein. In der realen Welt hingegen werden Gegebenheiten teils ignoriert – was im besten Fall zu unansehnlichen Landschaften und im schlechtesten Fall zu untragbaren Konsequenzen führt.

Diese Arbeit überträgt Methoden der Konzeption von Geschichten in fiktiven Welten auf die Konzeption von Planungsprojekten für Raum und Landschaft. Dies ein Versuch, die transdisziplinäre Palette von Planungsmethoden zu erweitern. Ziel dabei ist, Projekte konzeptionell stärker abzustützen, insbesondere indem ihr übergeordneter Kontext – von der lokalen bis zur globalen Ebene – vertieft miteinbezogen wird.

Als wichtigste Grundlage dienen Brandon Sandersons Creative-Writing-Vorlesungen aus dem Jahr 2020. Der erfolgreiche Science-Fiction- und Fantasy-Autor Sanderson legt darin seine Methoden dar. Die Übersetzung davon in die Planung erfolgt schrittweise, von Parallelen zur Planung und ihrer etablierten Methoden, über einen Entwurf und einen Anwendungsversuch zu einem Planungsleitfaden.

**Ergebnis:** Für eine Geschichte braucht es – nach Sanderson – drei Säulen. Diese lassen sich auch in der Planung verwenden:

Als Erstes gilt es, das **SETTING** zu erkennen und festzulegen. Einige übergeordnete Begebenheiten betreffen alle Projekte. So etwa der Klimawandel und seine Auswirkungen. Für das einzelne Projekt im Besonderen sind zusätzlich die physischen und kulturellen Gegebenheiten in seiner Umgebung relevant.

Als Zweites gilt es, die **CHARAKTERE** und ihre nötigen Entwicklungen zu ergründen. Dabei gibt es zwei Gruppen: Die handelnden oder vom Projekt betroffenen Personen mit ihren Motivationen und Zielen – und den beplanten Ort an sich. Was macht die Charaktere aus? Welche Zukünfte sind denkbar? Aus den Antworten ergibt sich:

Als Drittes, der **PLOT** – die Handlung der Geschichte oder die Struktur des Planungsprojekts. Hier sind die Payoffs zu definieren, für die es sich lohnt, die Planung zu unternehmen. Darauf ausgerichtet erfolgt die Konzeption des Vorgehens. Dafür werden etablierte Methoden ausgewählt, kombiniert oder angepasst.

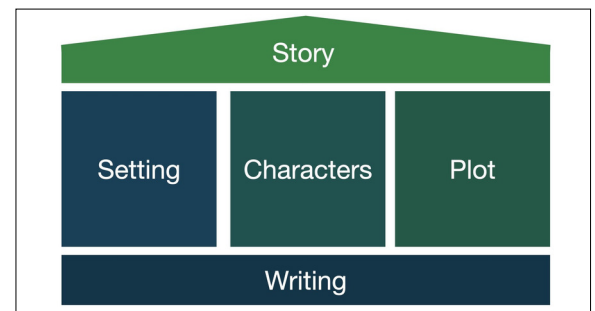
Gemeinsam schriftlich festgehalten ergeben diese Überlegungen ein Konzept für das einzelne Planungsprojekt.

**Fazit:** Um eine Planung auf diese Weise anzugehen, müssen wir als Planer:in oder Planungsteam unseren Nachhaltigkeitsbegriff klären. Ausserdem sollten wir ein Selbstverständnis dazu entwickeln, was unsere Rolle in der Planung ist. Diese Arbeit ermutigt zur

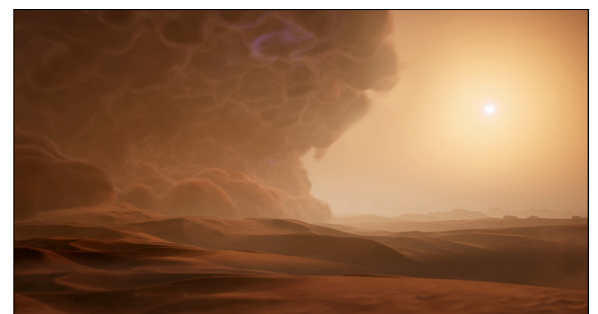
folgenden Grundhaltung: Wir Planenden sollten uns als Autor:innen mit fachlicher Verantwortung für die Inhalte unserer Projekte wahr- und ernstnehmen.

**Geschichtenhaus: Darstellung der drei Säulen, aus denen Geschichten bestehen.**

Eigene Darstellung, nach Sanderson (2020)



**Sandsturm auf dem Wüstenplaneten Arrakis. Die Dune-Reihe ist ein Beispiel für kohärenten Weltenbau. Das Klima ist rau...**  
Dune (Villeneuve, 2021; Herbert, 1965)



**...und die Architektur reagiert: Dicke Mauern, nur indirekte Beleuchtung. Sand und Hitze werden abgehalten.**  
Dune (Villeneuve, 2021; Herbert, 1965)



### Referentin

Prof. Ladina Koeppel

### Themengebiet

Raumentwicklung und  
Landschaftsarchitektur