JBZ arbeitspapiere | 79

World-building

Die Zukunfts-Schreib-Werkstatt zur Gestaltung Imaginärer Zukunftswelten von Salzburg

Wenzel Mehnert

JBZ Robert Jungk Bibliothek für Zukunftsfragen

IMPRESSUM

JBZ-ARBEITSPAPIERE ist eine Reihe der Robert-Jungk-Bibliothek für Zukunftsfragen und wird seit 2010 regelmäßig publiziert. Der Fokus liegt auf der wissenschaftlichen Aufarbeitung zukunftsweisender Debatten. Alle Publikationen sind im Sinne von Open-Access digital frei verfügbar.

www.jungk-bibliothek.org

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbiografie. Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.d-nb.de abrufbar.

© 2026 Robert-Jungk-Bibliothek für Zukunftsfragen, Salzburg

Alle Rechte vorbehalten.

Grafische Gestaltung: Eric Pratter
Lektorat der Texte: Clara Buchhorn
Gesamtherstellung: Print Alliance, Bad Vöslau

ISBN 978-3-902876-71-3

CC BY

DER AUTOR

Wenzel Mehnert ist Zukunftsforscher und beschäftigt sich mit den Imaginationen neuer und aufkommender Technologien. Er forscht, schreibt und lehrt experimentelle Methoden der Zukunftsforschung. In seiner Arbeit konzentriert sich Wenzel Mehnert auf die Schnittstelle zwischen spekulativen Fiktionen und der Bewertung von neuen und aufkommenden Wissenschaften und Technologien (z.B. A.I., SynBio, Internet der Dinge, etc.). Er arbeitete als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität der Künste Berlin, war Mitbegründer des Berlin Ethics Lab an der Technischen Universität Berlin und lebt derzeit in Wien, wo er am Austrian Institute of Technology arbeitet.

INHALT

Abstract 3

1 Einleitung 4

2 Zukünfte als imaginäre Welt 6

3 Worldbuilding als Methode der Zukunftsforschung 13

4 Zukunfts-Schreib-Werkstatt 23

5 Ergebnisse 28

6 Diskussion: Erkenntnisse und Anschlussfähigkeit 32

7 Fazit 35

8 Literaturverzeichnis 36

9 Anhang 39

Worldbuilding
Die Zukunfts-Schreib-Werkstatt zur Gestaltung Imaginärer Zukunftswelten von Salzburg

Wenzel Mehnert

Abstract

Ein wichtiger Aspekt der Zukunftsforschung ist die Antizipation zukünftiger Entwicklungen in Form von Szenarien. Szenarien lassen sich als zukünftige Welten verstehen, die durch Narrationen zugänglich gemacht werden. So gesehen zeigen sich Parallelen zur Gestaltung imaginärer Welten (Worldbuilding), wie sie in Disziplinen wie der Designforschung, der Narratologie aber auch in den Science-Fiction-Studies verhandelt werden.

Der vorliegende Beitrag entfaltet Worldbuilding als erkenntnisgenerierende Methode in der interdisziplinären Zukunftsforschung und verknüpft die oben genannten Disziplinen mit Fragestellungen der Zukunftsforschung. Im Zentrum steht die These, dass Zukünfte symbolisch aufgeladene Welten darstellen, sogenannte imaginäre Welten, die über mediale Artefakte wie Texte, Karten oder Objekte zugänglich gemacht werden können. Zudem fördert Worldbuilding eine Öffnung hin zu Wünschbarkeiten und normativen Zukünften.

Als konkreter Anwendungsfall wird in diesem Beitrag die Zukunfts-Schreib-Werkstatt vorgestellt. Aufbauend auf der Zukunftswerkstatt von Jungk & Müllert (1989) sowie den Vorarbeiten zum Worldbuilding von Mehnert (Fischer & Mehnert, 2021; Mehnert, 2023, 2025), wird ein vierstündiges Workshopkonzept vorgestellt. Der Beitrag schließt mit einer Fallstudie zur Zukunft der Stadt Salzburg und zeigt exemplarisch drei dominante Themenfelder, die für die diskursive Verhandlung von Zukünften relevant sind.

Mit dem theoretischen und methodischen Einblick liefert dieser Text einen Beitrag zur theoretischen und praktischen Auseinandersetzung mit Worldbuilding in der interdisziplinären Zukunftsforschung.

Keywords: Worldbuilding, Science-Fiction, Spekulative Literatur, Methode, Theorie, Stadtentwicklung

1 Einleitung

Die Zukunft ist ein eigenartiger Ort. Obwohl wir bisher noch nicht da waren, haben wir alle eine Vorstellung davon, wie es sich dort zutragen könnte. Wir können unsere Erwartungen an die Zukunft artikulieren, können mit fester Überzeugung sagen, was wir für wahrscheinlich halten oder was wir uns für die Zukunft wünschen würden. Basierend auf diesen Ideen lassen sich Zukunftsvorstellungen gestalten, in Szene setzen, entwerfen und verwerfen, erzählen und natürlich auch umsetzen. Die Zukunftsforschung setzt sich genau mit diesem Phänomen auseinander. Sie untersucht sowohl gegenwärtige Zukunftsvorstellungen und entwickelt Methoden, um diese Bilder von der Zukunft, basierend auf gegenwärtigen Annahmen und Vorstellungen, zu artikulieren. Zum breiten Methodenkanon der Zukunftsforschung gehören daher sowohl kreative und explorative Ansätze, um Prognosen und Wahrscheinlichkeiten über das mögliche Eintreffen von zukünftigen Ereignissen zu erstellen, als auch reflexive Ansätze, die eine kritische Auseinandersetzung mit den eigenen Vorstellungen und Wünschen provozieren.

Zukunftsvorstellungen sind keine neutralen Vorstellungen, sondern sind kulturell und politisch geprägt (Mehnert, 2024). Die Art und Weise, wie wir über Zukünfte sprechen, ist bestimmt von unseren kulturell geteilten Annahmen und definiert zugleich unsere Erwartungen, Sorgen oder Ängste und steckt den Vorstellungsraum ab von dem, was wir als *zukünftig* begreifen. Auf den Vorstellungen aufbauend werden Entscheidungen getroffen, Strategien entwickelt und in Handlungen umgesetzt, um unsere Vorstellungen der Zukunft in einer späteren Gegenwart zu manifestieren (oder zu verhindern). Diese tradierten Zukunftsvorstellungen sind wirkmächtig, da sie unser Handeln implizit in bestimmte Richtungen leiten, und definieren auch, was unvorstellbar ist, oder versperren den Blick auf das, was wir uns für die Zukunft wünschen. Der österreichische Zukunftsforscher Robert Jungk spricht in diesem Kontext von der "Phantasiefeindlichkeit der gesellschaftlichen Umwelt" (Jungk & Müllert, 1989, S. 27) und meint damit, dass unsere Zukunftsvorstellungen von andere Akteuren bestimmt werden (z.B. CEOs von Tech-Konzernen, Politiker:innen, Science-Fiction Filmen, uvm.). In eine ähnliche Richtung gehen auch andere Autoren aus der Zukunftsforschung. So spricht Ziauddin Sardar von einer *Kolonisierung der Zukunft* (1993) und kritisiert, dass die Zukunftsforschung und die daraus entwickelte Vorstellungen einem dominanten, westlichen und technozentristischen Weltbild entspringen. Geoff Mulgan spricht von einer *Krise der Imagination*

(Mulgan, 2020) und konstatiert, dass der Vorstellungsraum, mit dem wir Zukünfte denken können, entweder mit Reaktion und der Suche nach einer besseren Vergangenheit, mit eng gefassten technologischen Zukunftsvisionen oder mit der ängstlichen Verteidigung der Gegenwart gefüllt ist (S. 5). Für ihn ist die Krise das Ergebnis eines Defizits an sozialer Vorstellungskraft. Ähnlich wie Jungk & Müllert schreibt auch Mulgan, dass es vielen Menschen schwerfällt, sich eine plausible und wünschenswerte Gesellschaft in ein oder zwei Generationen in der Zukunft vorzustellen. Ausgehend von den oben beschriebenen Beobachtungen haben wir verlernt, uns Zukünfte jenseits der tradierten Bilder vorzustellen. Dieser Beitrag untersucht, wie wir wieder lernen können, unsere Wünsche an die Zukunft zu formulieren.

Der Fokus liegt auf einer spezifischen Methode, die auf den ersten Blick nicht zum klassischen Repertoire der Zukunftsforschung gehört: das sogenannte *Worldbuilding*. Mit dem praktischen Ursprung im Schreiben von Science-Fiction und Fantasy (SFF), und aufbereitet durch die theoretischen Auseinandersetzungen in den SFF-Studies (Wolf, 2012) und den Literaturwissenschaften (Roine, 2016; Ryan, 1991) bezeichnet das Worldbuilding die systematische Konstruktion kohärenter, in sich konsistenter aber imaginärer Welten, die nicht nur eine Bühne für Erzählungen bieten, sondern selbst zum Objekt der Analyse und Reflexion werden können. Worldbuilding hat sich in den letzten Jahren weit über den Bereich der Unterhaltungsindustrie hinaus verbreitet und findet mittlerweile Anwendung in zukunftsorientierten Designprozessen (Zaidi, 2019), der urbanen Planung (Kitchin, 2009), in der partizipativen Technikfolgenabschätzung (Lee & George, 2023) oder in der kritischen Zukunftsforschung (Fischer & Mehnert, 2021). Dadurch verändert sich der Status dieser Methode grundlegend: Sie dient nicht länger nur der Unterhaltung, wie in der SFF-Literatur und -Filmen oder Videospielen, sondern wird als epistemisches Verfahren betrachtet, um implizite Annahmen, normative Horizonte und kulturelle Grundannahmen über das, was als möglich, wünschenswert oder bedrohlich gilt, sichtbar und verhandelbar zu machen. Durch das Verknüpfen von fiktionalen Objekten, Orten, Akteuren, Ereignissen oder Werten werden imaginäre Welten geschaffen, in denen sich gegenwärtige Konflikte, latente Hoffnungen und verdrängte Alternativen in verdichteter Form darstellen und besprechen lassen. Imaginäre Welten fungieren nicht als Vorhersageinstrumente, sondern als spekulative Reflexionsräume, dienen der Kartographierung des Vorstellungsraums und drücken

gegenwärtige Wünsche oder Sorgen aus. Die zentrale These dieses Beitrags lautet daher: Worldbuilding kann als erkenntnisgenerierende Methode der interdisziplinären Zukunftsforschung verstanden und produktiv eingesetzt werden, um wünschenswerte Zukunftsvorstellungen zu entwickeln und unterschiedliche Haltungen zu gegenwärtigen Missständen in die Diskussion zu bringen.

Um diese These aufzubauen ist das Arbeitspapier in sieben Abschnitte gegliedert: Nach der Einleitung (1) wird im nächsten Kapitel (2) die grundlegende Idee entfaltet, dass Zukünfte als Alternativen zur Gegenwart in Form von imaginären Welten gedacht werden können. Aus dieser Betrachtung heraus beschreiben Zukünfte keine temporale Kategorie, sondern formulieren Möglichkeitsräume, in denen andere soziale Ordnungen, kulturelle Wertvorstellungen, technologische Systeme und Objekte, Orte oder auch vielfältige Ereignisse vorstellbar werden. Darauf aufbauend (3) wird Worldbuilding als Ansatz eingeführt, um diese imaginären Welten zu konzipieren. Für die Profilschärfung wird Worldbuilding hier auch abgegrenzt von anderen Ansätzen der Zukunftsforschung, wie zum Beispiel von der klassischen Szenariomethode oder verwandten, kreativen Ansätzen aus dem Design. Anschließend (4) wird eine methodische Umsetzung von Worldbuilding in Form der „Zukunfts-Schreib-Werkstatt“ erläutert. Diese angeleitete Methode bricht den komplexen Worldbuilding-Prozess auf konkrete Handlungsschritte herunter. In Kapitel fünf (5) werden die Ergebnisse einer ersten Fallstudie vorgestellt und die spezifische Qualität des erzeugten Zukunftswissens erörtert. Die Diskussion führt die Erkenntnisse aus Theorie und Praxis zusammen, um die Anschlussfähigkeit von Worldbuilding in der Zukunftsforschung zu reflektieren (6). Der Beitrag endet mit einem Fazit und einem Ausblick auf weitere Anwendungsmöglichkeiten und offene Forschungsfragen (7).

2 Zukünfte als imaginäre Welt

Zukünfte postulieren einen Bruch mit unserer Gegenwart. Dieser Bruch erfolgt durch unterschiedliche Veränderungen, die aus der Gegenwart heraus entstehen. Diese Veränderungen sind meist nur schwer vorhersehbar, da kein vorhandenes Wissen über ihre Auswirkungen existiert. Das einzige Wissen, das über die Auswirkungen existiert, beruht auf Antizipation, Extrapolation oder Spekulation und ist empirisch nur schwer bis unmöglich zu bestätigen (Grunwald, 2009).

Der Versuch, Zukünfte als Welt zu denken, vernachlässigt die vermeintliche Verbindung zwischen Gegenwart und postulierter Zukunft und behauptet stattdessen, dass es sich bei Zukünften um imaginäre Welten handelt, ein Begriff aus den Science-Fiction und Fantasy-Studies. Imaginäre Welten sind kognitive Konstrukte, die, aufbauend auf kulturell geteilten Hoffnungen und Ängsten, alternative Versionen zu unserer Gegenwart darstellen. Versteht man Zukünfte als imaginäre Welten anstelle von kausalen Folgen von Veränderungen, lassen sich die Welten auf Basis ihrer Wünschbarkeit, statt auf ihrer Plausibilität diskutieren. Zukünfte werden somit nicht mehr als kontinuierliche Fortschreibung der Gegenwart, sondern als andere Welt gedacht und damit als Alternative zur Gegenwart, die es gilt zu beurteilen (Jasanoff, 2015; Mehnert, 2023; Nordmann, 2014, S. 90). Imaginäre Welten begreifen Zukünfte damit als Möglichkeitsraum, bestehende aus semantischen Beziehungen, soziotechnischen Vorstellungen, Beziehungen, Wünschen und Affekten.

Im Folgenden wird dieser Zugang zu Zukünften mit Verweis auf wichtige Konzepte und Begriffe, auf die Medialität von Zukünften und auf die kulturelle Präfiguration dieser Welten weiter erläutert.

2.1 Konzepte und Begriffe

Zukünfte werden in der Regel als ein Bruch mit der Gegenwart verstanden. Der Technikphilosoph Alfred Nordmann spricht hierbei von einem qualitativen Sprung, der durch ein *Novum* ausgelöst wird. Das Novum (Suvin, 1972, S. 373) beschreibt eine Abweichung von der tatsächlichen Welt, verursacht eine kaskadierende Reihe von Veränderungen und lässt somit eine veränderte Welt in unserer Vorstellung entstehen. Mit Bezug auf emergente Technologien beschreibt Nordmann diese Idee wie folgt:

„Die Zukunft beginnt, wenn ein Unterschied entsteht, der die Welt der Zukunft von der Welt der Gegenwart abhebt. In der Diskussion über aufkommende Technologien beispielsweise geht man in der Regel von einer transformativen Innovation aus, die einen qualitativen Unterschied einführt, und möchte dann wissen, welche Konsequenzen die Innovation in dieser zukünftigen Welt haben wird.“ (Nordmann, 2013, S. 132, eigene Übersetzung)

Zukünfte als imaginäre Welten fungieren als kognitive Werkzeuge: Sie ermöglichen es, die gesellschaftlichen Folgen von unterschiedlichen sozialen, technologischen oder umweltbedingten Veränderungen zu explorieren. Die Relevanz dieser Welten liegt nicht in ihrer Realisierbarkeit oder prophetischen Genauigkeit, sondern in ihrer Gestaltbarkeit. Imaginäre Welten erlauben es, ethische, politische oder soziale Gedankenexperimente durchzuspielen (von Stackelberg & McDowell, 2015, S. 32) oder Prototypen für immer detailliertere Interaktionen zwischen den unterschiedlichen Elementen der imaginären Welt zu gestalten. Basierend auf den Ergebnissen können normativen Urteile darüber gefällt werden, welche Zukünfte wir heute als wünschenswert oder vermeidbar halten (Genc, 2024). Um an dieser Stelle noch einmal Nordmann (2014, S. 90) zu zitieren, so dienen die imaginären Welten nicht als Reflexionspunkt, um von zukünftigen Generationen auf ihre Richtigkeit oder ihr vermeintlich prognostisches Potenzial beurteilt zu werden (post-hoc Bewertung), sondern, um sie von Menschen der Gegenwart zu diskutieren, die ähnlich wie Touristen eine fremde Welt kennenlernen, deren Vor- und Nachteile abwägen und am Ende vielleicht versuchen, Aspekte der imaginären Welt in die eigene Welt zu integrieren oder diese mit allen Mitteln zu vermeiden (normative Bewertung).

Zur interpretativen Analyse dieser Welten bietet die SFF-Forschung ein elaboriertes Instrumentarium an entsprechenden Konzepten. Dazu gehört der bereits genannte Begriff der *imaginären Welt*, auch bekannt als *Storyworld* (von Stackelberg & McDowell, 2015), *Diegese* (Kirby, 2010) oder *Secondary World* (Wolf, 2012). Diese Welt wird verstanden als die erzählte Welt, welche die Aktionen und Akteure der Geschichte trägt. Wie schon erwähnt, weicht diese Welt ab von der *tatsächlichen Welt*, auch bekannt als *Primary World* (Wolf, 2012) oder *Zero World* (Suvin, 1972, S. 377), also der erlebten Gegenwart der Autor:innen und/oder der möglicherweise erlebbaren Gegenwart (oder auch Vergangenheit) der Leser:innen.

Der Grad der Abweichung lässt sich über das Konzept der *Secondariness* (Wolf, 2012, S. 26) erfassen: imaginäre Welten positionieren sich entlang eines Spektrums zwischen *hoher Nähe* und *hoher Differenz* zur tatsächlichen

Welt. Fantasy Welten wie aus J. R. R. Tolkiens *Herr der Ringe* (1954) weisen eine hohe Differenz zur tatsächlichen Welt auf, mimetische Romane wie zum Beispiel *Anna Karenina* von Leo Tolstoi (1878) oder die *Buddenbrooks* von Thomas Mann (1901), sind auf dem Spektrum am anderen Ende, da sie sich durch eine hohe Nähe zur tatsächlichen Welt auszeichnen. So stimmen die genannten Orte *Moskau* oder *Sankt Petersburg* aus dem Roman *Anna Karenina* mit Orten aus der tatsächlichen Welt überein und auch erwähnte Persönlichkeiten oder Ereignisse lassen sich in Geschichtsbüchern über die tatsächliche Welt wiederfinden.

Science-Fiction Erzählungen, sowie jede andere Form von Zukunftserzählungen, finden sich in der Regel im mittleren Bereich dieses Spektrums. Sie beinhalten vertraute Elemente der Gegenwart, kombinieren diese aber mit fiktionalen Neuerungen. Denken wir zum Beispiel an Ridley Scotts Film *Blade Runner* (1982): Schon zu Beginn wird deutlich, dass die Geschichte in *Los Angeles* spielt, jedoch in einer Stadt, die durch eine Reihe von Abweichungen verändert wurde, etwa durch fliegende Autos, künstliche Menschen, eine neue Sprache, eine veränderte Demografie und vieles mehr. Diese Abweichungen nennt man *Novum*.

Das *Novum* (plural Nova) (Suvin, 1972) ist in der Science-Fiction der Auslöser für den Grad der Abweichung beider Welten. In dem Genre taucht das Novum sehr oft in Form eines neuen, technologischen Gerätes auf (zum Beispiel Roboter, Gehirn-Computer-Schnittstellen, Zeitmaschinen, etc.), manchmal aber auch in Form von veränderten, politischen Strukturen (wie in Margaret Atwoods *The Handmaid's Tale – Der Report der Magd* (1985), in dem eine religiös-konservative Elite die soziale Struktur der USA neu geordnet hat) oder ökologischen Veränderungen (wie in dem Roman *Windup Girl* (zu deutsch *Biokrieg*, Bacigalupi, 2011) von Paolo Bacigalupi, in dem der Klimawandel und der daraus entstehende Ressourcenmangel die globale Ordnung auf den Kopf gestellt haben). Im Kontext von Zukünften dient das Novum somit als Ausgangspunkt für das Entwerfen von imaginären Welten.

2.2 Die Medialität von Imaginären Welten

Imaginäre Welten sind nicht unmittelbar zugänglich, sondern existieren erstmal nur in der Vorstellung von Individuen als eine Zusammenkettung von Abweichungen und Veränderungen, erzeugt durch spekulative oder antizipatorische Denkbewegungen. Für die Fassbarkeit und Vermittlung von imaginären Welten braucht es ein Medium, das die imaginäre Welt anderen

ausschnittsweise zugänglich macht. Der Philosoph Wolfgang Iser spricht in diesem Zusammenhang von *Fiktionalisierung*. Der Akt der Fiktionalisierung gibt dem Imaginären, also den Vorstellungen, Konzepten, Phantasien, Projektionen, Tagträumen und rein kognitiven und daher empirisch unfassbaren Gedanken eine *Gestalt*. Dadurch wird die Vorstellung aus dem Kopf in die Realität übertragen und schafft ein Zeichen, das auf die Vorstellung verweist (Iser, 1993, S. 3).

Die Vorstellung ist dabei immer größer als das Zeichen selbst. Anders gesagt, wenn ich meine Vorstellung über die Zukunft als Text verfasse, so erstreckt sich die imaginäre Welt, die ich mir vorstelle, weiter über den Text hinaus und der Text wird notwendigerweise zum verknappten Zugang zu dieser Welt. Die Literaturwissenschaftlerin Marie-Laurie Ryan nutzt hierfür die Metapher von *Texten als Fenster* in eine imaginäre Welt, die nur einen Einblick in diese Welt erlauben, während sich die Welt jenseits des Fensterrahmens erstreckt:
„Der Text wird als Fenster zu etwas verstanden, das außerhalb der Sprache existiert und sich in Zeit und Raum weit über den Fensterrahmen hinaus erstreckt.“
(Ryan, 2001, S. 91, eigene Übersetzung)

Um diesen Gedanken auf die Zukunft zurückzuführen, möchte ich an der Stelle ein Beispiel bringen: Die Marskolonialisierung. Das Imaginär in diesem Kontext ist die Vorstellung, dass wir in der Zukunft auf dem Mars landen würden. Ich kann diese Idee in meinem Kopf vorstellbar machen und ich kann davon überzeugt sein, dass diese Vorstellung eines Tages eintritt. Ich kann in meinem Kopf auch Ideen davon entwickeln, wie Marskolonien aussehen, wie die Versorgung der Besatzung abläuft, wie die Energie gewonnen wird, usw. Ich kann also in meinem Kopf eine komplexe, imaginäre Welt kreieren, die auf dem Mars entstehen könnte. Diese Welt kann ich allerdings mit niemandem teilen, da diese imaginäre Welt *nur in meinem Kopf existiert* und niemand in meinen Kopf schauen kann. Im Akt der *Fiktionalisierung* bringe ich diese Vorstellung aus meinem Kopf heraus und forme sie in Worte und verwende Sprache, um anderen davon zu erzählen, oder schaffe Bilder oder Filme, vielleicht auch Objekte oder Prototypen, die über diese Welt berichten (hier sei nur am Rande erwähnt, dass die mediale Gestaltung dieser Vorstellungen auch an der Vorstellung mitarbeitet, wie der Medientheoretiker McLuhan es mit seiner Aussage *The Medium is the Message* auf den Punkt gebracht hat (Dickel, 2023; McLuhan, 1964)). Kurzum, ich gebe meiner Vorstellung eine *Gestalt* in Form eines oder mehrerer unterschiedlicher, medialer Artefakte und bringe die Vorstellung damit aus meinem Kopf in die Realität. Diese Artefakte können nun von anderen rezipiert werden und

die Vorstellung von der Zukunft, die vorher nur in meinem Kopf existiert hat, wird nun auch mit anderen geteilt und setzt sich in ihren Köpfen fort.

Imaginäre Welten, die auf Veränderungen und Abweichungen aufbauen, entstehen durch verfremdete Ausdrucksformen wie Neologismen, visuelle Metaphern oder narrative Bruchstücke, die Leser:innen durch kognitives Kartographieren und dem aktiven Verknüpfen mit Bekanntem rekonstruieren. Der Literaturwissenschaftler David Herman spricht in diesem Zusammenhang von der *Kognitiven Narratologie* (Herman, 2013) und meint damit, dass Rezipient:innen bei der Auseinandersetzung mit imaginären Welten auf bereits bestehende, kulturelle Wissensbestände zurückgreifen. Diese Bestände stammen aus persönlichen Erfahrungen, aus dem kulturell geteilten Gedächtnis oder auch aus vorherigen Begegnungen mit ähnlichen Welten durch Leseerfahrungen mit ähnlichen und artverwandten Texten. Der SF-Scholar Damien Broderick spricht hier von dem *SF-Megatext* (Broderick, 2017), ein intertextuelles Reservoir aus wiederkehrenden Elementen wie Robotern, künstlicher Intelligenz oder futuristischen Städten, die typisch sind für die Science-Fiction. Je mehr Science-Fiction ein Mensch liest, desto zugänglicher werden ihm demnach die sonderbaren Konzepte, die dort verhandelt werden und umso wahrscheinlicher erscheint es ihm, wenn diese vermeintlichen *Zukünfte* tatsächlich einmal Realität werden (Fischer et al., 2019). Mit anderen Worten, Science-Fiction präfiguriert unsere Annahmen über die Zukunft.

2.3 Die kulturelle Präfiguration von imaginären Welten

Natürlich ist auch die Vorstellung der Marskolonisierung, die oben erwähnt wurde, nicht meine originäre Idee, sondern entspringt ebenso dem kulturell geteilten Vorstellungsraum, der mich umgibt. Soll heißen, ich habe sie irgendwo schon einmal gelesen, gesehen oder davon gehört; sehr wahrscheinlich in der Science-Fiction. Dieser kulturell geteilte Vorstellungsraum präfiguriert meine Zukunftsvorstellungen. Wenn ich gefragt werde, wie die Zukunft wird, kann ich also auf diesen Fundus an Vorstellungen zugreifen, diese eine Vorstellung (Marskolonisierung) auswählen und in die oben kurz skizzierte Gestalt einer kurzen Textpassage überführen. Durch die Rezeption dieser Textpassage wird wiederum die Vorstellung von der Zukunft zu anderen Menschen weitergetragen bzw. bei ihnen aktualisiert, das heißt, der/die Leser:in kommt mit der Idee der Marskolonisierung durch den Text (erneut) in Kontakt und fängt an, sich darüber Gedanken zu machen. Es entsteht ein kultureller Kreislauf aus Rezeption, Gestaltung und erneuter Rezeption, der zur Verbreitung, Plausibilisierung und schließlich

auch zur Glaubwürdigkeit von Zukunftsvorstellungen beiträgt (siehe dazu auch den Futures Circle (Mehnert, 2024)).

In diesem Sinne sind Zukunftsvorstellungen immer auch kulturelle Artefakte, die sich aus Vergangenem speisen, gegenwärtige Konflikte und Diskussionen spiegeln und Zukünftiges nur in relationierter Form imaginieren können. Aussagen über eine Zeit, später als jetzt, sind also mit Vorsicht zu betrachten, da sie im Kern nur Projektionsflächen der Gegenwart sind (Grunwald, 2012; Le Guin, 1976). Sie operieren mit Differenz zwischen der Gegenwart und einer verfremdeten Version davon, zwischen Wunsch und Angst aber auch zwischen vermeintlicher Realisierbarkeit und klarer Fiktion oder Utopie. Diese Differenzen sind epistemisch produktiv und regen eine bestimmte Form des Denkens an. So spricht man zum Beispiel in der Utopie-Forschung davon, dass die Artikulation von hoffnungsvollen Zukünften dazu dient, das Begehren wieder zu erlernen (Abensour, 1999; Levitas, 2013) und in der Zukunftsforschung werden diese kreativen Ausflüge in imaginäre Welten als produktive Gedankenexperimente behandelt (vgl. *Produktive Fiktion* Galling-Stiehler et al., 2014). Der Grundtenor der Zukunftsforschung ist es, dass man Zukünfte nicht vorhersagen kann (Grunwald, 2009), sondern nur deren imaginäre Welten in Form von Erzählungen, Bildern oder Modellen in der Gegenwart erzeugen und kritisch reflektieren kann (Fischer & Dannenberg, 2021). Diese Einsicht bildet die Grundlage für einen Wechsel von der Frage *Was wird in der Zukunft passieren?* hin zur Frage, *Welche Welt wird hier eigentlich imaginiert und von wem, wozu, auf welcher Grundlage und mit welchem Interesse? Und wie bewerte ich das?*

Der methodische Zugriff des Worldbuildings schließt an diese Verschiebung an. Denn wer Welten baut, ob in der Literatur, im Spiel, im Design oder in der Forschung, entwirft ein Modell von Realität unter veränderten Vorzeichen. Dieses Modell kann hochgradig elaboriert und ausgetüftelt sein (inkl. Ökonomie, Rechtssystem, Ökologie, religiösen Glaubenssätzen, und vielem mehr.), es kann aber auch fragmentarisch, zersplittert und voller Leerstellen sein, die von den Lesenden selbst gefüllt werden müssen. Ebenso kann die Welt symbolisch oder allegorisch funktionieren und über diese Verfremdung dennoch auf unsere Gegenwart verweisen. Egal wie, die imaginäre Welt ist stets ein in sich kohärenter und kontextualisierter Möglichkeitsraum, in dem Annahmen, Normen und alternative Wirklichkeiten zu einem Zusammenhang gestaltet werden. In diesem Sinne eröffnen sie den Raum für Gedankenexperimente im Sinne von Stackelberg und McDowell (2015), die normativ und kritisch, reflexiv und bisweilen auch inspirierend und transformativ sein können.

3 Worldbuilding als Methode der Zukunftsforschung

Worldbuilding bezeichnet den bewussten Prozess eine *imaginäre Welt* zu entwerfen. Im Alltag kommen wir mit imaginären Welten vor allem über popkulturelle Erzählungen in Kontakt. Dazu gehört zum Beispiel die Welt *Mittelerde* aus dem *Herr der Ringe* Epos von J. R. R. Tolkien (2012 [1954]), die sich über die Trilogie und weitere Bücher, Filme, Serien und Videospiele erstreckt und über all diese Medienartefakte Zugänge zu der fantastischen Welt beschreibt. Für die Ausgestaltung der Welt entwarf Tolkien komplexe Kulturen, beschrieb deren Glaubenssätze, Objekte, sowie heilige Orte, entwarf Biografien von ihren Held:innen und hielt sie fest in fiktionalen Geschichtsbüchern. Er erschuf ganze Sprachsysteme (*Quenya* und *Sindarin* (C. Tolkien & Tolkien, 2018)) für die Bewohner:innen, mit eigenständiger Grammatik und etymologischen Bedeutungssystemen, die heute, außerhalb dieser imaginären Welt, von begeisterten Fans gelernt und gesprochen werden. Ebenso umfangreich ist das Star Wars-Franchise von George Lucas (1977), das durch unzählige Medien über die Planeten und Bewohner:innen einer weit, weit entfernten Galaxie berichtet. Lucas' komplexes Universum wird bis heute von einer Vielzahl unterschiedlicher Autor:innen aufgegriffen und mit Bedacht kohärent ausgestaltet, ohne dabei die Grundregeln, die er damals entworfen hatte, zu brechen (mit wenigen Ausnahmen)*. Was anhand dieser Beispiele klar wird ist, dass Worldbuilding oft in transmedialen Artefakten resultiert, das heißt, die imaginären Welten werden über unterschiedliche Medien zugänglich gemacht, die sämtlich unterschiedliche Einblicke in die imaginäre Welt erlauben. Dazu gehören lineare Narrationen in Form von Büchern, Filmen oder Videospielen, aber auch Landkarten, Zeitlinien und Chroniken, Stammbäume oder komplexe Glossare in Form von digitalen Wikipedia-Sammlungen. Außerdem wird deutlich, dass das Konzept *Welt* in diesem Zusammenhang nicht nur die räumlichen Dimensionen umfasst (*Welt als Raum*), sondern ebenso kulturelle Aspekte wie zum Beispiel Sprache, andere Glaubensvorstellungen, moralische Grundsätze oder auch materielle Artefakte (*Welt als Kultur*). In diesem Zusammenhang sprechen die erfahrenen

* In Fankreisen wird davon gesprochen, dass die neuen Zugänge zur Star Wars-Welt von J. J. Abrams (2015, 2019), Rian Johnson (2017) oder auch die Serie *The Acolyte* (2024) mit den ursprünglich etablierten Regeln von George Lucas brechen würden (Bacon, 2024). Diese Erzählungen sind somit nicht mehr im Kanon der imaginären Welt. Mit Kanon ist hier die Struktur der imaginären Welt gemeint. Sie entsteht aus der Gesamtheit aller Werke, die in einer bestimmten imaginären Welt spielen und weithin als offiziell angesehen werden. Maßgebend sind dabei insbesondere die Werke, die vom ursprünglichen Autor oder Entwickler der Welt geschaffen wurden („Canon (Fiction)", 2025).

Weltenentwickler und Zukunftsforscher Peter von Stackelberg und Alexander McDowell, der Set Designer von *Minority Report* (Spielberg, 2002), von Worldbuilding als Gedankenexperiment. So erlaubt das Entwerfen von imaginären Welten, detailliertere Interaktionen zwischen verschiedenen Elementen dieser Welt zu erproben und spekulativ zu erkunden; zum Beispiel die kulturellen Veränderungen einer Gesellschaft, ausgelöst durch emergierende Technologien (von Stackelberg & McDowell, 2015, S. 32).

3.1 Spekulative Ethnographie in Imaginären Welten

Imaginäre Zukunftswelten, wie sie unter anderem in der Science-Fiction vorkommen, zeichnen sich durch Elemente aus, die von unserer erlebten Welt abweichen. In den SF-Studies spricht man von *Novum* oder *Nova* (plural) (Suvin, 1972). Ausgehend von dieser Abweichung spannt sich die Welt mit all ihren fiktionalen Veränderungen auf. Ähnlich wie ein Steinwurf die ruhige Oberfläche des Wassers in alle Richtungen verändert, so verändert auch das Novum die Kultur auf ganz vielfältige Weisen.

Mit dem starken Fokus auf Kultur soll uns als passende Analogie zum Worldbuilding an dieser Stelle die Ethnographie dienen, die im ausgehenden 19. Jahrhundert und im frühen 20. Jahrhundert fremde Kulturen auf entfernten Inseln erforscht und beschrieben hat. Anhand von Objekten, wie rituellen Masken, Werkzeugen oder kulturell spezifischen Kleidungen, entwickelten die Ethnograph:innen Einblicke in fremde Kulturen. Sie kontextualisierten die Artefakte, arbeiteten ihre Bedeutung heraus, kreierten semantische Netzwerke und erzählten in Form von dichten Beschreibungen (Geertz, 1987) Geschichten über diese Kulturen, um sie anderen näher zu bringen. Wie Geertz in seinem Essay „Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight“ (1972) beschreibt, wird der Hahn in der balinesischen Kultur der 1970er zu mehr als einem Tier, sondern symbolisiert soziokulturelle Konzepte wie Männlichkeit, Stolz und sozialen Status und die inszenierten Hahnenkämpfe geben Aufschluss über familiäre Rivalitäten, Ehre und Machtbeziehungen. Wie Geertz zeigt, bekommen Objekte, Orte und Rituale durch die Erzählungen und die Kontextualisierung der Ethnograph:innen plötzlich eine Bedeutung, die auf den ersten Blick nicht erkennbar ist.

Mit dieser verkürzten Analogie lässt sich Worldbuilding als eine Art spekulative Ethnographie verstehen, wo mit Hilfe von dichten Beschreibungen

imaginäre Welten zugänglich gemacht werden. Doch anders als tatsächliche Kulturen, die von Ethnograph:innen beobachtet und entschlüsselt werden, müssen imaginäre Welten erst entworfen werden, damit sich dichte Beschreibungen über sie verfassen lassen. Dieser Prozess funktioniert durch spekulativ-kausale Ableitungen. Stellen wir uns vor, das Novum in einer imaginären Welt wäre eine Technologie, die es uns erlaubt, Objekte oder auch Speisen aus dem Nichts zu erschaffen, vielleicht so wie der *Replikator* aus der Science-Fiction Serie *Star Trek* (Berman & Roddenberry, 1987). Wenn diese Technologie heute existieren würde, dann würde sie auch unsere Kultur verändern. Das Antizipieren dieser Veränderungen ist der erste Schritt des Worldbuildings und fängt an mit der Frage: „Was wäre, wenn es einen Replikator in unserer Welt geben würde?" Gibt es also einen Replikator, dann muss es logischerweise auch neue Berufsfelder geben, die den Replikator ermöglichen. In erster Linie *Replikator-Hersteller:innen*, in zweiter Linie *Replikator-Verkäufer:innen* und *-Reparateur:innen*, in dritter Linie auch *Replikator-Content-Creator:innen*. So bräuchte es zum Beispiel Designer:innen, welche die Gegenstände entwerfen, die ein Replikator herstellen kann. Dazu können vielleicht *digitale Köch:innen* gehören, die Essen nicht mehr in der Küche, sondern am Computerprogramm zusammenstellen (mit Hilfe des entsprechenden *Replikator-Design-Programms*). Der Replikator könnte ebenso Auswirkungen auf die Gastronomiebranche haben, denn Köch:innen, wie wir sie heute kennen, würden in so einer Zukunft nicht mehr benötigt oder der Restaurantbesuch in einem „echten" Restaurant würde zum Luxuserlebnis verkommen. Ebenso bräuchte es für die Technologie ein Geschäftsmodell, dass die Designer:innen und neuen Köch:innen für ihre Tätigkeit entlohnt und mit den Kund:innen dieser Dienstleistung zusammenbringt. Vielleicht gibt es Anwendungskontexte, in denen diese Technologie verwendet wird, und vielleicht auch Kontexte, in denen die Gesellschaft beschlossen hat, dass die Technologie nicht verwendet wird; zum Beispiel um Produkte wie illegale Speisen, Waffen oder Drogen herzustellen. Es braucht ebenso Maßnahmen für die Überschreitung dieser Gesetze, es braucht Menschen oder Systeme, die die Verwendung überprüfen, es braucht eine Ethik, aus der sich Gesetze für die Verwendung ableiten lassen und die wiederum Rückschlüsse auf die Moralvorstellung der Kultur erlaubt (für eine tiefere Auseinandersetzung mit dem Thema siehe Frase, 2016). Ausgehend von der Frage „Was wäre, wenn…?" lassen sich also eine Reihe von kleinen bis großen Veränderungen entwickeln. Bei den Antworten gibt es dabei kein richtig oder falsch, sondern nur mehr oder weniger logische und plausible

Ableitungen. Die entwickelten Veränderungen wiederum führen zu weiteren Veränderungen und es wird schnell deutlich, dass sich die Extrapolation der kaskadierenden Veränderungen bis in die Unendlichkeit und mit sich selbst potenzierender Komplexität fortführen ließe.

3.2 Der Prozess des Worldbuildings

Für den kreativen Prozess des Worldbuildings gibt es unterschiedliche Ansätze. Beispiele hierfür sind Autorenhandbücher wie „Storyworld First“ (Williamson, 2014), das wunderschön illustrierte „Wonderbook“ (Vandermeer, 2013) oder der „Kobold guide to Worldbuilding“ (Silverstein, 2012), das Worldbuilding für Rollenspiel-Kontexte erklärt. Zudem helfen Online-Communities wie die Tale Foundry (2018) oder worldanvil.com, ein wiki-ähnlicher Dienst, mit Infos zum Vorgehen und bei der Organisation von imaginären Welten (Forbes & Havlids, o. J.). Im Rahmen der Zukunftsforschung wurde Worldbuilding von Stackelberg und McDowell (2015) diskutiert, sowie von McDowell (2019), der den Worldbuilding-Prozess für den Film *Minority Report* (Spielnerg, 2002) in eine Anleitung übersetzt hat.

Generell wird in der Literatur zwischen dem Storytelling, also dem Schreiben von Geschichten, und dem Worldbuilding, dem Entwicklen einer imaginären Welt, unterschieden (Wolf, 2012, S. 29). Hieraus lassen sich auch zwei unterschiedliche Ansätzen zum Worldbuilding ableiten: Top-Down und Bottom-Up (Hunt & Lenz, 2001; Maj, 2015; Wolf, 2012). Beim Bottom-Up Prozess wird zuerst die Geschichte geschrieben, woraus sich dann die Welt definiert. Die Protagonist:innen, die Orte und die Ereignisse, die für die Geschichte essentiell sind, werden zu den ersten Elementen der Welt und diese wiederum bedingen andere Elemente; in anderen Worten, die Microstruktur schafft die Makrostruktur. In umgekehrter Weise beschreibt der Top-Down Prozess zuerst die übergeordneten Strukturen. In einigen von den oben genannten Ansätzen fängt man zum Beispiel mit der Topographie eines Planeten an und nimmt das Worldbuilding damit mehr als wörtlich. In der Science-Fiction würde man, ausgehen von der Frage „Was wäre, wenn…?“ über die veränderten Strukturen einer Gesellschaft nachdenken und aus dieser abgewandelten Welt dann Geschichten ableiten. In der Praxis sind diese beiden Ansätze aber nicht voneinander getrennt, sondern die Welt entsteht von unten wie von oben – Anything goes; und jede:r Autor:in hat hierfür seine/ihre eigene Herangehensweise gefunden.

Den Prozess, den ich im Folgenden erklären möchte, ist mein Ansatz zum Worldbuilding und nur einer unter vielen. Er wurde in 2019 an der Universität der Künste in Berlin entwickelt und seither mehrmals in unterschiedlichen Seminar- und Workshop-Kontexten iteriert (Fischer & Mehnert, 2021). Dabei gestaltet sich der Prozess im Kern immer entlang der folgenden drei Schritten (Wolf, 2012): Imagination, Komplettierung und Konsistenz.

1. **Imagination:** Im ersten Schritt werden die abweichenden Elemente in der imaginären Welt entworfen und aufgeschrieben. In der Science-Fiction trifft man dabei oft (aber nicht nur) auf technologische Nova, wie fliegende Autos, Replikatoren oder Gehirn-Maschine-Schnittstellen, in dem Genre Fantasy sind es dagegen oft veränderte Naturgesetze wie Magie oder die Fähigkeit zu fliegen.
2. **Komplettierung:** Im zweiten Schritt werden die Elemente angereichert und weitergedacht. Gibt es ein fliegendes Auto in der Welt, so wird hier beantwortet, wie dieses Vehikel funktioniert: Was ist der Treibstoff, den es zum Fliegen benötigt? Wo kommt der Treibstoff her? Welche Firma produziert diese Maschinen? Wo startet so eine Maschine, wo landet sie, wie verändern sich unsere Städte, wer kann sie fliegen, wer nicht, und vieles mehr. Die imaginierten Abweichungen werden, so detailliert wie möglich festgehalten.
3. **Konsistenz:** Im dritten Schritt, der Konsistenz, werden die unterschiedlichen Elemente, die in den Schritten zuvor entworfen und verdichtet wurden, in den Zusammenhang gestellt. Wenn alle diese Elemente detailliert beschrieben sind und wir annehmen, dass sie zusammen in einer Welt existieren, wie beeinflussen sie sich gegenseitig? Was für mögliche Logiklücken gibt es, die notwendigerweise gefüllt werden müssen, falls diese Elemente existieren? Ab diesem Punkt folgt die Welt ihrer eigenen Logik. Sie löst sich von den Intentionen der Autor:innen und fängt an, ein Eigenleben zu entwickeln. Denn Welten, ganz egal wie absurd sie sein mögen, folgen auch immer ihrer eigenen, inhärenten Logik. Sie schaffen eigene Bedingungen, denen sich die Weltenentwerfer:innen unterwerfen müssen, um die Kohärenz der Welt nicht zu gefährden.

3.3 Die Elemente des Worldbuildings

In der Praxis ist der Prozess des Worldbuilding oft unübersichtlich bis chaotisch, da die Imaginationsphase bereits eine Vielzahl von unterschiedlichen Elementen entstehen lässt. Gerade in partizipativen Prozessen mit einer

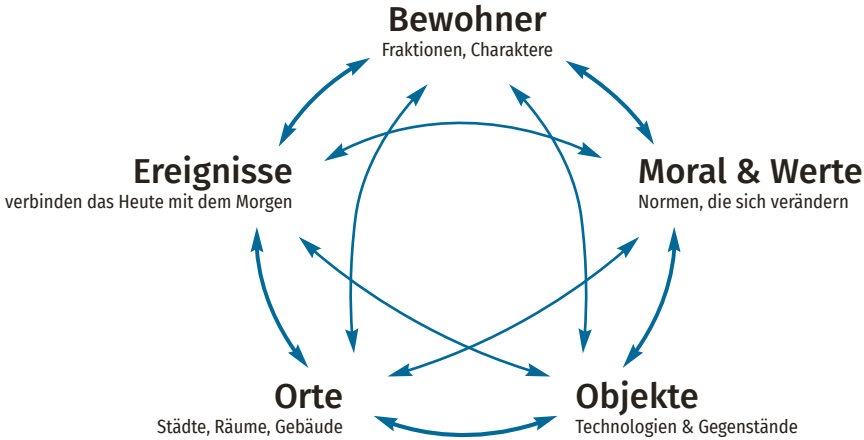


Abbildung 1
Elemente einer imaginären Welt (eigene Abbildung)

Gruppe von Autor:innen führt dieser Prozess zu der Herausforderung, dass alle Beteiligten die Welt verstehen und die Elemente der Welt kennen müssen, damit sie die innere Kohärenz dieser Welt aufrechterhalten können. Hierfür wird bereits im Entstehungsprozess mit unterschiedlichen Medienformaten gearbeitet. Text- oder bildbasierte Glossare halten die neuen Elemente fest und beschreiben ihre Funktionsweise und Existenzgründe; Stammbäume und Personenprofile informieren über die Bewohner:innen, die in der Welt leben, und wie sie zueinander stehen; Karten zeigen relevanten Orte, die in der imaginären Welt existieren, wo sie sich befinden und wie sie für einzelne Gruppen zugänglich sind; über einen oder mehrere Chronologien werden die wichtigsten Ereignisse und die historischen Veränderungen der imaginären Welt festgehalten.

Um die Elemente der imaginären Welt besser zu begreifen, unterteilt das folgende Model die Elemente in fünf Kategorien, die sich alle aufeinander beziehen und gegenseitig bedingen bzw. verändern (s. Abb. 1). Diese fünf Kategorien sind:

1. **Bewohner:innen einer Welt:** Dazu gehören bestimmte soziale Gruppen oder Fraktionen aber auch konkrete Charaktere, die mit bestimmten Interessen, Motivationen und Absichten handeln.
2. **Ereignisse:** Hieraus lässt sich eine Zeitlinie ableiten, die eine Kausalkette aus unserer Gegenwart heraus hin zu der veränderten Welt zum Zeitpunkt x chronologisch nachbildet.

3. **Orte:** Diese Kategorie bezieht sich sowohl auf Orte, die in unserer Gegenwart existieren und in die imaginierte Welt der Zukunft mit übernommen werden, als auch auf neue Räume oder parallele Welten (wie z.B. der *Cyberspace*). Ebenso sind hiermit sowohl Städte oder Gebäude als auch spezielle Räume gemeint, manchmal auch ganze Planeten.
4. **Objekte:** Unter Objekte werden alle Form von neuen Gegenständen gefasst, die es in unserer tatsächlichen Welt nicht gibt. Dazu gehören emergente Technologien aber auch andere, kulturelle Objekte, digitale Artefakte oder nicht-materielle Elemente.
5. **Werte & Normen:** Der letzte Aspekt bezieht sich auf die Veränderungen, die nicht unmittelbar sichtbar sind, sondern sich hinter den Praktiken und veränderten Umgangsformen verstecken.

Das so sortierte Material bildet die Grundlage für die imaginäre Welt und wird in Form einer sogenannten *Story Bible* zusammengehalten. In der Story Bible sind relevante Aussagen über die imaginäre Welt festgehalten. Logischerweise kann eine Story Bible niemals die komplette imaginäre Welt abdecken. Vielmehr enthält sie die wichtigsten Grundlagen, wie zum Beispiel eine Aufzählung von Charakteren, Objekten, wichtigen Orten, eine Chronik der Ereignisse, die Moralvorstellungen der Welt und weitere Elemente.

Als Beispiel für eine Story Bible dient an dieser Stelle der „Star Trek: TNG Writer's Guide" (Roddenberry, 1987). Um sicherzustellen, dass die Serienautor:innen über dieselbe Welt schreiben, umreißt dieses Dokument die Grundregeln und führt in die Charaktere und die Crew ein, Beschreibt das Raumschiff USS-Enterprise NCC-1701-D und verweist auf grundlegende Regeln, wie zum Beispiel die unkritische Rolle zu Technologien in der Welt: *„Es macht keinen Sinn, dass eine Gruppe von interstellaren Reisenden aus dem 24. Jahrhundert (deren Leben vom erfolgreichen Funktionieren ihrer Technologie abhängt) Technikfeinde sind."* (S. 11, eigene Übersetzung)

Wann immer ein:e der beauftragten Autor:in eine Geschichte für die Serie schreibt, dient ihm/ihr die Story Bible als Grundlage und stellt damit die Kohärenz der Welt sicher. Mit all ihren unterschiedlichen Formaten und Details ist die Story Bible der wichtigste Grundstein für das Erzählen über und das Beschreiben von imaginären Welten.

3.4 Worldbuilding als Szenariotechnik

In der Zukunftsforschung werden Zukünfte oft als unterschiedliche Szenarien modelliert. Steinmüller (1997, S. 50) beschreibt Szenarien als Darstellung alternativer Entwicklungswege von der Gegenwart aus in mögliche Zukünfte. Szenarien dienen dabei der Entscheidungsfindung, um sich in teilweise unbekannten, unsicheren und sich rasch ändernden Umfeldern zu bewegen. Grunwald (2014) spricht in diesem Kontext auch von Orientierungswissen, das heran gezogen wird, um in der Gegenwart besser Entscheidungen für die Zukunft zu treffen.

Auch wenn der Begriff des Szenarios in der Disziplin selbst mehrdeutig ist, verschiedenen Traditionen folgt und unterschiedliche Methoden zum Einsatz kommen – Bishop et al. unterscheiden bis zu zwölf verschiedene Kontexte (Bishop et al., 2007) – so hat sich in der Zukunftsforschung eine Art Goldstandard der Szenariomethode etabliert (Millett, 2003, S. 18). Die Rede ist von der Szenario-Matrix (Schwartz, 1996). Um in diesem Kapitel Worldbuilding als Szenariotechnik zu erklären, werde ich daher das Vorgehen anhand von zwei konkreten Eigenschaften von der Szenario-Matrix-Methodik abgrenzen.

Zum einem postulieren Szenarien alternative Entwicklungspfade von möglichen Zukünften (Cuhls et al., 2022). Steinmüller sieht hier den Unterschied zur monolithischen Prognose und sagt, dass Szenarien in der Regel in Form von mehreren Alternative daher kommen (Steinmüller, 1997, S. 52). Bishop et al. (2007, S. 14) betonen hierbei, dass Alternativen dabei unterstützen sollen, unsichere Einflussfaktoren und deren Impact zu identifizieren. Der Prozess beginnt mit einer Umfeldanalyse und der Auswahl kritischer Unsicherheiten (je nach Thema können das Einflussfaktoren wie politische Stabilität, Fortschritt digitaler Technologien, Wirtschaftswachstum etc. sein). Basierend auf zwei relevanten und unsicheren Einflussfaktoren wird ein Szenario-Kreuz erstellt, die zwei ausgewählten Unsicherheiten werden entlang der zwei Achsen dargestellt und daraus vier unterschiedliche Szenarien entwickelt. Diese sollen dabei helfen, strategische Optionen zu erkennen und auf alternative Entwicklungen vorbereitet zu sein.

Zum anderen basieren Szenarien auf plausiblen Zukunftsbildern, die anschlussfähig an die Gegenwart sind und sich aus gegenwärtigen Trends und Entwicklungen ableiten lassen (dazu gehören auch Wild-Card-Szenarien, die verwendet werden, um die Resilienz von bestehenden Strategien zu

testen oder zu verbessern (Bollien, 2021)). Szenarien finden ihren Einsatz meist in strategischen Kontexten, um Orientierung für die Entwicklung robuster Strategien zu geben (Grunwald, 2014a, S. 2), wie zum Beispiel im Bereich der strategischen Vorausschau, auch bekannt als Foresight (Miles et al., 2008). Der klassische Szenario-Prozess basiert auf der systematischen Analyse von Trends, Unsicherheiten und Schlüsselvariablen und orientiert sich an Annahmen der Beeinflussbarkeit, Wahrscheinlichkeit oder strategischen Relevanz. Wichtig dabei ist, dass die resultierenden Szenarien auf Plausibilität, Nachvollziehbarkeit und Vergleichbarkeit aufbauen, um zukunftsrelevante und damit strategische Entscheidungen zu unterstützen (Grunwald, 2009).

Im Vergleich dazu operiert Worldbuilding methodisch und epistemisch anders: Es ist nicht primär analytisch, sondern spekulativ, nicht auf das Mögliche, sondern auf vorstellbare oder wünschenswerte Entwicklungen ausgerichtet. Im Gegensatz zur oben beschriebenen Szenariomethode steht auch nicht im Vordergrund, alternative und vergleichbare Zukunftswelten zu gestalten. Stattdessen wird beim Worldbuilding nur eine Welt entworfen und diese Welt mit all ihren Facetten so detailliert wie möglich beschrieben. Worldbuilding zeigt damit Parallelen zu normativen oder präferierten Zukünften (Lippitt, 1998), in denen in der Regel nur ein Szenario in Form einer positiven Vision für die Zukunft entworfen wird. Zudem besteht beim Worldbuilding die imaginäre Zukunftswelt aus einem kulturell-assoziativen Geflecht, in dem jede Veränderung an einem Knotenpunkt Auswirkungen auf andere Elemente der Welt hat. Oder anders gesagt, während sich das klassische Szenariodenken bemüht, mögliche Veränderungen zu sezieren und ihre möglichen Ausprägungen in verschiedene Richtungen zu begreifen, wirft das Worldbuilding die vermeintliche Genauigkeit im Umgang mit Einflussfaktoren über den Haufen und akzeptiert das Durcheinander der Welt und die Interdependenzen von Veränderungen als notwendigen Ausgangspunkt für das Nachdenken über Zukünfte. Damit erhebt es auch nicht den Anspruch als plausible Zukunftsaussage zu gelten, sondern versteht sich vielmehr als Experimentierraum und Impulsmoment für die Diskussion von normativen Zukünften. Das heißt, Glaubwürdigkeit oder Plausibilität sind keine Kriterien, die für die Bewertung des Resultats herangezogen werden sollten. Die entworfene Welt soll zwar in sich konsistent sein, kann dabei aber dem realweltlichen Erwartungshorizont widersprechen.

Im Unterschied zu verwandten Formaten der designorientierten Zukunftsforschung wie Design Fiction (Bleecker, 2009), Spekulativen Design (Dunne & Raby, 2013) oder Science-Fiction-Prototyping (B. D. Johnson, 2011), die oft in Form einzelner Artefakte oder Produkte denken (z. B. ein spekulatives Objekt, eine Website, oder ein Kurzfilm), zielt Worldbuilding auf eine umfassendere Strukturierung ab: Die Welt ist nicht der Kontext eines Produkts, sondern die Welt ist das Produkt selbst, aus dem heraus Zugänge (wie Objekte oder Geschichten) entworfen werden können. Während Design Fiction und Spekulatives Design gezielt auf die Zukunftsprovokation setzt, geht Worldbuilding weiter und erzeugt eine dichte, kontextualisierte Welt, in der sich das Verhältnis von Technologie, Gesellschaft, Kultur und Ethik in einer veränderten Konfiguration zeigen und Erproben lassen kann. Die entworfene Welt fungiert als Versuchsfeld, in dem Wirkungszusammenhänge getestet und implizite Annahmen normativ befragbar werden.

Das kohärente Kombinieren von unterschiedlichen Aspekten macht Worldbuilding insbesondere für interdisziplinäre Forschungs- und Partizipationskontexte interessant. Als Methode ist es in der Lage, heterogene Wissensbestände, divergierende Perspektiven und konflikthafte Wertvorstellungen produktiv zu integrieren, ohne sie vorschnell auf eine gemeinsame Linie bringen zu müssen. Im gemeinsamen Austausch entstehen so neue Zukunftsbilder und weiterführende Fragen: Was ist in dieser Welt möglich, was unmöglich? Wer hat Macht? Welche Wertesystem gelten? Wo würde ich in dieser Welt leben wollen? Solche Fragen regen auch dazu an, über die eigene Welt nachzudenken und gegebenenfalls Gewohnheiten zu reflektieren und zu hinterfragen.

Letztlich erlaubt das Worldbuilding auch eine spielerische Aneignung von Zukünften durch Imagination, Gestaltung, Sprachneuschöpfungen (Neologismen) und durch den gemeinsamen Austausch mit anderen. Gerade für die interdisziplinäre Zukunftsforschung, die hier verstanden wird als kritische, reflexive und transformative Praxis, eröffnet Worldbuilding neue Formen der Erkenntnis, der Teilhabe und der Gestaltung. Ausgehend von diesen Überlegungen wird im Folgenden ein Workshop Konzept vorgestellt, das die manchmal wilde und unstrukturierte Praxis des Worldbuilding in konkrete Handlungsprogramme für Teilnehmer:innen eines vierstündigen Workshopsetting domestiziert.

4 Zukunfts-Schreib-Werkstatt

Um Worldbuilding als praxistaugliche Methode der Zukunftsforschung zu entwickeln, habe ich im Rahmen meines Stipendiums an der Robert-Jungk Bibliothek in Salzburg ein Workshop-Format konzipiert: die Zukunfts-Schreib-Werkstatt.

Die Methode baut auf zwei bestehenden Formaten auf. Das eine Format ist die Zukunftswerkstatt nach Jungk und Müllert (1989), in der Bürger:innen über drei Phasen hinweg (Kritik, Utopie und Realisierung) gesellschaftliche Herausforderungen verhandeln und wünschbare Zukünfte artikulieren. Das zweite Format ist ein Seminarkonzept, dass ich zusammen mit Nele Fischer in dem Artikel „Building Possible Worlds“ (Fischer & Mehnert, 2021) beschreibe und seither in unterschiedlichen Kontext regelmäßig iteriere. Das Seminarkonzept beschreibt einen umfangreichen Worldbuilding-Prozess, der sich über die Zeit eines Semesters (mindestens vier ganze Tage) erstreckt.

Die Zukunfts-Schreib-Werkstatt kombiniert den Workshop-Rahmen von Jungk & Müllert mit den oben beschriebenen, kreativen und spekulativen Ansätzen des Worldbuildings. Das ganze Workshopprogramm ist dabei auf einen halben Tag begrenzt. Gleichzeitig wird die Zukunftswerkstatt durch einen narrativen Zugang erweitert, der stärker auf die Verdichtung der entwickelten Visionen abzielt.

Die erste Zukunfts-Schreib-Werkstatt wurde in Salzburg zum Thema „Visionen für die Zukunft von Salzburg“ im Winter 2022 durchgeführt. Die Fallstudie hatte das Ziel, das Potenzial des Worldbuildings als partizipative Methode zur Erkundung, Artikulation und Reflexion urbaner Zukünfte zu untersuchen. Salzburg bot sich als Untersuchungsfeld besonders an, weil die Stadt entlang diskursiver Bruchlinien traditionelle Identitätsmuster und urbane Modernisierung verhandelt. Die Stadt bietet durch ihr historisches Erbe (Mozart, Festspiele, historische Altstadt, uvm.) eine dicht besetzte Kulturlandschaft und ist gleichzeitig mit gegenwärtigen Herausforderungen urbaner Stadtentwicklung konfrontiert (Wohnungsmangel, steigende Mieten, Übertourismus, steigender Automobilverkehr, uvm.). Das World-building-Format sollte in diesem Kontext nicht nur Zukunftsvorstellungen offenlegen, sondern die normativen Spannungsfelder thematisierbar machen.

Der Workshop fand in vier jeweils vierstündigen Sitzungen statt, in denen eine heterogene Gruppe von Teilnehmer:innen gemeinsam an der Konstruktion spekulativer Stadtzukünfte arbeitete. Die Teilnehmer:innen wurden aus dem Umfeld der Robert-Jungk-Bibliothek für Zukunftsfragen rekrutiert. Es nahmen 14 Menschen zwischen 20 und 70 Jahren teil; darunter Künstler:innen, städtische Mitarbeiter:innen, Studierende, Sozialarbeiter:innen und zivilgesellschaftlich engagierte Personen.

Die Struktur des Workshops folgt drei Phasen und hat zum Ziel (1) Zukunftswünsche zu artikulieren, (2) diese oft abstrakten Zukunftswünsche in prototypischen und skizzierten imaginären Welt zu verdichten und (3) anschließend über kurze Textvignetten, sogenannten *Narrative Probes*, mit anderen zu diskutieren. Um in einer Metapher zu sprechen: Das Ziel der Zukunfts-Schreib-Werkstatt ist es, die *Flughöhe des Zukunftsdenkens* zu verringern und von einer nebeligen und unpräzisen Vision wie „Ich möchte, dass die Zukunft nachhaltiger wird", zu einer beispielhaften und lebensnahen Situation zu gelangen, welche die nachhaltige Stadt der Zukunft literarisch erfahrbar macht. Die drei Phasen sind (1) Vision, (2) Exploration und (3) Narration.

4.1 Phase 1 – Vision

Die Visionsphase orientiert sich an dem Vorgehen von Jungk & Müllert (1989). In dieser Phase artikulieren die Teilnehmer:innen einen klaren Wunsch an die Zukunft der Stadt Salzburg. Nach einer kurzen Vorstellungsrunde und einer ersten Annäherung an das Thema („Wer bist du?", „Was machst du?", „Was gefällt dir an Salzburg?" und „Was sind deine Assoziationen zu den Begriffen ‚Zukunft' und ‚Salzburg'?") folgen drei Impulsfragen. Nach jeder Impulsfrage schreiben die Teilnehmer:innen ihre individuellen Antworten auf (Silent Brainstorming (Nagel, 2023)), um sie im Anschluss mit den anderen im Plenum zu teilen. Die drei Impulsfragen sind:
(1) *Was stört euch aktuell?* – Schreibt drei Dinge auf, die euch im Moment an der Stadt stören.
(2) *Was wünscht ihr euch?* – Ausgehend von den drei Dingen, formuliert einen Wunsch und schreibt ihn auf.
(3) *Wenn euer Wunsch wahr wird: Was wird bleiben? Was wird sich verändern? Was wird verschwinden?* – Hier wird eine erste Annäherung vom Abstrakten zum Konkreten vollzogen.

Als Antworten auf die erste Frage wurden in dem Workshop Themen wie Wohnungsnot, das Auseinanderklaffen der Sozialen Schere oder die steigende Vereinsamung und mangelnde Durchmischung innerhalb der Gesellschaft genannt. Ausgehend von diesen Themen haben die Teilnehmer:innen unterschiedliche Wünsche abgeleitet; manche konkreter, manche abstrakter. Unter den Antworten waren zum Beispiel: *Ich wünsche mir, dass die Stadtpolitik grüner und sozialer wird,*, *Ich wünsche mir ein Recht auf Wohnen* oder *Ich wünsche mir in jedem Stadtteil ein buntes, generations- und kulturüber greifendes gemeinschaftliches Wohnprojekt.*

4.2 Phase 2 – Exploration

Die Explorationsphase erkundet mittels Worldbuilding eine Antwort auf die Frage *Was wäre, wenn dein Wunsch in Erfüllung geht?* Hierfür folgt die Phase dem bereits oben beschriebenen Dreischritt aus *Imagination*, *Komplettierung* und *Konsistenz* (Wolf, 2012) und den fünf unterschiedlichen Elementen einer Imaginären Welt (Objekt, Ereignis, Charaktere, Orte und Soziale Werte). Das Ziel der Phase ist es, relevante Elemente für die Ausgestaltung der imaginären Welt zu finden.

Um den Worldbuilding-Prozess für die Teilnehmer:innen einfach und inspirierend zu gestalten, wird der Prozess mit Hilfe von Arbeitsblättern unterstützt. Insgesamt stehen 12 Arbeitsblätter zur Verfügung (vier Arbeitsblätter für jeden von den folgenden drei Schritten), von denen der/die Facilitator:in im Vorfeld drei auswählt. In dem Beispiel hatten die Teilnehmer:innen für jedes Arbeitsblatt zwanzig Minuten Zeit.

Im ersten Schritt geht es um die *Imagination*. Die Arbeitsblätter in diesem Schritt unterstützten dabei, verschiedene Elemente der Welt zu erfinden. So hat ein Arbeitsblatt die Form eines Zeitstrahls und fordert dazu auf, Ereignisse auszudenken, die von jetzt bis zu dem Moment passieren werden, an dem der Wunsch wahr wurde. Ein anderes Arbeitsblatt fragt nach verschiedenen sozialen Gruppen und deren Motivation, ein weiteres Arbeitsblatt nutzt ein vereinfachtes Futures Wheel (Bengston, 2015), um die Welt zu erkunden.

Der zweite Schritt fördert die *Komplettierung* der entwickelten Elemente aus Schritt eins. Wenn zuvor Ereignisse mit Hilfe eines Zeitstrahls definiert wurden, so wird den Teilnehmer:innen jetzt eine Karte vorgelegt (in dem

Fall war das eine Karte der Stadt Salzburg) mit der Bitte, Orte zu definieren und einzuzeichnen, die sich in der Zwischenzeit gebildet oder verändert haben. Falls die Teilnehmer:innen zuvor über soziale Gruppen nachgedacht haben, so werden sie jetzt aufgefordert, einen individuellen Charakter (Protagonist:in) aus dieser Gruppe und dessen „Wants & Needs“ (Mckee, 1997) aufzuschreiben.

Schließlich fördert der dritte Schritt die *Konsistenz* zwischen den zuvor entworfenen Elementen. Hierbei werden erste Skizzen von Kurzgeschichten erarbeitet. Auf den Arbeitsblättern sind hierfür Dramaturgie Modelle abgebildet wie die Fünf-Akt-Struktur nach Gustav Freytag (Jahn, 2010), ein anderes Arbeitsblatt gilt als Vorlage für eine Zeitungsmeldung der Zukunft oder die Teilnehmer:innen werden gebeten, auf Basis der zuvor entwickelten Ideen eine Alltagssituation zu beschreiben.

Das entwickelte Material aus den drei Schritten in Phase 2 hilft dabei, dass die Welt nicht nur durch Sprache entsteht, sondern ebenso Skizzen, Karten, visuelle Darstellungen und Charaktere entwickelt werden. Dieser multimodale Zugang erlaubt eine vertiefte Imagination und öffnet nonverbale Zugänge zu komplexen Zukunftsvorstellungen. Wenn der Wunsch zum Beispiel heißt „Ich wünsche mir, dass Salzburg nachhaltiger wird”, so muss diese Vision irgendwo auf der Stadtkarte räumlich verorten werden und aus der Perspektive von unterschiedlichen Stadtbewohner:innen bewertet werden. Die Gestaltung der imaginären Welt wirkt in dieser Phase wie ein semantischer Katalysator: Wenn eine Karte gezeichnet oder eine Zukunftszeitung entworfen wird, entstehen neue Fragen, Perspektiven und Details, die im rein sprachlichen, dialogorientierten oder diskursiven Raum nicht auftauchen würden.

4.3 Phase 3 – Narration

Die dritte Phase, Narration, übersetzt die gestaltete Welt in eine *Narrative Probe* (N. Fischer & Mehnert, 2021, S. 30). Darunter verstehen sich Textformen, die in der imaginären Welt existieren und welche die Teilnehmer:innen nutzen, um den anderen etwas über diese Welt zu erzählen. Die Textform ist den Teilnehmer:innen dabei freigestellt, einzige Bedingung ist, dass der Text aus der Welt stammt. Mögliche Textformen können zum Beispiel sein:

Kurzgeschichten, Tagebucheinträge, Interviews, Anleitungen, Biografien, Politische Reden, Zeitungsartikel, und vieles mehr. Die Texte zielen darauf ab, die Elemente aus der imaginären Welt zu verdichten: Sie zeigen, wie sich Leben in dieser Welt anfühlen könnte. Die Narrative Probes, die so entstehen, sind narrative und spekulative Erprobungen der imaginären Welt, die in unsere Welt eindringen und Reaktionen hervorrufen, Denkprozesse anstoßen oder Irritation erzeugen.

Die Narration am Ende des Workshops ist ein konstituierender Erkenntnisschritt. Die Geschichten machen die abstrakten Strukturen erfahrbar, indem sie Verknüpfungen schaffen. Erst im Erzählen werden die vorher skizzierten Elemente verdichtet und in Zusammenhang gebracht. Dabei wird deutlich, wie sich der Alltag, mögliche Emotionen und Gefühle aber auch Konflikte in der entworfenen Welt organisieren. Sie sind der Moment, in dem das Worldbuilding seine volle epistemische Kraft entfaltet: nicht als Prognose, sondern als Simulation einer anderen Welt.

Letztlich schafft die narrative Rahmung auch eine Distanz zur tatsächlichen Welt. Die Narration erlaubt es, Ambivalentes oder Provokatives in Szene zu setzen, ohne die Gedanken sofort in politische Forderungen oder normative Bewertungen übersetzen zu müssen. Am Ende erzeugen die Ergebnisse eine vielschichtige, spannungsreiche Welt, in der Widersprüche ausgedrückt werden und Hoffnungen und Wünsche an die Zukunft ihren Ausdruck finden.

5 Ergebnisse

Die Geschichten, die auf diese Weise entstanden, sind Erstentwürfe. Als Skizzen enthalten sie aber bereits das Thema, das den Autor:innen in Bezug auf die zukünftige Entwicklung der Stadt am Herzen liegt. Auffällig waren dabei drei zentrale Themen (1) Die Stadt als gemeinsamer, sozialer Lebensraum, (2) Klimawandel und technologische Anpassungen, sowie (3) der Kampf um die kulturelle Identität der Stadt. Im Folgenden werden diese drei Themenblöcke näher betrachtet.

5.1 Transformation durch Rückeroberung
Stadt als sozialer Lebensraum

Die Geschichten in diesem Themenblock verhandeln die räumliche und symbolische Rückeroberung der Stadt durch ihre Bewohner:innen. Sie drücken damit das Gefühl aus, dass die Stadt wegen externe Investor:innen und den unaufhörlichen Zustrom von Tourist:innen nicht mehr bewohnbar oder lebenswert sei. In den Geschichten wird eine Zukunft entfaltet, in der die Altstadt über Jahrzehnte hinweg zunehmend zur Kulisse musealer Verwertungslogik geworden ist („die Innenstadt [...] mutierte zu einem riesigen Museum aus der Zeit der Fürsterzbischöfe und Mozarts“).

Diese Rückeroberung steht für eine Neuausrichtung von Stadtentwicklung: weg von Repräsentation, hin zu Alltagsfähigkeit. Besonders deutlich wird dieser Wandel in den Beschreibungen des gesellschaftlichen Zusammenlebens. So wird Salzburg durchgehend als lebensfreundlicher Ort beschrieben, in dem sich Alleinerziehende eine Wohnung im Zentrum leisten können, Kinder mit dem Rad sicher zur Schule fahren und Großeltern mit kostenfreien Öffis ihre Enkel besuchen und betreuen können, während die Eltern ein Konzert besuchen. Infrastruktur wird hier nicht als technische, sondern als soziale Innovation verstanden und soziale Teilhabe, intergenerationale Begegnung, sowie ein kollektiver Zusammenhalt stehen im Mittelpunkt. Diese Welten sind nicht spektakulär, sondern beschreiben scheinbar banale Alltäglichkeiten, die aktuell nicht vorhanden sind.

Gleichzeitig markiert die Entkopplung von Wohnraum und Eigentum einen Bruch mit der gegenwärtigen, kapitalistisch geprägten Stadtlogik.

In mehreren Texten wird Wohnen nicht als Ware, sondern als Grundrecht verstanden, das durch gesetzliche Reformen (z. B. Flächenwidmungspläne) oder durch soziale Bewegungen gestützt und umgesetzt wird. In einer Geschichte bekommt der/die Leser:in eine klare Botschaft vermittelt, als eine fiktionale Frau im Café angefeindet wird, weil sie nach Salzburg kam, um in Immobilien zu investieren: „Fragt euch lieber, was ihr für die Gesellschaft tun könnt, anstatt nur für euch." Auch kulturell schlägt sich diese Transformation nieder. Orte wie das fiktionale Café *Wie von der Oma*, wo Salzburger Pensionistinnen selbst gebackenen Kuchen servieren, setzen einen Kontrapunkt gegen die Gentrifizierung und verwehren sich dem globalen Einheitskaffee von Starbucks. Das imaginäre Café wird zum Symbol, das für die Angst vor der Entfremdung des Lebensraums steht.

Insgesamt zeigen die Erzählungen eine radikale Umwertung und eine klare Forderung: Die Stadt soll wieder denen gehören, die in ihr leben und nicht denen, die sie vermarkten. In den Geschichten wird der urbane Raum zur Bühne gelebter Solidarität und zur Heimat eines sozialen Miteinanders, trotz urbaner Anonymität.

5.1 Klimawandel und technologische Anpassungen

Angesichts zunehmender Klimakatastrophen, alternder Gesellschaften und technologischer Umbrüche zeigen die Erzählungen eine urbane Umwelt, die auf Resilienz setzt: Anpassungsfähigkeit, Vorsorge und gemeinschaftliche Krisenbewältigung bilden die tragenden Prinzipien. Die Dringlichkeit dieses Wandels wird in verschiedenen Geschichten konkret. So wird auf eine fiktionale Flutkatastrophe verwiesen, „ein Unwetter [schlägt] alles nieder mit peitschendem Regen und kreischenden Sturmböen", die als Wendepunkt im Umdenken fungiert. Aus der Katastrophe heraus entstehen schwimmende Städte, flexible Wohnsysteme und adaptive Infrastrukturen: Häuser auf stahlverstärktem Styropor, schwimmende Straßen, solarbetriebene Scooter, mobile medizinische Versorgung. Die Stadt lernt aus der Krise, im wörtlichen wie im systemischen Sinn: „Die Kräfte der Katastrophen [wurden] genutzt und [...] in Lebensraum verwandelt."

Zugleich zeigt ein anderer Text auf eindrückliche Weise, wie stark die technologisch gestützte Resilienz im Alltag verwoben ist. Meryem, die

Protagonistin der Geschichte, kümmert sich um ihren demenzkranken Mann. Eines Tages muss sie, trotz lebensbedrohlicher Hitze, die Wohnung verlassen, weil die Lieferdrohne mit den Medikamenten ausgefallen ist. Hinzu kommt, dass sie ihren Mann nicht allein lassen kann, ihn aber auch nicht der Gefahr der Hitze aussetzen kann. Unterstützt von einer KI („CARLI“) und durch eine narrative Finte gelingt es ihr schlussendlich: „Du bist Perseus“, sagt sie zu ihrem Mann und überzeugt ihn, Teil eines griechischen Mythos zu sein. Mit Hilfe der Erzählung findet er sich in der veränderten Welt zurecht und kann die neuen Gefahren erfolgreich einordnen. Die Kurzgeschichte zeigt eindrücklich, dass die technische Infrastruktur allein nicht reicht, um Veränderungen zu begegnen, sondern das auch in der Zukunft sozialer Zusammenhalt notwendig bleibt.

Die resiliente Stadt in diesen Erzählungen ist *smart*, im rein technologischen Sinne vernetzt über digitale Anwendungen, und *klug*, im sozialen Sinne vernetzt durch sozialen Zusammenhalt. Sie erkennt die Grenzen technologischer Kontrolle an, baut lokale Netzwerke auf und kultiviert eine technikvermittelte Form der kollektiven Selbstermächtigung.

5.3 Kulturelle Neudeutung und urbane Identitätskämpfe

Die Erzählungen aus dem dritten Block sind durchzogen von einem zentralen Konflikt: der Aushandlung der kulturellen Identität der Stadt. Die Erzählungen bringen den Wunsch zum Ausdruck, dass sich Kultur auch jenseits des historischen Erbes der Stadt weiter entwickeln soll. Im Mittelpunkt steht dabei die Frage, wer Salzburg mit welchen Bildern, Geschichten und Symbolen definieren darf. Die Narrationen beschreiben Salzburg hierbei nicht einfach als historischen Ort, sondern als kulturellen Diskursraum, in dem sich konservative Erinnerungspraktiken und progressive Gegenwartsentwürfe gegenüberstehen. Deutlich wird dieser Aushandlungskampf an der Figur von Mozart. Er steht in den Geschichten als Symbol für kulturelle Tradition.

Ein markanter Ausdruck dieses Konflikts ist die folgende radikale Szene aus dem fiktionalen Jahr 2054: „Eine Gruppe Unbekannter hat in der Nacht vom 12. auf den 13. April der Mozartstatue auf dem Mozartplatz den Kopf abgeschnitten.“ Die Enthauptung wird in der Erzählung zum Akt der kulturellen Selbstermächtigung und Ausdruck eines kollektiven Unmuts gegenüber

einem Salzburg, das sich über Jahre hinweg auf die touristische Verwertung der historischen Ikone reduziert hat. „Ich hab' keine Lust mehr. Lieber zieh ich um, als wieder in den 2020ern zu landen", sagt die fiktionale Mareike. Ähnlich wie in dem ersten Themenblock wird die *Mozartstadt* zum Synonym einer stadtplanerischen Ignoranz, die soziale Lebensrealitäten zu Gunsten von Tradition und Tourismus ausblendet und dabei der jüngeren Generation Räume für die gesellschaftliche und kulturelle Mitgestaltung raubt.

Ein ähnliches Narrativ findet sich in der Idee einer überkuppelten und verglasten Altstadt, unter der die Vergangenheit konserviert und als inszenierte Tourismuswelt durch Schauspieler aufrechterhalten wird. An einem Punkt in der Erzählung kippt das kulturelle Reenactment in die Rebellion: Ein Pianist spielt das Requiem, das „seit der Wahl [des zukünftigen Stadthalters] Wolfgang Amadeus II. streng verboten" war, und eine orchestrierte Störung wird ausgelöst. Aus allen Ecken tönen „verpönte Lieder" und die vermeintliche Ordnung wird gezielt unterwandert. In dieser Geschichte wird der Wunsch ausgedrückt, die Vergangenheit nicht länger kultisch zu verehren, sondern aktiv zu dekonstruieren, um Raum für etwas Neues zu schaffen.

Die gegenwärtig gelebte Erinnerungspolitik der Stadt wird in anderen Texten mit progressiven und alternativen Narrativen ersetzt. So handelt eine Geschichte von dem Duett zwischen Billie Eilish und einer holographischen Mozart-KI auf einem Open-Air-Musikfestival in der Stadt. Das Bild erzeugt etwas radikal Neues, während es respektvoll mit dem Erbe der Stadt umgeht: „Billie Eilish im Duett mit Wolfgang ‚Amadeus 2.0' Mozart schien die künstlerische Gegenwart neu erschaffen zu haben." Die Fusion aus Pop, Technologie und Tradition eröffnet ein neues Narrativ über das Salzburg der Zukunft, dass sich weiterentwickeln kann und trotzdem seinen Wurzeln treu bleibt: Das Bild von Mozart wird nicht historisch fixiert und konserviert, sondern mit dem Wandel der Zeit aktualisiert.

Die Erzählungen machen deutlich, dass kulturelle Identität nicht statisch ist, sondern dynamisch und gestaltbar verstanden werden will. Salzburg wird zur Bühne einer ständigen Re-Narration, in der das Alte umgeschrieben, verfremdet und wiederverwendet wird. Es wird der Wunsch ausgedrückt, die kulturelle Zukunft der Stadt über gemeinsame Aushandlungen neu zu erfassen.

6 Diskussion: Erkenntnisse und Anschlussfähigkeit

Die Zukunfts-Schreib-Werkstatt ist eine partizipative Weltbaufabrik, die gesellschaftliche Zukunftsbilder abfragt und erzeugt. Die entstehenden Welten sind dabei keine Modelle der Realität, sondern Reflexionsräume, in denen sich kulturelle, soziale und technologische Visionen, Vorstellungen und Wünsche wiederfinden und narrative Impuls bilden, um wünschenswerte Zukunftsentwicklungen bereits in der Gegenwart zu diskutieren. Ob in der Stadtentwicklung, in der Technikfolgenabschätzung, im Kulturbereich oder in der Bildungsarbeit: überall dort, wo Zukünfte als offene, konfliktgeladene, verhandelbare Größe verstanden werden, kann dieses Format als Werkzeug dienen, das gleichermaßen Erkenntnis, Teilhabe und Imagination ermöglicht. Die Offenheit des Formats macht es anpassbar an Zielgruppen, Themen und (Zeit-)Räume, während die strukturierte Dramaturgie das Format auch in komplexen Forschungs- oder Beteiligungsprozessen belastbar macht.

Die vorangegangenen Kapitel haben gezeigt, dass Worldbuilding als spekulative, narrative Methode in der Lage ist, gesellschaftliche Zukunftsvorstellungen auf besondere Weise sichtbar, verhandelbar und erfahrbar zu machen. Im Unterschied zu klassischen Szenariotechniken oder Trendanalysen zielt diese Methode nicht auf Prognostik oder Entscheidungsunterstützung im engeren Sinn, sondern auf eine Reflexionsebene, auf der gesellschaftliche Imaginationen, normative Horizonte und kulturelle Möglichkeitsgrenzen exploriert und infrage gestellt werden können.

Eine zentrale Erkenntnis der Fallstudie liegt in der Beobachtung, dass Worldbuilding eine doppelte epistemische Bewegung ermöglicht: Einerseits führt es zu einer Verdichtung kollektiver Zukunftsvorstellungen in Form von symbolischen Ordnungen, narrativen Konfigurationen und Weltlogiken, die über das bloße Artikulieren von Bedürfnissen hinausgehen. Andererseits erlaubt es eine kritische Distanz zu diesen Ordnungen: Die entworfenen Welten funktionieren wie Spiegel, in denen gegenwärtige Annahmen, Wünsche und Widersprüche sichtbar werden. Gerade durch das Moment der Fiktion wird diese Reflexion möglich. Die Fiktion erlaubt es Denkgrenzen zu überschreiten, ohne die Anschlussfähigkeit an reale Diskurse zu verlieren. So entsteht ein Zwischenraum, den man als produktive Fiktion

(Galling-Stiehler et al., 2014) bezeichnen kann und Wissensbestände fördert, die nicht wahr oder falsch ist, sondern eben produktiv.

Diese Form der Wissensproduktion ist besonders anschlussfähig an Theorien der *sociotechnical imaginaries* (Jasanoff & Kim, 2015) oder an Ansätze wie die *hermeneutische Technikfolgenabschätzung* (Grunwald, 2016) oder die kritische Zukunftsforschung (Inayatullah, 1990, 1998), da sie zugrundeliegende Weltbilder und Mythen aufdeckt und dechifrierbar macht. All diese Ansätze verstehen Zukünfte nicht als neutralen Möglichkeitsraum, sondern als sozial konstruierten, institutionell gerahmten und politisch wirksamen Vorstellungsraum. Worldbuilding macht diese Vorstellungen nicht nur sichtbar, sondern modelliert sie aktiv um – indem es andere Vorstellungsräume aufruft, alternative Weltentwürfe performativ durchspielt und kulturelle Codierungen verschiebt. Gleichzeitig zeigt sich, dass Worldbuilding auch dort funktioniert, wo andere Formate an Grenzen stoßen: etwa in transdisziplinären Settings, in denen wissenschaftliches, praktisches und alltagsweltliches Wissen aufeinandertreffen. Die Methode bietet hier eine Art gemeinsamen Möglichkeitsraum, der weder durch Fachsprachen noch durch institutionelle Hierarchien dominiert ist. Vielmehr erlaubt sie es, dass unterschiedliche Perspektiven von Expert:innen wie von Laien, sich in der Konstruktion einer Welt begegnen, ohne ihre Differenz aufgeben zu müssen.

Zugleich dürfen die Grenzen der Methode nicht übersehen werden. Worldbuilding ist kein Werkzeug für schnelle Lösungen oder zur quantitativen Erhebung von Trends oder demographischen Stimmungsbildern. Es ist ressourcenintensiv, benötigt methodisch geschulte Begleitung, ausreichend Zeit für Emergenz und Vertiefung und sollte am besten mit kleinen Gruppen, nicht größer als fünf bis zehn Teilnehmer:innen, durchgeführt werden. Ebenso produziert es Ergebnisse, die nicht leicht in Entscheidungsvorlagen übersetzbar sind. Die epistemische Qualität der Resultate basiert auf Spekulationen und Wünschbarkeiten, nicht auf fundierten Datenerhebungen. Die Narrative, die entstehen, sind offen, symbolisch übercodiert und mitunter widersprüchlich, denn genau in dieser Ambivalenz liegt der Wert der Methode. Wer mit Worldbuilding arbeitet, muss bereit sein, sich auf

unfertige Ergebnisse, auf Durcheinander und das Spekulative und Nichtüberprüfbare einzulassen. So funktioniert die Methode am besten in Kontexten, wo Verunsicherungen nicht als Mängel, sondern als Erkenntnismodus verstanden werden, zum Beispiel in frühen Innovationsphasen, in explorativen Projektphasen, im Aufbau von Visionen, in der Zukünftebildung (im Sinne von *Futures Literacy oder Capacity Building*) oder in interdisziplinären Forschungsfeldern, um verschiedene Vorstellungen zusammen zu bringen.

Abschließend lässt sich sagen: Worldbuilding erweitert den methodischen Werkzeugkasten der Zukunftsforschung um eine epistemisch reichhaltige, reflexiv angelegte und kulturtheoretisch informierte Praxis. Es lädt ein, Zukünfte zu denken, zu gestalten und zu befragen. Die imaginären Welten destabilisieren vermeintlich etablierte Zukunftsnarrative, öffnen neue Denkpfade und ermöglichen somit sich die Gegenwart neu anzuschauen und sich die Zukunft, ganz im Sinne von Jungk & Müllert, wieder anzueignen.

7 Fazit

Die vorliegende Arbeit hat gezeigt, dass Worldbuilding, ursprünglich eine Praxis aus der spekulativen Fiktion, als erkenntnisgenerierende Methode in der interdisziplinären Zukunftsforschung fruchtbar gemacht werden kann. Indem es die Zukunft nicht als lineare Zeitstruktur, sondern als dichte, symbolisch aufgeladene Welt denkt, eröffnet es einen Zugang zu gesellschaftlicher Imaginationen, normativen Positionen und alternative Ordnungen und macht sie sichtbar und verhandelbar.

Dabei wurde in dem Beitrag deutlich, dass der Erkenntniswert von Worldbuilding nicht in der Antizipation realistischer Zukünfte liegt. Es produziert keine Aussagen über das, was sein wird, sondern über das, was aktuell gesagt, gedacht und vorstellbar ist. In dieser Funktion steht die Methode quer zur Logik vieler Zukunftsformate, die auf Steuerbarkeit, Vorhersagbarkeit und Anwendbarkeit abzielen und ergänzt den Methodenkanonen der etablierten Szenarioansätze. Worldbuilding ist anschlussfähig an kritische, reflexive und partizipative Zugänge innerhalb der Zukunftsforschung, insbesondere dort, wo es darum geht, Perspektivenvielfalt zu ermöglichen, Unsicherheiten produktiv zu machen und kulturelle Vorannahmen zu aufzudecken und zu hinterfragen. Die Zukunfts-Schreib-Werkstatt wurde in diesem Kontext als Beispiel für eine konkrete und flexible Methode vorgestellt, um mit Worldbuilding in partizipativen, urbanen und gestalterischen Kontexten zu arbeiten.

Für die Zukunft ergeben sich daraus mehrere Anschlussfragen: Wie lassen sich die im Worldbuilding erzeugten Narrative systematisch analysieren, dokumentieren und für längerfristige Forschungsprozesse nutzbar machen? Wie kann man mit den inhärenten Ambivalenzen, Brüchen und Widersprüchen solcher Weltentwürfe methodisch produktiv umgehen, ohne sie zu glätten oder zu banalisieren? Und wie lässt sich die Methode in Formaten der politischen Bildung, der Wissenschaftskommunikation oder der transdisziplinären Forschung weiterentwickeln? All dies verweist auf ein noch offenes Forschungsfeld, das nicht nur Methoden weiterentwickelt, sondern auch das Verhältnis zwischen Wissen, Fiktion und Zukunft neu vermisst.

In diesem Sinne versteht sich dieser Beitrag als Einladung Zukunft nicht nur als Planungsgegenstand zu denken, sondern als imaginäre Welt, die erzählt werden will, um an die Grenzen des Vorstellungsraums zu gelangen und diesen Schritt für Schritt zu erweitern. Denn was wir uns vorstellen können, bestimmt nicht nur, was wir denken, sondern auch, wie wir handeln.

8 Literaturverzeichnis

Abrams, J. J. (2015). *Star Wars: Episode VII – The Force Awakens*. Lucasfilm, Bad Robot.

Abrams, J. J. (2019). *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker*. Lucasfilm, Bad Robot, British Film Commission.

Abensour, M. (1999). William Morris and the Politics of Romance. In M. Blechman (Ed.), *Revolutionary Romanticism*. City Lights Books.

Atwood, M. (1985). *The Handmaid's Tale*. Anchor.

Bacigalupi, P. (2011). *Biokrieg: Roman* (H. Riffel & D. Kallfass, Trans.; Deutsche Erstausgabe). Heyne Verlag.

Bacon, T. (2024). *It Wouldn't Be Star Wars If It Didn't Break Canon*. ScreenRant. https://screenrant.com/star-wars-the-acolyte-wookipedia-canon-breaks/

Bengston, D. (2015). The Futures Wheel: A Method for Exploring the Implications of Social–Ecological Change. *Society & Natural Resources*, *29*, 1–6. https://doi.org/10.1080/08941920.2015.1054980

Berman, R., & Roddenberry, G. (Directors). (1987, September 26). *Star Trek: The Next Generation* [Action, Adventure, Mystery, Sci-Fi]. Paramount Television.

Bishop, P., Hines, A., & Collins, T. (2007). The current state of scenario development: An overview of techniques. *Foresight*, *9*(1), 5–25. https://doi.org/10.1108/14636680710727516

Bleecker, J. (2009). *Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction – Near Future Laboratory*. http://blog.nearfuturelaboratory.com/2009/03/17/design-fiction-a-short-essay-on-design-science-fact-and-fiction/

Bollien, S. (2021, March 12). *Methoden zur Strategischen Vorausschau: Wild Cards*. Bundesakademie für Sicherheitspolitik. https://www.baks.bund.de/de/aktuelles/methoden-zur-strategischen-vorausschau-wild-cards

Broderick, D. (2017). Reading sf as a mega-text. In R. Latham (Ed.), *Science Fiction Criticism: An Anthology of Essential Writings*. Bloomsbury Academic.

Canon (fiction). (2025). In *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Canon_(fiction)&oldid=1294983788

Cuhls, K., Wasserbacher, D., & Weber, M. (2022). *Evidenz, Vorausschau und demokratische Beteiligung für Horizon Europe – Erfahrungen mit neuen Prozessmodellen*. 155–172. https://doi.org/10.5771/9783748928928-155

Dickel, S. (2023). *Prototyping Futures – Towards a Hermeneutics of Artefacts and Technologies* (A. Grunwald, A. Nordmann, & M. Sand, Eds.; 1st ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003322290

Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. The Mit Press.

Fischer, A., Herbst, S., Münchow, R., Stopp, V., Stork, V., Weisheit, D., & Wendt, N. (2019). Kultivierung von Zukunftsängsten. *Zeitschrift Für Zukunftsforschung*, *2019*(1). https://www.zeitschrift-zukunftsforschung.de/ausgaben/2019/1/4905

Fischer, N., & Dannenberg, S. (2021). The social construction of futures: Proposing plausibility as a semiotic approach for Critical Futures Studies. *Futures*, *129*, 102729. https://doi.org/10.1016/j.futures.2021.102729

Fischer, N., & Mehnert, W. (2021). Building possible worlds. A speculation based research framework To reflect on images of the future. *Journal of Futures Studies*, *March*.(25(3)), 25–38.

Forbes, J., & Havlids, D. (n.d.). *Worldbuilding and RPG Campaign Management | World Anvil*. Retrieved 1 August 2019, from https://www.worldanvil.com/

Frase, P. (2016). *Four Futures: Life After Capitalism*. Verso.

Galling-Stiehler, A., von Haebler, E., Schulz, J., Deckner, K., Hilkert, J., & Hickmann, F. (Eds.). (2014). *Als ob – Produktive Fiktionen* (Vol. 44, p. S. 30-41). Sova GmbH.

Geertz, C. (1972). Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight. *Daedalus*, *101*(1), 1–37.

Geertz, C. (1987). *Dichte Beschreibung: Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme* (B. Luchesi & R. Bindemann, Trans.; 14. Edition). Suhrkamp Verlag.

Genc, M. (2024). *Prototypen und soziotechnische Zukünfte: Eine Vorgehensweise zur ethischen und sozialen Reflexion in der Produktentwicklung*. 49 Seiten. https://doi.org/10.17169/REFUBIUM-41978

Grunwald, A. (2009). Wovon ist die Zukunftsforschung eine Wissenschaft? In R. Popp & E. Schüll (Eds.), *Zukunftsforschung und Zukunftsgestaltung* (pp. 25–35). Springer Berlin Heidelberg. http://link.springer.com/10.1007/978-3-540-78564-4_3

Grunwald, A. (2012). *Technikzukünfte als Medium von Zukunftsdebatten und Technikgestaltung*. KIT Scientific Publishing. http://digbib.ubka.uni-karlsruhe.de/volltexte/1000030441

Grunwald, A. (2014). Modes of orientation provided by futures studies: Making sense of diversity and divergence. *European Journal of Futures Research*, *2*(1). https://doi.org/10.1007/s40309-013-0030-5

Grunwald, A. (2016). *The hermeneutic side of responsible research and innovation*. ISTE; Wiley.

Herman, D. (2013). Cognitive Narratology. *The Living Handbook of Narratology*. https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/38.html

Hunt, P., & Lenz, M. (2001). *Alternative worlds in fantasy fiction*. Continuum.

Inayatullah, S. (1990). Deconstructing and reconstructing the future: Predictive, cultural and critical epistemologies. *Futures*, *22*(2), 115–141. https://doi.org/10.1016/0016-3287(90)90077-U

Inayatullah, S. (1998). Causal layered analysis: Post-structuralism as method. *Futures*, *30*(8), 815–829. https://doi.org/10.1016/S0016-3287(98)00086-X

Iser, W. (1993). *The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology*. The Johns Hopkins University Press.

Jahn, M. (2010). Freytag's Triangle. In D. Herman, M. Jahn, & M.-L. Ryan (Eds.), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (pp. 189–190). Routledge. https://www.taylorfrancis.com/books/9780203932896

Jasanoff, S. (2015). Imagined and Invented Worlds. In S.-H. Kim & S. Jasanoff (Eds.), *Dreamscapes of Modernity: Sociotechnical Imaginaries and the Fabrication of Power* (1 edition). University of Chicago Press.

Jasanoff, S., & Kim, S.-H. (Eds.). (2015). *Dreamscapes of modernity: Sociotechnical imaginaries and the fabrication of power*. The University of Chicago Press.

Johnson, B. D. (2011). *Science Fiction Prototyping: Designing the Future with Science Fiction* (1 edition). Morgan & Claypool Publishers.

Jungk, R., & Müllert, N. R. (1989). *Zukunftswerkstätten. Mit Phantasie gegen Routine und Resignation*. Heyne.

Johnson, R. (2017). *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi*. Lucasfilm, Ram Bergman Productions, Bad Robot.

Kirby, D. (2010). The Future is Now Diegetic Prototypes and the Role of Popular Films in Generating Real-world Technological Development. *Social Studies of Science*, *40*(1), 41–70. https://doi.org/10.1177/0306312709338325

Kitchin, R. (2009). Looking at the Present Through the Future: Science-Fiction Urbanism and Contingent and Relational Creativity. In P. Meusburger, J. Funke, & E. Wunder (Eds.), *Milieus of Creativity* (Vol. 2, pp. 245–254). Springer Netherlands. http://link.springer.com/10.1007/978-1-4020-9877-2_14

Le Guin, U. K. (1976). Introduction. In *The Left Hand of Darkness* (Reprint Auflage). Ace.

Lee, T., & George, J. (2023). Future worldbuilding with synthetic biology: A case study in interdisciplinary scenario visualization. *Futures*, *147*, 103118. https://doi.org/10.1016/j.futures.2023.103118

Levitas, R. (2013). *Utopia as Method: The Imaginary Reconstitution of Society* (2013. Edition). Palgrave Macmillan.

Lippitt, L. L. (1998). *Preferred Futuring: Envision the Future You Want and Unleash the Energy to Get There*. Berrett-Koehler Publishers.

Lucas, G. (1977). *Star Wars—Episode IV: A new Hope*.

Maj, K. M. (2015). *Transmedial World-Building in Fictional Narratives*. https://doi.org/10.25969/MEDIAREP/16492

Mann, T. (1989). *Buddenbrooks*. FISCHER Taschenbuch.

McDowell, A. (2019). Storytelling shapes the Future. *Journal of Futures Studies*, *23(3)*, 105–112.

Mckee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting* (1st ed.). It Books.

McLuhan, M. (1964). *The Medium is the Message*. GP.

Mehnert, W. (2023). Wording Worlds – From writing Futures to building Imaginary Worlds. *Technology and Language*, *12*(3), 85–104. https://doi.org/10.48417/technolang.2023.03.07

Mehnert, W. (2024). The Futures Circle—A Framework for Hermeneutic Technology Assessment. *Technology and Language*, *14*(1), 129–151. https://doi.org/10.48417/technolang.2024.01.10

Miles, I., Harper, J. C., Georghiou, L., Keenan, M., & Popper, R. (2008). The Many Faces of Foresight. In *The Handbook of Technology Foresight* (pp. 3–23). Edward Elgar Publishing. https://www.elgaronline.com/edcollchap/book/9781781008768/book-part-9781781008768-10.xml

Millett, S. M. (2003). The future of scenarios: Challenges and opportunities. *Planning Review: A Publ. of The Planning Forum, The International Society for Planning and Strategic Management*, *31*(2).

Mulgan, G. (2020). *The Imaginary Crisis (and how we might quicken social and public imagination)*. UCL, Demos Helsinki and Untitled.

Nagel, J. (2023). *Definition Silent Brainstorming*. Brainbirds Glossar. https://www.brainbirds.com/at/glossar/silent-brainstorming

Nordmann, A. (2013). (Im)Plausibility². *International Journal of Foresight and Innovation Policy*, *9*(2/3/4), 125. https://doi.org/10.1504/IJFIP.2013.058612

Nordmann, A. (2014). Responsible innovation, the art and craft of anticipation. *Journal of Responsible Innovation*, *1*(1), 87–98. https://doi.org/10.1080/23299460.2014.882064

Roddenberry, G. (1987). *Star Trek TNG Writer's Guide*.

Roine, H.-R. (2016). *Imaginative, Immersive and Interactive Engagements. The Rhetoric of Worldbuilding in Contemporary Speculative Fiction*. Tampere University Press. http://tampub.uta.fi/handle/10024/99583

Ryan, M.-L. (1991). *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*. Indiana University Press.

Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (New Ed). The Johns Hopkins University Press.

Sardar, Z. (1993). Colonizing the future: The 'other' dimension of futures studies. *Futures*, *25*(2), 179–187. https://doi.org/10.1016/0016-3287(93)90163-N

Schwartz, P. (1996). *The Art of the Long View: Planning for the Future in an Uncertain World* (Reprint). Crown Business.

Scott, R. (Director). (1982, October 14). *Blade Runner* [Sci-Fi, Thriller]. www.imdb.com/title/tt0083658/

Silverstein, J. (Ed.). (2012). *Kobold Guide to Worldbuilding*. Open Design LLC.

Spielberg, S. (Director). (2002, October 3). *Minority Report* [Action, Adventure, Crime]. http://www.imdb.com/title/tt0181689/

Steinmüller, K. (1997). *Grundlagen und Methoden der Zukunftsforschung: Szenarien, Delphi, Technikvorausschau*. SFZ.

Suvin, D. (1972). On the Poetics of the Science Fiction Genre. *College English*, *34*(3), 372–382. https://doi.org/10.2307/375141

Tale Foundry (Director). (2018). *How Worldbuilding Begins—Worldbuilding Series* [Video recording]. https://www.youtube.com/watch?v=lkDQrmyElzU

Tharp, B. M., & Tharp, S. M. (2018). *Discursive Design: Critical, Speculative, and Alternative Things* (Annotated). The MIT Press.

***The Acolyte*. (2024).** Lucasfilm, Disney+, The Walt Disney Company.

Tolkien, C., & Tolkien, J. R. R. (2018). *Das Silmarillion* (W. Krege, Trans.; 30. Druckaufl.). Klett-Cotta.

Tolkien, J. R. R. (2012). *Der Herr der Ringe* (W. Krege, Trans.). Klett-Cotta.

Tolstoi, L. (2010). *Anna Karenina*. Anaconda Verlag.

Vandermeer, J. (2013). *Wonderbook: The Illustrated Guide to Creating Imaginative Fiction by Jeff VanderMeer* (edition). Abrams Image.

von Stackelberg, P., & McDowell, A. (2015). What in the World? Storyworlds, Science Fiction, and Futures Studies. *Journal of Futures Studies*. http://jfsdigital.org/2015-2/vol-20-no-2-dec-2015/article/what-in-the-world-storyworlds-science-fiction-and-futures-studies/

Williamson, J. (2014). *Storyworld First: Creating a Unique Fantasy World for Your Novel*. Novel Teen Press.

Wolf, M. J. P. (2012). *Building Imaginary Worlds*. Routledge.

Zaidi, L. (2019). Worldbuilding in Science Fiction, Foresight and Design. *Journal of Futures Studies*, *23*(4), 15–26.

9 Anhang

9.1 Geschichten

Die soziale Stadt

Alois Auinger

Die Stadt Salzburg hat es vor 23 Jahren geschafft, den Flächenwidmungsplan zu beschließen, mit dem nun Wohnungsspekulationen unmöglich gemacht wurden. Nun können sich auch Alleinerziehende eine Wohnung im Zentrum leisten, und weil der Autoverkehr von den meisten Straßen verbannt wurde, können nun die Eltern mit ihren Kindern problemlos zur Uni fahren – Kind mit dem eigenen Rad –, dort Veranstaltungen besuchen, während die Kinder im Uni-eigenen Kindergarten spielen und in der begrünten Altstadt unbekümmert mit den Kindergarten-Pädagog:innen herumtollen können. Anschließend geht es mit dem Lastenrad zum Einkaufen auf einen der grünen Märkte und dann nach Hause. Am Abend kommen Opa und Oma mit den kostenfreien Öffis, um auf die Kids aufzupassen, damit Mama und Papa auf das Freiluftkonzert auf dem Mozartplatz gehen können, aber nicht zu lange, denn am nächsten Tag steht ein Ausflug mit dem gratis Familienticket in den Naturpark Salzachauen auf dem Programm. Was sie dort erleben, gibt's in der Fortsetzung.

Café „Wie von der Oma"

Edith Scherdith

Marléne steht am Eingang des Mirabellengarten. Von dem eisernen Tor für eine Treppe hinunter in die jetzt verschneite Gartenanlage. Sie blickt ihre beiden Freundinnen ungläubig an: „Das ist jetzt nicht euer Ernst." Sarah und Louise werfen sich einen genervten Blick zu, dem ein demonstratives Augenrollen folgt.

„Ich weiß nicht, wo dein Problem ist", schnaubt Sarah, „zum Bahnhof sind es zehn Minuten zu Fuß – das ist doch nur ein Katzensprung."

„Darum geht's doch überhaupt nicht", erwiderte Marléne. „Wir haben zwei Tage in dieser großartigen Stadt, also wahrscheinlich zwei oder drei Gelegenheiten, zum Kaffeetrinken zu gehen – und ihr wollt ernsthaft zu Starbucks? Da hätten wir doch gleich in Paris bleiben können, da habt ihr den Schuppen an jeder Ecke!"

„Das ist doch nicht dasselbe!“, mischte sich Louise ein. „In Österreich gibt es seit gestern den neuen Snowy-Chocolate-Cinnamon-Latte – das ist eine limited Edition. Den kriegst Du in ganz Frankreich nicht.“

Marléne atmet tief durch. Streiten sie sich jetzt an ihrem ersten Urlaubstag ernsthaft darüber? Sie schlät einen versöhnlichen Ton an. „Hört mal. Ich habe recherchiert. Es gibt hier gleich am anderen Ende des Garten ein kleines Café, das war früher mal irgendeine Hipster-Kette. Jetzt ist ein Kaffeehaus. das heißt ‚Wie von der Oma‘. Dort arbeiten Salzburger Omas, die in ihrer Rente hier sowas wie ein bezahltes Hobby haben. Die backen herrlichen Kuchen und servieren Cappuccino, Mélange oder was auch immer ihr wollt.“

„Aber keinen Snowy-Chocolate …“

„Sag es ja nicht!“, zischt Marléne hervor. Sie wirft ihren Freundinnen einen verärgerten Blick zu, schüttelt den Kopf und stapft die Treppe hinunter.

Willkommen in der Gegenwart – oder warum die Stadt Salzburg feierte, endlich angekommen zu sein.

Gerd Sendlhofer

Salzburg, 23. Mai 2037

Anlässlich der Rückkehr der Stadt Salzburg in eine aktiv gelebte Gegenwart, geht heute, ausgehend vom Residenzplatz, das multidimensionale Event „Zeitgeist trifft Mozart“ über viele Bühnen dieser Welt. Mit Billie Eilish und „Amadeus 2.0“, der KI von Wolfgang Amadeus Mozart, als Haupt-Attraktion einer ganzen Reihe von Veranstaltungen.

Selbstverständlich ist und war Salzburg auch in der Vergangenheit eine Stadt, die sich den jeweils aktuellen Problemen stellen musste und das auch tat. Politisch oder verwaltungstechnisch im Gestern zu verharren, wäre schlichtweg fahrlässig gewesen. Und trotzdem hat Salzburg über die Jahre gehörig an Patina angesetzt – vor allem die Innenstadt. Nach und nach ist diese zu einem riesigen Museum aus der Zeit der Fürsterzbischöfe und Mozarts, mutiert. Erstarrt in einem Dornröschenschlaf, dem der erlösende Erweckungskuss lange Zeit verwehrt wurde. Nicht dass diese Entwicklung eine historisch bedingte gewesen wäre. Im Gegenteil: Es scheint eher so, als hätten die Stadt-Mütter und -Väter an einem Sommertag in den 1960ern beschlossen, nicht mehr den gesellschaftlichen, inklusiven Ansprüchen an eine zeitgemäße Stadt, sondern einer eigenen Vision zu folgen. Nämlich das historische Zentrum als steinerne Kulisse zu nutzen, optimiert für touristi-

sche Wertschöpfung und bauliche Rendite. Dazu aber musste sie sich erst der Bewohner:innen entledigen. Und auch die, für Stadtzentren übliche Infrastruktur für die Versorgung und das gemeinschaftliche Leben, in neue Regionen an der Peripherie verdrängen. Das lief bis vor rund 5 Jahren wie am Schnürchen.

Mit der technisch-demographischen Revolution in den frühen 2030ern ging plötzlich alles rasend schnell. Und zwar in die andere Richtung. Als die Befürworter:innen der immerwährenden Mozart-Verehrung altersbedingt mehr und mehr an Einfluss verloren, schwanden auch die Vorbehalte gegen neue Techniken und Technologien des Zusammenlebens der Menschen im urbanen Raum. Zudem zwangen neue, weniger komfortable Umweltbedingungen, zu neuen Lösungen bei der Gestaltung städtischen Lebens. Versorgungssicherheit und lokale Nähe wurden wieder, wie früher, zum Schlüssel für Wohlstand und Lebensqualität. Das war die Gelegenheit für die Menschen dieser Stadt, sich auch die Innenstadt als Lebensraum zurückzuerobern. Salzburg plus Umlandgemeinden ist heute ein Ballungsraum mit rund 400.000 Einwohner:innen, organisiert in oder eng um 43 lokalen Zentren. Innerhalb der Stadtgrenzen liegen 8 davon, mit der Altstadt als größtem. In diesen Kerngebieten wird seit kurzer Zeit (wieder) gewohnt, gelebt, geliebt, gespielt, gefeiert, getrauert und sonst noch alles getan, was ein solidarisches, städtisches Leben braucht.

Mit dem heutigen Event findet diese emotionale Rückkehr der Stadt in eine bewegte, würdige Gegenwart ihren ersten Höhepunkt.

Salzburg, 24. Mail 2037

Review zum Event „Zeitgeist trifft Mozart“ | Salzburg, 2037

„Eigentlich ist Billie Eilish ein Superstar. Seit 20 Jahren ist sie die Nr. 1 in fast allen Charts dieser Welt. Aber nicht nur deshalb wurde sie zum Mega-Act „Zeitgeist trifft Mozart“ nach Salzburg eingeladen. Sie gilt seit den späten 2010ern als personifizierte Gegenwart. Als menschliches Kulturgut, das sich über die Jahre „mit der Zeit“ entwickelt hatte. Aber auch als politische Person, die immer sie selbst geblieben ist. Authentisch, ehrlich und offen. Damit war sie die logische erste Wahl als Partnerin für Mozart bei seinem virtuellen Besuch als künstliche Intelligenz in der Jetzt-Zeit. Doch jetzt fühlt sie sich wie „rebootet“ in Sachen Event und Musik. Sie hat gerade beim Festival in Salzburg den Main-Act abgeliefert. Es hätte ein krass gejammtes, also improvisiertes Duett mit Mozarts KI „Amadeus 2.0“ sein sollen. Nichts Historisches aus ihrem oder seinem Werksverzeichnis. Etwas ganz Neues, hätte es werden sollen. Das war es dann auch, und noch viel mehr. Billie

hatte irgendwie das Gefühl, alles, die Bühne, die Stadt Salzburg, die Welt und das Universum waren kurzfristig zerstört und, in nahezu undenkbarer Weise, wieder neu zusammengesetzt worden. Billie Eilish im Duett mit Wolfgang „the KI“ Amadeus Mozart schien die künstlerische Gegenwart neu erschaffen zu haben. Das war ihr jetzt klar, ebenso wie den Menschen, die sich vor Ort und quer über den Globus neu erfunden glaubten. Dieses Event fand nicht nur auf dem Residenzplatz statt und wurde live in die ganze Welt gestreamt. Es wurde mittels interaktiver Bühnen und holographischer Publikumstechnik auf die 8 Plätze der Stadt und zentrale Locations in Wien, München, Mailand, New York, Kiew, Tokyo, Moskau und weiteren 31 Städten weltweit übertragen. Zudem wurden knapp 18.000 „Zeitgeist trifft Mozart“ Flashmobs quer durch Europa organisiert, auf denen rund 5 Mio. Menschen feierten und tanzten.

Dabei wäre, ohne die Verwandlung Salzburg zur Stadt der Menschen, das alles nie möglich gewesen. Ebenso wie Billie und Wolfgang „Amadeus 2.0“ Mozart in gerade einmal 30 Minuten, ist die Stadt in wenigen Jahren zum Inbegriff kollektiven Seins, ungebremsten Lebens und grenzenloser Freiheit geworden. Einer Freiheit des Geistes, der Seele und der inneren Angeregtheit, ganz nach dem Lebensstil des originalen Mozart. So wie es in der ehemals verstaubten und verbiesterten Stadt wohl nie für möglich gehalten wurde. Damit ist das neue Salzburg heute, für einen kurzen Augenblick, von der Landkarte des konservativen Österreich getilgt und zur Hauptstadt des Universums geworden. Das ist Billie schlagartig klar geworden, als sie in den funkelnden Sternenhaufen aus glänzenden Augen der Menschen, von der Bühne aus und über die zahlreichen Publikums-Screens blickte.“
Gerd | Salzburg, 24. Mai 2037

Das Haus der Gorgonen

Boris Grkinic-Lee

Meryem beugte sich über den Fauteuil und blickte ihm von ganz nah ins Gesicht. Seine Augenbrauen waren zusammengezogen, als begegne er dem Schlummer, in dem er sich befand, mit Argwohn. Sie strich ihm über die Wange und sagte: „Perseus.“

Ein Zucken, mehr nicht.

Es war ausgerechnet einer jener Tage, an denen er nur selten die Augen öffnete und, wenn er Meryem entdeckte, sagte: „Bleibst eh da. Ja. Bleibst eh da.“ An solchen Tagen ließ sie ihn schlafen, ruhte sich selbst aus und erledigte das Dringendste im Haushalt.

Heute ging das nicht. Seit Tagen wartete Meryem auf ihre Medikamente, doch die Lieferdrohne kam nicht. Ausgerechnet während der Hitzewochen zwischen Mai und Oktober, in denen Menschen ihres Alters angewiesen waren, ihre Wohnungen nur in Notfällen zu verlassen, konnten Drohnen von älteren Baujahren nicht in die Luft steigen, und so brach die überkomplexe Logistik in sich zusammen.

Heute musste Meryem hinaus, es war definitiv ein Notfall. Schwarze Flecken tanzten in ihrem Gesichtsfeld und wuchsen, dazu kam der Schwindel, und CARLI, ihre hauseigene künstliche Intelligenz, hatte eben die entscheidende Warnung ausgesprochen: eine Stunde noch, höchstens zwei, und Meryem würde den Weg hinaus aus eigener Kraft nicht mehr schaffen. Wenn sie ihre Antidiabetika nicht bekam. Sie musste selbst in die Apotheke gehen, und zwar sofort, alle anderen Optionen waren in Rücksprache mit CARLI ausgeschieden. Ihren Mann konnte sie unmöglich allein lassen, nicht in seiner Verfassung. Er würde mitkommen.

„Perseus", sagte sie lauter und klatschte ihm auf die Wange.

Er öffnete die Augen. Sein Blick wanderte, bis er schließlich ihr Gesicht fand. Sie wusste, dass Bruchstücke aus den neunzig Jahren, die er gelebt hatte, wahllos vermischt um ihn kreisten, wenn er aufwachte. Hier konnte sie einhaken.

„Perseus", wiederholte sie.

„Perseus", flüsterte er, und einen Moment später, als jene Verbindungen aufleuchteten, die ihn früher einmal, als sein Gehirn noch ein funktionierendes Ganzes gewesen war, zu einem brillanten Philologen gemacht hatten, und die der Name immer noch entfachte, gewann sein Blick an Richtung. Nur wusste der Rest seines Gehirns nicht, was damit anzufangen war – mit dem starken, um sich greifenden Muster dieser Wiedererkennung. Meryem half ihm.

„Du. Bist. Perseus." Zwischen jedem Wort ließ sie eine Pause.

Er drückte das Kinn auf die Brust und machte große Augen. Sie zeigte auf die atmungsaktiven Sneaker, die sie ihm angezogen hatte, während er geschlummert hatte.

„Das sind die Schuhe von Hermes."

„Ach."

„Nimm auch den Beutel, den dir die Nymphen geschenkt haben", sagte sie und streckte ihm den alten Jutesack hin, in dem er früher, als sie noch in ihrem eigenen Haus am Gaisberg gelebt hatten, die Walnüsse vom Garten gesammelt hatte.

Er nahm den Beutel, musterte sie und sagte mit heiserer Stimme: „Athene?"

„Genau“, antwortete sie.

Er hatte in die Geschichte gefunden.

„Du hast ein Versprechen gegeben. Den Kopf der Medusa, um deine Mutter aus den Fängen des Königs zu befreien.“

„Meine Mutter“, flüsterte er erstaunt.

„Setz dich auf. Wir müssen ins Haus der Gorgonen.“

Er runzelte die Stirn, während sie ihn hochzog. „Ins Haus?“

„Ja, ins Haus der Gorgonen.“

„Nach Libyen?“, fragte er.

„Nach Libyen. Aber warte“, sie legte den Finger auf ihre Unterlippe, „etwas fehlt dir noch.“

Er blickte sie an aus erwartungsvollen Augen und sagte: „Die Sichel.“

„Die trägst du schon.“ Meryem zeigte auf seinen Gürtel, in dem die eine Hälfte eines Deckelöffners hing, den er jüngst in einem seiner Wutanfälle zerstört hatte. „Etwas anderes. Um dem Blick der Medusa zu entkommen.“

„Die Kappe des Hades“, sagte er.

„Richtig!“ Sie schnippte, lief aus dem Zimmer, und kam wieder mit einem Hut, um dessen Krempe ein Netz hing. Sie überreichte ihn feierlich.

Während der vergangenen Tage war er jedes Mal panisch geworden, wenn sie versucht hatte, ihm den Netzhut aufzusetzen. So, wie er panisch wurde, wenn sie ihm ein T-Shirt oder einen Pullover nicht schnell genug über den Kopf zog. Ihm klarzumachen, warum er ohne den Hut nicht ins Freie durfte, hatte sie aufgegeben. Also die Kappe des Hades. Mit Athenes Hilfe setzte Perseus sie auf.

Sie sagte: „So bist du unsichtbar für die Gorgonen. Komm, wir ziehen auch diese Handschuhe an, damit du den Kopf der Medusa aufheben kannst.“

Mit zittrigen Fingern zupfte er an dem perlmuttartig schimmernden Netz vor seinem Gesicht. Sie half ihm auf die Beine und schob ihn zur Wohnungstür. Nun prüfte sie, ob keine Körperstelle freilag. Schließlich setzte sie ihren eigenen Netzhut auf, prüfte sich selbst, und rief CARLI, ohne auf die Erzählung zu achten, die sie für Anton errichtet hatte.

„Ja, Meryem?“, tönte die Stimme.

„Wenn wir in einer Stunde nicht wieder zurück sind, verständige bitte die Rettung und schicke sie zu unserem Standort.“

„Ich behalte euch im Auge“, sagte CARLI.

Für Anton war die griechische Mythologie immer schon ein Zufluchtsort gewesen. „Unsere Mythen“, hatte er seinen Studenten an der Paris-Lodron-Universität oft erklärt, „helfen uns zu allen Zeiten. Wir denken

nicht nur über unsere Mythen nach, wir denken mit unseren Mythen. So bleiben sie wandelbar. So schaffen sie auch in Zeiten größter Bedrohung Orientierung und Gewissheiten."

Als Antigone hatte er sie auf der Bühne der Salzburger Festspiele gesehen, vor vielen vielen Jahren in einer noch scheinbar intakten Welt. Anton, der Altphilologe, der jede zeitgenössische Inszenierung klassischer Stoffe im Lokalblatt verriss, kam nach der Vorstellung auf sie zu, machte ihr, der 21 Jahre jüngeren Schauspielerin, ein Kompliment. Undenkbar war es für sie im ersten Moment, doch dann verliebte sie sich schnell in seine Intelligenz. „Meine Antigone", sagte er liebevoll während ihrer frühen gemeinsamen Jahre. Es hatte etwas Verspieltes. Später, als ihre Tochter im ersten großen Sturm von 2028 starb und die Trauer nicht losließ von Meryem, wechselte er den Ton und nannte sie schließlich: „Meine Demeter."

Und wirklich kamen zu jener Zeit die Jahreszeiten nicht wieder.

Zwischen den Öl- und Feigenbäumen in ihrem Garten am Gaisberg stand er und sprach schnaufend von Aristaios und den richtigen Opfergaben gegen die Hitze, und Meryem konnte damals schon nicht mehr entscheiden, wie ernst er es meinte.

Und als sie ihm später wieder und wieder erklären musste, warum sie ihr Haus und den Garten am Gaisberg aufgegeben hatten, und warum er an seinem Institut nicht mehr gebraucht wurde, und warum er jetzt auch tagsüber Pants tragen musste; und warum sie kein Auto mehr besaßen und nicht mehr zum Friedhof gehen konnten und die Spaziergänge an der Salzach nicht mehr möglich waren; und was eine Lieferdrohne und ein Geriatrieroboter und Rambutans waren, und mit wem sie sprach, wenn sie mit CARLI sprach; und dass das Weiße draußen kein Schnee, sondern Salz vom Mittelmeer war, und warum Tag und Nacht für ihn ineinanderzufließen schienen, und warum er sich überhaupt ständig so dumm vorkam; da sagte sie bald, müde von all dem: „Du hast vom Fluss Lethe getrunken."

Und er begriff. Irgendwie. Und immer noch hatte es dieses Verspielte.

Meryems Vorhaben heute war anders. Anton musste länger in der Mythologie bleiben. Bei den Bedingungen, die derzeit draußen herrschten, durfte er unter keinen Umständen die Kappe des Hades abnehmen. Es wäre lebensgefährlich. Er musste in dem Glauben bleiben, Perseus zu sein, bis sie das Haus der Gorgonen erreicht hatten und wieder in ihrer Wohnung waren. Außerdem war es die einzige Möglichkeit, den Weg zur Apotheke mit dem Faden eines Sinns auszustatten.

Der Vorteil an dem Netzhut war, dass Anton seine Umwelt nicht so genau wahrnahm. Jeder Spaziergang, jede Erledigung hinterließ ihn tief verstört ob der Veränderungen, die stattgefunden hatten. Heute schien er die Menschen in ihren unterschiedlichen Schutzbekleidungen und die Maschinen, die an ihnen vorbeischlichen, kaum wahrzunehmen. Auch den Damm, der die Salzach einschloss, bemerkte er nicht, und er blieb auch nicht wie sonst stehen, um den Kopf in den Nacken zu legen und minutenlang in das gewaltige Sonnensegel zu starren, das zwischen den drei großen Wohngebäuden ihrer Hausoase aufgespannt im heißen Nachmittagswind wogte und alles um sie herum in einen ockerfarbenen Ton tauchte. Vielleicht dachte er auch, so sähe es nun mal aus in Libyen vor 3000 Jahren.

Der Nachteil allerdings war, dass Anton von einem Moment zum nächsten gänzlich das Außenbild verlor, wenn sich sein Fokus unfreiwillig auf das Netz richtete. Meryem behielt ihn ständig am Auge, sobald er anhielt, nahm sie ihn an der Hand, sprach ihm zu und führte ihn. Es war gut, dass er sie für eine Göttin und nicht mehr für seine Frau hielt. Doch so brauchten sie für den kurzen Fußweg an den nördlichen Rand ihrer Hausoase, den sie früher in nicht einmal zehn Minuten erreicht hatten, drei, viel Mal so lange.

Als sie die Schattenlinie des Sonnensegels erreichten, waren beide völlig außer Atem. Selbst unter dem Sonnensegel war die Hitze gewaltig, noch dazu in ihrer Schutzkleidung. Meryem blickte hinüber zur anderen Hausoase, Elsbethen V. Dort war die Apotheke. Es war ein kurzes Stück Weg, hundert, hundertfünfzig Meter vielleicht. Aber unter freier Sonne. Sie wären in diesem Sommer nicht die ersten, die den Weg unterschätzten und an den Folgen der Hitze starben. Meryem blickte in die Richtung aus der sie gekommen waren. Wieder wurde ihr schwindlig, sie verzweifelte. Als sie sich umdrehte, stand Anton jenseits der Schattenlinie in der Sonne, hantierte an seinem Hut. Sie eilte zu ihm, zog ihn zurück in den Schatten, hielt seine Hände fest.

„Perseus! Du darfst die Kappe des Hades nicht abnehmen!“

Er ächzte und stammelte: „Mir ist zu heiß … lassen wir die Gorgonen … doch einfach.“

Ja. Es war ein Fehler gewesen. Sie hätte gleich die Rettung rufen sollen. Jetzt musste das CARLI für sie erledigen und die Rettungskräfte hierherschicken, was noch höhere Kosten verursachen und den elenden Streit mit der Krankenversicherung neu entzünden würde. Meryem wollte gerade den Kontakt herstellen, als ein Summen wie um einen Bienenstock ihr Ohr erreichte. Der Roboter, der die vertikalen Gartenanlagen in ihrer Hausoase hochkletterte und pflegte, hatte bei ihnen gehalten. Neben ihm stand Herr

Hamakhan, der Gärtner. Über seinem Kopf schwebte eine Kühldrohne, die ihn mit Wind und Wasserstaub bewarf und nun auch einen Schwenk zu Anton und Meryem machte.

„CARLI hat mir gesteckt, dass ihr Hilfe gebrauchen könntet“, sagte Herr Hamakhan.

Meryem musterte den Gärtner und seinen Roboter.

„Aber wie?“

Herr Hamakhan legte seine Hand auf den unterarmähnlichen Teil des Roboters. „Er kann euch tragen. Wir müssen auch nach Elsbethen V. Aber haltet euch an, er marschiert schnell.“

Meryem faltete die Arme vor der Brust, atmete tief aus und sagte: „Perseus, schau. Hermes hilft uns. Er hat ein Geschöpf des Hephaistos mitgebracht.“

Herr Hamakhan lachte und fragte, ob er das verstehen müsse. Dann faltete auch er die Hände und sagte: „Gemeinsam durch die Stürme.“

„Gemeinsam durch die Stürme“, antwortete Meryem dem Brauch entsprechend.

Die Hausoase Elsbethen V unterschied sich wenig von ihrer eigenen Hausoase. Bei der grundlegenden Bauweise dieser Gebäudeverbände, die vor Hitzewellen, Stürmen und Eisperioden Schutz boten, gab es wenig Spielraum. Das Sonnensegel von Elsbethen V hatte eine lichtblaue Tönung. Und die Plätze und Geschäftslokale wurden anders genützt. Meryem zeigte auf ein Schild und sagte: „Siehst du die Schlange?“

Anton hielt inne. „Sie haben ein Schild über ihrer Höhle?“

„Ein Haus, Perseus. Die Gorgonen leben in einem Haus. Sie sind nicht so niederträchtig, wie du glaubst.“

Sie manövrierten zwischen den noch verschlossenen Ständen des Nachtmarktes durch. Doch als Meryem Anton durch die Tür schieben wollte, spürte sie, dass sein Körper versteifte. Natürlich, auf ihn wartete in der Apotheke eine entsetzliche Bedrohung. Was sie ihm antat!

„Dir kann nichts geschehen“, sagte Meryem und strich ihm über die Schulter. „Lass deine Kappe auf, ich werde dir den Kopf der Medusa bringen. Gib mir die Sichel und den Beutel, du musst nur mit hinein. Ich erledige das. Und denk dir nichts, die meisten Heldengeschichten tragen sich so zu.“

Noch einmal erstarrte er, als er die drei Frauen erblickte: Frau Nag und ihre zwei Mitarbeiterinnen, die sie seit vielen Jahren kannten. Keine anderen Kunden waren im Geschäft, und als die Apothekerin auf sie zukommen wollte, deutete ihr Meryem etwas unwirsch, fernzubleiben.

„Das sind sie“, flüsterte Meryem und lenkte ihn in eine Ecke. „Beweg dich nicht, dann können die Gorgonen dich nicht entdecken.“ Und sie positionierte ihn so, dass er durch die getönte Scheibe auf den Platz blickte. Angst und Schrecken standen in seinem Gesicht. Hastig zog sie sich ihren Hut vom Kopf, die Besorgungen mussten schnell erledigt werden.

Frau Nag hatte die Medikamente schon hergerichtet und füllte direkt die Diabetespumpe an Meryems Oberarm auf. Unmittelbar spürte sie, wie die verschiedenen, exakt dosierten Antidiabetika, die in ihren Blutkreislauf ausgeschüttet wurden, wirkten. Die übrigen Ampullen steckte sie in den Beutel. Sie bat gerade um ein Glas Wasser, das sie Anton irgendwie unter das Netz reichen wollte – als ein Donnerschlag den Himmel entzweizureißen drohte. Ein Sirene heulte auf, drei Mal.

„Der Sturm ist da“, sagte Frau Nag und fischte ihren Computer aus der Kitteltasche.

Die lang ersehnte, lebensgefährliche Abkühlung. Sie kam so überraschend, dass die Prognosen keine halbe Stunde in die Zukunft reichten.

Meryem eilte zu Anton, während schon ein gutes Dutzend Schutzsuchender in die Apotheke strömte und sich vor das zentimeterdicke, bruchsichere Glas der Auslage stellte. Dann herrschte einigermaßen Stille. Man wartete. Meryem hörte nur das tiefe, gleichmäßige Summen des Sonnensegels, das eilig eingezogen wurde, und Antons Keuchen. Seine Brust hob und senkte sich, Meryem strich ihm über den Rücken. Das Tageslicht verschwand, im nächsten Augenblick schoss das Wasser horizontal über den Platz, drehte ab und trommelte mit ungeheurer Wucht gegen die Scheibe. Anton entfuhr ein erdrückter Schrei. Sie saßen fest, es war nicht abzusehen, wann sie das Haus der Gorgonen wieder verlassen würden können. Anton musste sich beruhigen, er musste den Hut abnehmen, etwas trinken und begreifen, dass sie hier in Sicherheit waren. Er musste die Mythologie wieder verlassen.

„Anton“, sagte Meryem, „nimm die Kappe ab. Hier drinnen brauchst du sie nicht.“ Sie fasste an die Krempe seines Huts, doch er hielt ihre Hand fest.

„Hör mir zu. Ich bin deine Frau. Wir zwei gehören zusammen. Ich schaue auf dich. Kannst du dich an unsere Tochter erinnern? Damals hast du auf mich geschaut, heute schaue ich auf dich.“

Und sie spürte, wie sich sein Griff lockerte.

„Du kannst die Kappe abnehmen. Wir leben nicht in der griechischen Antike, wir leben in Salzburg, es ist das Jahr 2052. Das Klima verändert sich. Wir müssen uns vor den Moskitos schützen, die das Fieber übertragen, denn wir sind alt, Anton, wir sind alt.“

Sie hob den Netzhut an. Er schwitzte, seine Augen waren weit und suchten in ihrem Gesicht nach Halt.

„Draußen holt uns der Sturm oder das Knochenbrecherfieber“, sagte sie. „Hier drinnen sind wir sicher.“

Jetzt trafen sich ihre Augen. Mit überraschender Festigkeit sagte er: „Sag mal, bist du verrückt geworden?“

Ja. Es war einfacher ihm einzureden, er sei Perseus im Kampf gegen die Gorgonen, als ihm klarzumachen, was während der vergangenen Jahrzehnte auf der Welt geschehen war.

Doch dann blickte er sich in der Apotheke um. Er schaute hinaus, und dann zu Meryem, und zum zweiten Mal an diesem Tag entdeckte sie in seinen Augen eine Wiedererkennung. Er nickte, er glaubte ihr. Er hatte zurückgefunden. Und nahm sie jetzt in den Arm.

„Hab keine Angst“, sagte er.

Sie hatte tatsächlich Angst, vor Stürmen, immer schon, und kein Selbstzuspruch erreichte diese Angst. Sie ließ ihren Kopf auf seine Schulter sinken. Sie spürte das beständige Zittern seines Körpers und roch seinen Atem. Seit langem fühlte sie sich bei ihm wieder geborgen.

So schauten sie eine Weile in den Sturm.

„Ich rette dich“, flüsterte er, „vor Ketos, dem Seeungeheuer.“

Ihr Kopf federte von seiner Schulter hoch. Seine Augen waren voller Liebe, als er sie anblickte und sagte: „Meine Andromeda.“

Meryem seufzte. Nein, er würde sie nicht retten können. Dieser Perseus nicht.

Dreitausend Jahre alt waren die Mythen der Griechen. Vor zehntausend Jahren konnte der Mensch sesshaft werden, weil das Klima stabil war. Nun war es das nicht mehr. Seit der Mensch aufrecht gehen gelernt hatte, gab es nicht solche Bedingungen wie die, die er nun für sich selbst geschaffen hatte. Und die Hitze, die Stürme, die Kälte waren erst der Anfang. Für diese Zukunft gab es keine Helden, keine Mythen. Keine Gewissheiten.

Zu Anton sagte sie: „Ja, mein Perseus. Bald können wir nachhause.“

2:30 Uhr, 4. August 2042

Jana Rowenski

Merle wischt den Tresen fertig ab und sagt winkt Freddy, ihrem Chef, auf dem Weg nach draußen zum Abschied zu. Sie tritt in die lauwarme Sommernacht hinaus und fischt ihr Handy aus ihrer hinteren Hosentasche. Erst

11 Uhr. Noch recht früh für Freitagabend. Sie checkt ihre Nachrichten und versucht aus dem verwirrenden hin und her zu entnehmen, für welches Event sich ihre Freunde entschieden haben. War eigentlich klar. Das Free-Soul Festival am Salzachufer. Während sie in ihr Handy tippt, läuft Merle langsam in Richtung ihrem Fahrrad, schließt es dann auf und fährt los. Die Brise, die ihr entgegenprescht, ist warm doch erfrischend nach der stickigen Luft des Restaurants. Seit die meisten Veranstaltungen kostenlos geworden sind, ist die Stadt voller geworden. Manchmal ist das auch beängstigend. Auf dem Festivalgelände angekommen, quetscht sich Merle durch die Menschenmassen und findet ihre Freunde am Rand der Bühne. Die meisten Besucher haben um ihr Handgelenk ein grünes Armband. Einige wenige ein orangenes. Merle ist sich selbst nicht sicher, wie sie das mit den Armbändern findet. Einerseits ist sie froh, dass so die Touristenzahlen reguliert werden, andererseits lehnt sie diese Form von Ausgrenzung ab. Als sie nur noch einige Meter von der Gruppe breit grinsender Menschen entfernt ist, wird sie Handgelenk gepackt und mit einem Ruck durch die sich lautstark beschwerenden Körper vorbeigezogen. Sofort legen sich zwei Arme um ihre Schultern und Rücken und sie findet sich schunkelnd inmitten ihrer Freunde wieder. Die meisten kennt sie schon seit ihrer Kindheit. Sie dreht ihren Kopf nach links. Ihre beste Freundin strahlt sie bis über beide Ohren an und singt lauthals und ohne Rücksicht auf Verluste, das aktuelle Lied mit. Glitzer im Gesicht, blonde Strähnen, die sich vom Tanzen gelöst haben, stehen wild von ihrem Kopf ab. So fühlt sich also pures Glück an.

Zurück in die Zukunft

Jana Rowenski

Mir gefällt das Leben in Salzburg. Es war die richtige Entscheidung gewesen, hier her zu ziehen nach unserem Verkaufsabschluss. Nochmal neu anzufangen. Nach der Umstrukturierung der Stadt hat Salzburg wahnsinnig viel zu bieten und immer mehr junge Menschen ziehen wieder in die Stadt. Bei einem Essen im Restaurant Kathmandu im Stadtteil Lehen sprechen Mira und ich gemeinsam mit einem potenziellen Geschäftspartner über mögliche Investitionen. Am Nebentisch höre ich plötzlich ein wütendes Schnauben. Daraufhin dreht sich eine jüngere Frau um. Sie verurteilt unser Vorhaben in Immobilien zu investieren und meint, dass sich das sowieso nicht mehr rentieren würde seit der Reform 2036. Ich möchte sie an unseren Tisch einladen, doch sie winkt ab. Ihre Hand umklammert die Rückenlehne ihres

Stuhl und ihre Fingerknöchelt sind weiß vor Anspannung. „Ihr Neureichen seid alle gleich. Ihr kommt hier her und versucht aus dem, was wir die letzten 20 Jahre aufgebaut haben, Profit zu schlagen. Fragt euch lieber, was ihr für die Gesellschaft tun könnt, anstatt nur für euch.“ Wortlos starre ich sie an. Ich fühle mich ertappt. Hat sie recht? Ich bin mit meiner Verlobten nach Salzburg gezogen, weil ich das gesellschaftliche Leben spannend fand, die Verschmelzung der unterschiedlichen Kulturen und die vielen Veranstaltungen. Ich hatte keinen Gedanken daran verschwendet, dass mein Vorhaben für Andere von Nachteil sein könnte. Sie hat recht. Die Stille liegt schwer in der Luft. Sie wartet offensichtlich darauf, dass ich etwas erwidere. Auch Mira sieht mich von er Seite mit ihrem „sag doch endlich was“-Blick an. Doch ich bringe kein Wort hervor. Die Frau deutet mein Schweigen wohl als Wiederspruch, denn nun steht sie auf, zeigt mir den Mittelfinger und geht.

Mozart fällt – endlich

Jana Rowenski

14. April 2054

Die Bevölkerung hat gesprochen! Eine Gruppe unbekannter hat in der Nacht vom 12. auf den 13. April der Mozartstatue auf dem Mozartplatz den Kopf abgeschnitten. Bereits über das gesamte letzte Jahr hinweg sind immer mehr Stimmen laut geworden, die sich für die radikale Neuausrichtung der Stadt Salzburg aussprechen. Angefangen, nachdem die Vereinigung der Traditionisten die Schließung der Kulturzonen bewirkt hat, aufgrund einer „Verwässerung und Verunglimpfung des traditionellen Kulturbegriffs“. Insider berichten hier von einem außergewöhnlichen Aufeinandertreffen von Zufällen, in Zuge welcher mehrere Mitglieder des Gemeinderats kurz vor dem Beschluss gleichzeitig auf einer Geschäftsreise auf den Malediven waren. Außerdem haben eben jene Gemeinderatsmitglieder zum gleichen Zeitpunkt größere Anschaffungen getätigt, wie beispielsweise einen Porsche 911 Oldtimer Baujahr 2023. Seit nun drei Wochen hält die Welle aus Demonstrationen und Protesten an. Viele Menschen, die bereits jahrelang in Salzburg wohnhaft sind, haben bereits innerhalb der letzten zwei Wochen Job und Wohnung gekündigt, oder beteiligen sich aktiv am Streik. „Ich hab keine Lust mehr. Lieber zieh ich um, als wieder in den 2020ern zu landen … ich leb doch nicht nur zum Arbeiten!“, sagt Mareike, 31. Der Großteil der Bevölkerung hat laut Umfragen kein Interesse mehr daran, in einer

sogenannten „Mozartstadt“ zu leben. Dieser Unmut hat nun ihren Höhepunkt in der Enthauptung Mozarts gefunden. Der Kopf Mozarts ist seither verschwunden. Bleibt abzuwarten, ob dieser Botschaft seitens der Einheimischen eine nachhaltige Veränderung folgen wird.

Die Dosis macht das Gift

Karin Buchart

Es war auf den Tag genau vor fünf Jahren, als das Maß zu voll war. Wieder einmal tauchte das Zitat von Paracelsus auf und beinahe wäre es wieder einmal bei der Erwähnung geblieben. Hätten sich nicht genau in diesem Moment zwei Menschen zufällig in die Augen geschaut und exakt das gleiche gedacht: zu viele Autos, zu viele Touristen und zu viele Souvenirläden, zu wenig Begegnungsräume für die Menschen vor Ort und zu wenig Wohlfühlorte.

Nichts ist stärker als eine Idee, deren Zeit gekommen ist. So begannen Leo und Iris den Faden zu spinnen. Sie folgten dem Zitat von Paracelsus und verbanden Salz(burg) mit Heilpflanzen und (Salz)Burg mit Harzsalbe.

Sie beauftragten Expertisen über Wirkstoffe, die natürlicherweise in Lebensmitteln vorkommen, obwohl sie nicht wussten, wie diese finanziert werden sollen. Und sie entwickelten Rezepte, die sogar von jenen umgesetzt werden konnten, die außer Hagebuttentee noch nichts gekocht hatten.

Tees, Tinkturen, Elixiere und Balsame sind seither in der Lichtung, dem Selbstkompetenzzentrum, eingezogen. Sie leben immer dann auf, wenn Menschen kommen, und begeistert alles ausprobieren wollen. Dann öffnen sich die Apothekergläser, das silbrige Pulver von Wermut rieselt und oft ist es eine Prise zu viel. Die Dosis! Sie greifen in das Harz der Fichten und bemerken: es war zu viel! Sie übergießen Frauenmantel und Schafgarbe mit heißem Wasser. Wenn sie am Tee nippen, spüren sie, er ist zu intensiv. Menschen begreifen die Fülle der Natur und wie wenig wir davon brauchen für unser Wohlbefinden. Sie machen eine Erkenntnis, die nicht in unsere Zeit passt: weniger ist besser!

„Ich hätte nie gedacht, dass so viele Leute hierherkommen und sich über Pechsalben unterhalten, statt am Handy zu spielen“ freut sich Dr. Dax, praktischer Arzt.

Salzburg beschreitet einen neuen Weg. Er ist ausbalanciert und harmonisch. Er wiegt ab und mischt verschiedenes aus verschiedenen Ländern. Und obwohl er so offen ist für jedes kennt er seine Grenzen. Der Salzburger Pfad der Gesundheit vom Kräuterhofweg über das Leopoldskroner Moor,

den Mönchsberg und dem Alten Markt bis zum Glockenspiel ist nicht nur in aller Munde, er wird tatsächlich begangen. Und die Gespräche am Weg sind philosophisch und strahlen Kraft und Freude aus! Sie holen uns das Heilwissen in Erinnerung, das in den vergangenen Jahrhunderten hier gewachsen ist. Sie gleichen es ab mit dem, was andere Menschen in anderen Regionen der Erde machen und hierher an Kompetenzen mitgebracht haben. Und die Gespräche regen an, das tradierte Heilwissen in das hier und jetzt zu transportieren. So wird aus dem Markgrafenpulver der Familie Mozart eine wohltuende, bittersüße Prise, aus seiner Musik jener innere Frieden, den Max Reinhard als das Ziel bewusster Lebensführung bezeichnete und aus den Menschen selbst die beste Arznei für den Menschen, wie Paracelsus meinte.

Zeitloses Salzburg

Peter Linhuber

Die Mozartstatue blickte an diesem späten Nachmittag einsam gen Himmel, als die Kuppel mit ihrem Durchmesser von über 1100m verankert wurde. Endlich war der historische Stadtkern, eingeschlossen der Festung und Festspielhäuser, hermetisch abgeriegelt und unempfänglich für jegliche Störungen. Alles, würde immer so bleiben, wie es war. Vielleicht sogar, wie es hätte sein sollen. Bürgerfürst Wolfgang Amadeus II. fühlte sich beinahe so erhaben wie sein Idol auf dem Marmorsockel, welches für diesen Jubeltag von jeglicher Patina befreit worden war.

Die Altstadt war für diesen Tag sogar für die Touristen gesperrt gewesen. Nun trafen die Schauspieler ein, die je nach Prominenz tatsächlich in den gentrifizierten Vierteln am Stadtrand lebten oder in den provisorischen Unterkünften jenseits davon. Sie standen bereits an der Schleuse, die in das Stadtzentrum unter der Kuppel führte. Hier mussten sie ihr Mobiltelefon abgeben, ihre Uhr, ihr Portemonnaie. Alles, was an eine Zeit nach 1791 erinnern konnte. Ihr Aussehen wurde akribisch unter die Lupe genommen, bevor sie ihre Rolle und Stelle innerhalb der Kuppel einnehmen durften. Saß die Perücke? War genug Puder aufgetragen? Waren Weste und Kniehose eng genug? Die skrupulöse Planung durch die Tourismusbehörde machte sich bezahlt. Der Dienstantritt verlief bereits am ersten Tag der Kuppel reibungslos.

Die Statisten und Statistinnen gingen zu ihren Plätzen. Leider konnten sie nicht einfach dort sein, denn Bewegung störte bekanntlich die Komposition. Sie standen bereits am rechten Fleck, als die ersten Touristen eintrafen und begannen ihren durchchoreographierten Alltag. Sie standen vor

dem Dom, ohne Einlass zu begehren. Sie saßen in Kaffeehäusern, wie dem Tomaselli, ohne zu bestellen. Sie standen bei den Händlern am Alten Markt, am Residenzplatz, am Universitätsplatz und feilschten um Souvenirs, ohne sie zu kaufen.

Zur feierlichen Eröffnung war eine Ansprache durch den Bürgerfürsten und ein Klavierkonzert vor dem Dom geplant. Die Touristen hatten sich bereits auf der nun dauerhaft installierten Tribüne eingefunden, Wolfgang Amadeus II. auf der Bühne vor dem Portal. Die Glocken der zahlreichen Kirchen begannen zu läuten und hallten unter der Kuppel wider. Über das Belüftungssystem wurde ein Geruch nach Bergamotte, Lavendel, Rosmarin und Neroliöl verbreitet, der den Anwesenden die Sinne raubte.

„Wie ich die Altstadt liebe, so liebt auch die Altstadt mich." begann Wolfgang Amadeus II. seine Rede. „Was mich aber am meisten aufricht und guts Muths erhält, daß ich ehrlicher Salzburger bin und konservieren darf, was ich will." fuhr er fort und deutete gen der gewaltigen Kuppel über ihm. Er trat ein paar Schritte zur Seite. Eine Lucke öffnete sich und mittels eines Aufzugs wurden ein Klavier nebst Pianist in quälender Langsamkeit auf die Bühne hochgefahren. Währenddessen schloss Wolfgang Amadeus II. seine Rede. „Ich kann nicht Poetisch schreiben; ich bin kein dichter. ich kann die redensarten nicht so künstlich eintheilen, daß sie schatten und licht geben; ich bin kein mahler. ich kann sogar durchs deüten und durch Pantomime meine gesinnungen und gedancken nicht ausdrücken; ich bin kein tanzer. ich kan es aber durch töne; ich bin ein Musikus."

Der Pianist, kaum dass der Aufzug ihn auf die Bühne gehoben hatte, begann zu spielen. Doch es war nicht das Allegro der Kleinen Nachtmusik, wie vereinbart worden war, sondern das Introitus des Requiem, wobei niemand es sich mehr traute, das Wort „Requiem" auch nur hinter vorgehaltener Hand auszusprechen. Köchelverzeichnis 626 war seit der Wahl von Wolfgang Amadeus II. streng verboten, denn es erinnerte ihn nicht nur an die Endlichkeit von Mozart, sondern an die Endlichkeit allgemein. Das Stück gewann an Intensität; in plötzlicher Bewegung stürmten Sicherheitskräfte auf den Pianisten zu, der die Unterschenkel um das Klavierbein schlang, um sich am Instrument festzuhalten, und dessen Spiel im Gerangel schon bald zur lustvollen Kakophonie verkam. Er hatte Komplizen im Publikum, und ob Touristen oder Schauspieler, sie schienen jede Gruppe unterwandert zu haben und strömten nun nach allen Richtungen aus, um die gottgewollte Ruhe zu stören – einige von ihnen begannen verpönte Lieder zu singen, wie Köchelverzeichnis 231 oder das seit 2056 offiziell vorschriftswidrige „Edelweiss". Andere rauften und rangelten unter großem Gelächter untereinander

und mit Touristen, die der plötzlichen Unruhe panisch zu entfliehen versuchten, ohne genau zu wissen wohin. Wolfgang Amadeus II. sah aus den Augenwinkeln, wie jemand am Tor des Glaubens eine Spraydose zückte; es trieb ihm eine solche Zornesröte ins Gesicht, dass man sie noch unter dem Puder erkannte. Panisch drückte er den Notfallknopf, den er in der Tasche seines roten, knielangen Mantelrocks versteckt hielt.

Die Kuppel wurde mit Betäubungsgas geflutet. Es kehrte wieder Ruhe ein. Personen in Schutzanzügen und mit Gasmasken trugen die Bewusstlosen nach draußen. Die Gäste in ein Spital, die Aufsässigen in ein Gefängnis. Nichts regte sich mehr unter der Kuppel, wie es sein sollte. Noch bemerkte niemand, dass es in dem Tumult doch jemandem zeitig gelungen war, Schaden anzurichten – und der Mozartstatue mit schwarzem Stift einen Schnurrbart aufzumalen.

Schon wieder so ein Tag.

Sophie Gerlitz

Schon wieder so ein Tag und hier stehe ich, im Jahre 2040, mittlerweile 60 Jahre alt und um vieles reifer und weiser als noch vor 20 Jahren. Und trotzdem ist es wieder so ein Tag.

Schon seit damals und eigentlich noch viel früher bin ich nun im Hotelgeschäft und halte viel auf Tradition und Werte, die schon meine Eltern und Großeltern und noch weiter davor liegende Vorfahren in diesen Betrieb eingebracht haben. Doch ich schweife ab. Tut doch gar nichts zur Sache und zum Problem, vor dem ich jetzt gerade stehe.

Schon wieder so ein Tag und noch dazu einer, an dem mich ein langjähriger Freund und Wegbegleiter, Hans, besucht. Ein Tag, an dem es um etwas geht. Ein Tag, an dem die Zukunft für mein Unternehmen entschieden wird. Und genau an diesem Tag hat diese Johanna mit Ihren „Querdenkern“ ein Seminar bei uns. Und ich, ein ausgewachsener Depp, geh auch noch rein in den Seminarraum, statt mit Hans in die Bar zu gehen und die 1 Millionen Euro Subvention klarzumachen.

Schon wieder so ein Tag. Und nun steht sie da die Johanna mit diesem „neumodernen“ CSI Zeugs. Na das hat sich zumindest geändert in den letzten 20 Jahren. Jetzt malt man in der Luft. Haha. Aber was mir nicht eingeht, ist, dass die Johanna dauernd lächelt, obwohl nichts hinhaut. Und zufrieden

sieht sie auch aus. Ist das das berühmte New Work und Do what you Love, von dem ich seit 20 Jahre höre? Der Hans dagegen schaut immer unglücklicher aus. Gemma weg von den Hippies, sagt er. Weiß er eigentlich, was die Umsatz bringen? Der hat ja keine Ahnung.

Und seit ich Johannas Idee mit der Happiness am Arbeitsplatz umsetze, ist die Fluktuation auch gesunken.

Schon wieder so ein Tag?

Ein Tag an dem ich mir die Leute mal genauer ansehe, im Gegensatz zu normalerweise. Bin heute wohl aufnahmefähiger. Die haben ja alle highend Geräte? Die sind sehr teuer. Und was macht der da drüben? Der programmiert an einem unserer Service Bots herum. Oh, Wahnsinn, jetzt spricht der Salzburgerisch und im Hintergrund spielt Mozart!

Vielleicht sollte ich mir ja mit Johanna einen Termin machen, sie bietet ja diese New Work Workshops an. Gemeinsam in eine neue und zufriedene, wertschätzende und gesunde Zukunft.

Heute ist Tag. Der Tag an dem ich endlich den Hans ansehe und merke, dass er weder neu, noch zufrieden, weder wertschätzend und schon gar nicht gesund aussieht. Und auch wenn ich an Tradition glaube, denke ich, ich bin vielleicht doch am falschen Weg. Und plötzlich höre ich mich selbst.

„Weißt was Hans, ich habe mir das anders überlegt. Ich habe keine Zeit. Ich denke die Subvention, die lassen wir. Ich setze mich jetzt da dazu und mache was für die Anderen & geh gemeinsam mit denen einen neuen Weg!“

Wohnen heute und morgen – Ein Blick in die Zukunft

Verena Grabenhofer

Salzburg im Jahr 2025:

Der Wetterumschwung war ganz plötzlich gekommen. Nach einer vierwöchigen Trockenperiode waren erst die schwarzen Wolken aufgezogen, dann kam der Regen. Binnen zehn Minuten schwoll das lang ersehnte Nass zu einer dröhnenden Sturzflut an.

Mit ohrenzerreißendem Getöse brach der Orkan durch die dunklen Wolkenberge, stürzte sich auf die schmale Holzbrücke über dem schreienden Bach, der zu einem wütenden Fluss angeschwollen war. Das Unwetter schlug alles nieder mit peitschendem Regen und kreischenden Sturmböen, die alles hinwegfegten, was sich ihrer Schlagrichtung entgegenstellte.

Das hölzerne Brücklein hatte sich dem Zorn des Universums schon fast ergeben, war in der Mitte durchgebrochen und klebte nur noch an einem Ende an einer Holzplanke fest. Es krachte bereits im heulenden Sturm wie im Wissen um das drohende Ende, das diesem Wahnsinn folgen würde.

Blitze schossen vom Himmel wie glühende Schwerter und gaben den Blick frei auf eine schaurige Szene: Eine schmale Gestalt hielt sich wankend am Rest des verbliebenen Geländers fest. Ein kleines Mädchen im dünnen Sommerkleid, das das Unwetter in seiner Wut um den zarten Kinderkörper wand, krallte sich verzweifelt am schwankenden Holz fest, den Mund geöffnet zum Schrei, doch kein Laut durchdrang den Höllenlärm. Äste der überhängenden Weide stürzten herab, peitschten dem Kind ins Gesicht. Es war ein gnadenloser Kampf. Die kleine Gestalt schien der Macht des Infernos rettungslos ausgeliefert.

Ein Rettungskommando der Feuerwehr konnte das abgestürzte Mädchen aus dem reißenden Wasser bergen. Es überlebte. Für die Männer war es ein Augenblick des Glücks in der Katastrophe.

Dann rutschten Hänge auf Straßen, Schlamm drang in Häuser und riss sie mit sich. Autos versanken in den Fluten wie Spielzeuge. Bauern büßten Ernte und Tiere ein, Familien verloren ihre Existenz. Der Klimawandel zeigte sein mörderisches Gesicht.

Auch letzte Zweifler mussten schmerzhat einsehen, dass die Welt einen grundsätzlichen Wandel im Umgang mit ihr einforderte.

10 Jahre später:
Eine junge Frau mit dunkler Haut und buntem Kopftuch sitzt in der runden Kabine einer Seilbahn, die sie kostenlos und schnell von ihrer Wohnung zum Arbeitsplatz bringt. Sie überfliegt eine grüne Stadt mit Bäumen, Parks und Gärten.

Sie ist glücklich, weil es hier keinen Krieg gibt. Sie darf arbeiten, ihre Kinder werden betreut, und sie kann sich ihre kleine Wohnung mit Balkon leisten. In der Arbeit wird sie geschätzt, weil sie Buntheit ins Leben der Stadtgemeinschaft bringt. Den Menschen geht es gut. Sie leiden nicht mehr so extrem unter dem Klimawandel, denn moderne Energiesysteme sind für alle verfügbar und machen Stadt und Land unabhängig von schädlichen Einflüssen von außen. Die gesunde Stadt zieht Touristen an, die anspruchsvoll sind und Geld ausgeben, auch im kulturellen Kontext. Das steigert die Lebensfreude und fördert die Gesundheit der Kinder und Jugendlichen sowie der älteren und pflegebedürftigen Bevölkerung.

Das Mädchen, das den Höllenritt durch die Wasserkatastrophe vor zehn Jahren überlebt hat, ist zu einer jungen Frau herangewachsen. Sie lebt jetzt in einem Haus auf dem Wasser.

Durch die häufigen Unwetter der vergangenen Jahre war der Stadt viel vom ohnehin zu knappen Wohnraum für immer verloren gegangen. Der Fluss hatte sich zu einem unberechenbaren Ungeheuer entwickelt, das seine Macht immer wieder spielen ließ und den Menschen den Überlebenswillen der Natur bewies. Es war gelungen die Kräfte der Katastrophen zu nutzen und das Wasser des Flusses und der Seen in der Peripherie in Lebensraum zu verwandeln, indem schwimmende Städte errichtet wurden.

Die Häuser einer Wasserstadt haben Fundamente aus stahlverstärktem Styropor, welche leichter sind als Wasser. Die Gebäude werden in Betonbecken eingelassen, die innen hohl sind und dadurch Auftrieb haben. Steigt der Wasserpegel, läuft das Becken voll und das Wasser drückt das Haus nach oben. Die Häuser sind außerdem mit Ringen an Stahlpfählen verankert, damit sie nicht wegschwimmen können. Die Fenster der Häuser, die den Menschen eine wunderbare Aussicht auf das Wasser und die Natur bieten, sind nicht aus Glas, sondern aus einer ultraleichten Spezialfolie. Jedes Haus ist mit flexiblen Leitungen fest mit dem Strom-, Wasser- und Abwassernetz verbunden und mit moderner Solar- bzw. Photovoltaik-Technik ausgestattet.

Die junge Frau besitzt selbstverständlich ihr eigenes Boot am hauseigenen Bootsanlegeplatz. Es gibt auch schwimmende Straßen, die mit dem Rad oder einem solarbetriebenen Scooter befahrbar oder zu Fuß zu begehen sind, um zum nahen Geschäft oder zur Sportstätte zu gelangen. Ein eigenes Auto hat hier niemand; Garagen und Parkplätze werden nicht gebraucht. Aber es stehen autonome E-Fahrzeuge für den Transport von Personen und Waren an Land zur Verfügung, auf dem Wasser und in der Luft.

Die Lebensqualität ist hoch in der Wasserstadt. Die Bewohner genießen den Luxus eines nachhaltigen Lebensstils, den sie in Dankbarkeit für ihre Existenz in sozialem Frieden und bescheidenem Wohlstand genießen können.

Zurück ins Heute:

Die Erhöhung der globalen Durchschnittstemperatur aufgrund des Klimawandels, wenn die Menschen ihm nicht zeitgerecht Einhalt gebieten können, geht einher mit steigendem Meeres- und Grundwasserspiegel. Den daraus resultierenden extremen Wettererscheinungen wie Hitzeperioden und die Zunahme von Flutereignissen werden die Menschen weltweit mit Erfindergeist, Kreativität und Großzügigkeit gegenüber benachteiligten Völkern

entgegentreten müssen, damit ein gutes Leben für Alle auf unserem Planeten möglich wird. Noch besteht Hoffnung.

Ein gutes Leben für ALLE – das ist die Stadt der Zukunft!

Ende gut, alles gut

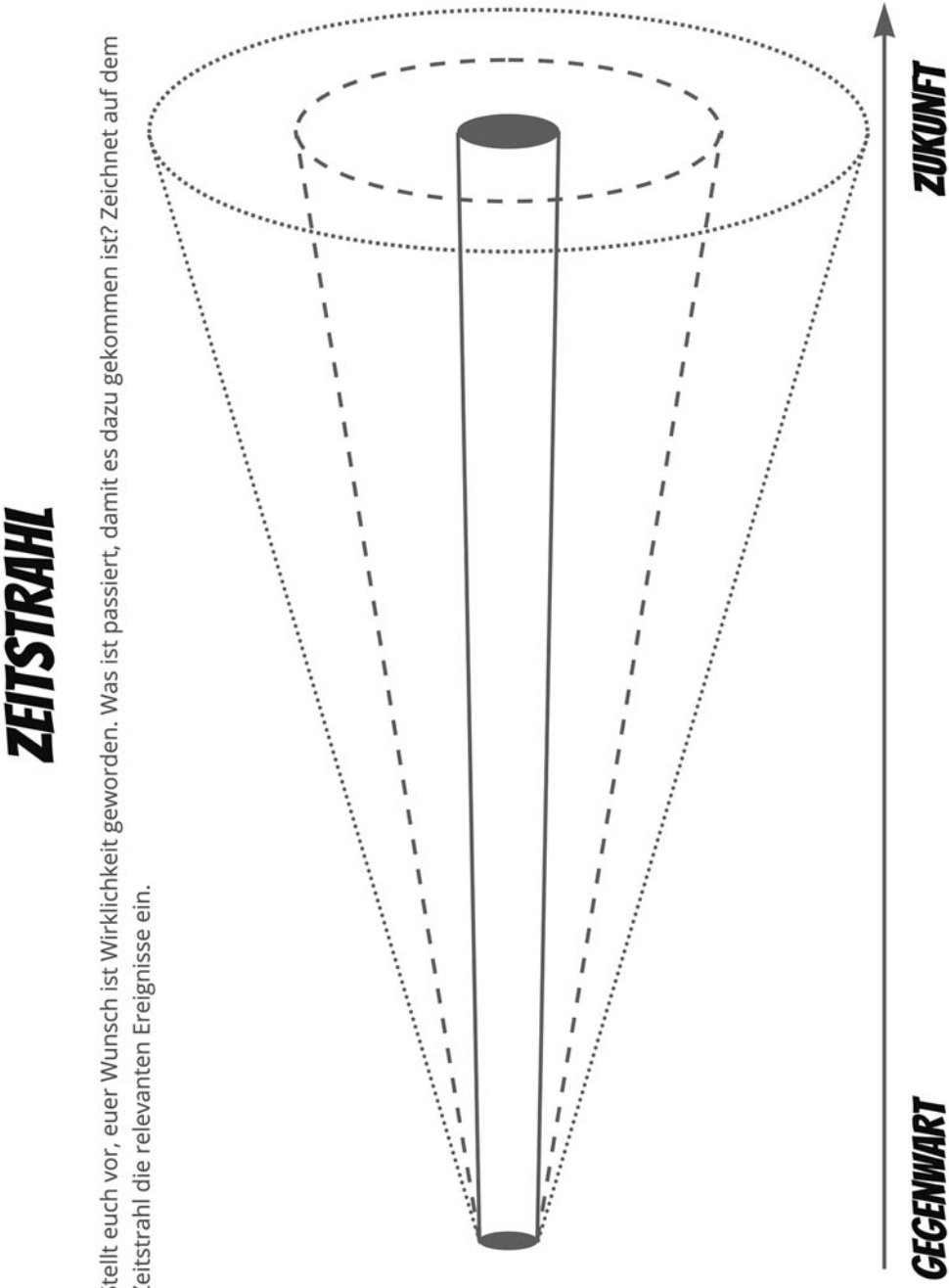
Martina Oettl

Siena lebt mir ihrer Familie in Salzburg. Ihre Morgen verbringt sie am liebsten schreibend auf ihrer Terrasse, wenn sie auf die Stadt blickt, sieht sie die Wipfel der Kirchen & die Möwen, die über die Stadt ziehen. Langsam wacht ihre Familie auf. Gemeinsam frühstücken sie Wassermelone in der Küche. Auf dem Fahrrad zur Arbeit trifft sie viele, bekannte Gesichter. Das zaubert ihr ein Lächeln ins Gesicht. Was ihr am meisten Freude bereitet, ist die Tatsache, dass sie ihr umgesetztes Stadtkonzept in Realität sieht. In der Arbeit erzählt ihr ein Kollege, dass ihr Lieblingsprojekt von einer bekannten Salzburger Stadtplanerin gestoppt wurde. Sie ärgert sich aber gleichzeitig weiß sie, dass das nicht das Ende des Projektes bedeutet. Das Team beruft eine Besprechung ein, um das weitere Vorgehen des Projektes zu besprechen. Ihr erster Schritt ist, die Stadtpolitiker verstehen zu wollen.

Siena trifft den Herrn vier Tage später auf einen Kaffee im Museum der Zukunft. Er erzählt von seinen Bedenken. Siena versteht gut, wie es sich fühlt. Sie versucht nicht ihm zu widersprechen, sondern hört seinen Sorgen aufmerksam zu. Er entspannt sich. Bei Gelegenheit erwähnt er, dass es ja die ein oder anderen spannenden Aspekte am Projekt gäbe.

Die beiden verabschieden sich und wollen sich eine Woche später nochmal treffen. Beim nächsten Treffen sagt er ihr, dass er es sich nochmal überlegt hat.

9.2 Arbeitsmaterial



DREI MENSCHEN IN 20 JAHREN

Stelle dir drei Personen in 20 Jahren vor: Eine Person zwischen 20 - 30, eine Person zwischen 40 - 50 und eine Person zwischen 70 - 80. Was werden sie in der Zukunft machen? Wie werden sie leben? Was sind ihre Herausforderungen und worüber werden sie sich freuen?

Name & Alter			
Wie stehen die Personen in Beziehung?			
Welche Kleidung tragen sie? Welche Schuhe? Wie sehen sie aus?			
Was machen die Personen im Alltag?			
Was findet er / sie an anderen gut oder schlecht?			
Was macht die Personen glücklich?			
Was ist sein / ihr größter Wunsch?			

ERZÄHL MIR VON DER ZUKUNFT

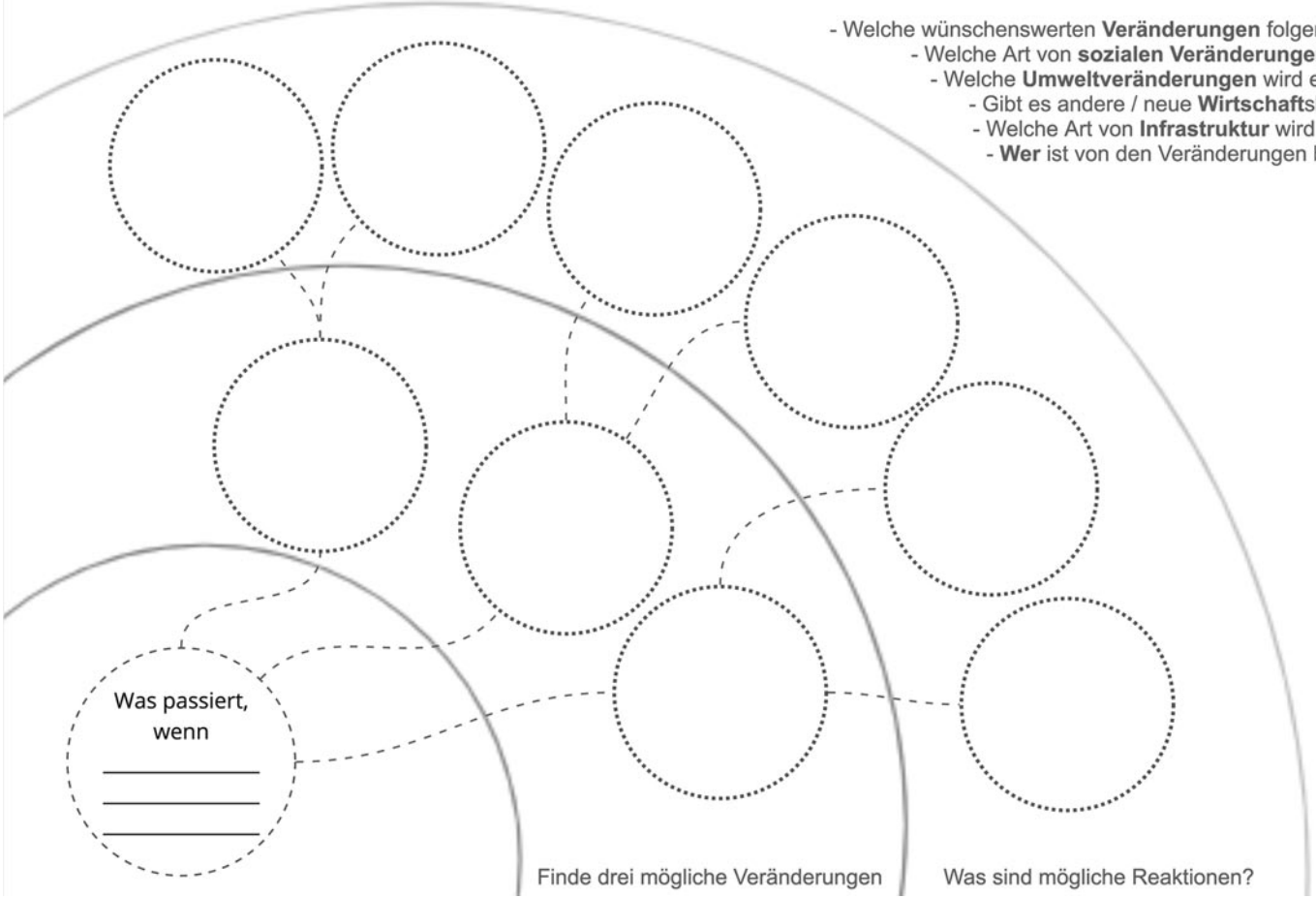
Schreibe eine Geschichte über den Alltag in der Zukunft. Jedes Kästchen steht für eine Szene. Verwende das Storyboard, um die Szenen visuell illustrieren oder mit Text zu beschreiben. Schreibe aus dem Herzen oder aus dem Bauch heraus.
Beginne mit der Frage: Über wen schreibe ich meine Geschichte?

Was macht der/die Protagonist*in in seinem täglichen Leben?	Was ist der Konflikt?	Nach was strebt er/sie? Was fehlt ihm/ihr?	Was könnte eine Lösung für sein/ihr Problem sein?

Wer hilft ihnen, die Lösung zu erreichen?	Wie machen sie das? Haben sie Erfolg oder scheitern sie?	Wie endet Ihre Geschichte? Was ist die gelernte Lektion?

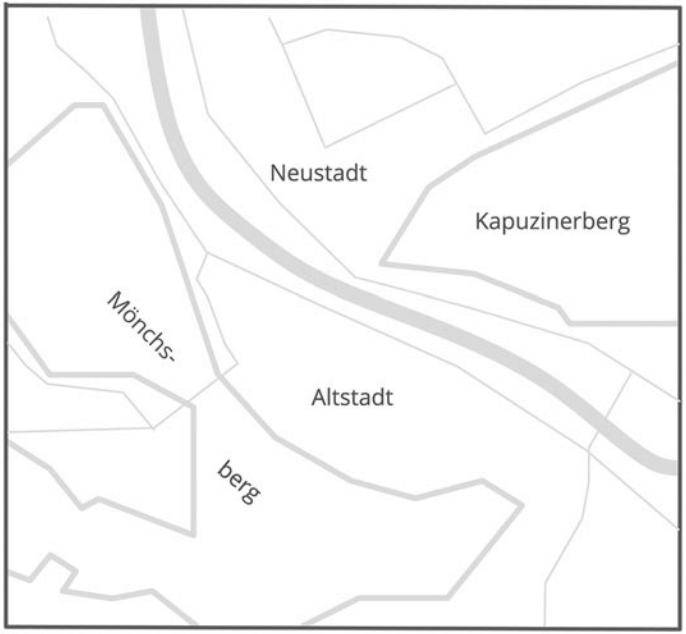
FUTURE WHEEL

- Welche wünschenswerten **Veränderungen** folgen daraus?
- Welche Art von **sozialen Veränderungen** gibt es?
- Welche **Umweltveränderungen** wird es geben?
- Gibt es andere / neue **Wirtschaft**sbereiche?
- Welche Art von **Infrastruktur** wird benötigt?
- **Wer** ist von den Veränderungen betroffen?



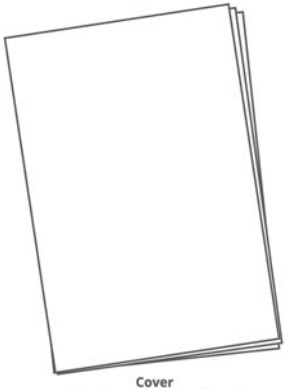
STADT SALZBURG

Stellt euch vor, euer Wunsch ist Wirklichkeit geworden. Wo finden sich die Veränderungen in Salzburg? Nutzt die Karte und haltet eure Veränderungen im Stadtbild fest,



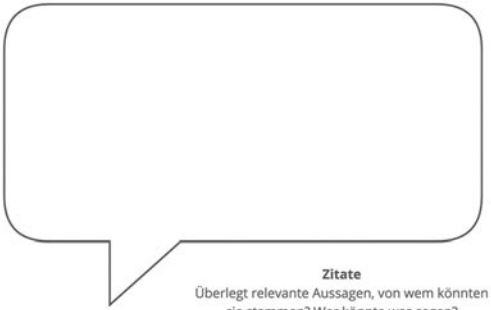
ZEITUNGSMELDUNG DER ZUKUNFT

Stellt euch vor, Ihr würdet die Titelseite eines Nachrichtenmagazins aus der Zukunft entwickeln. Es geht dabei um eine zentrale Veränderung in eurer Welt. Wie würde die Seite aussehen, die zeigt, wie euer Wunsch Wirklichkeit geworden ist?

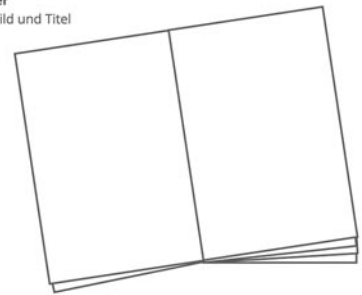


Cover
Die Story mit Bild und Titel

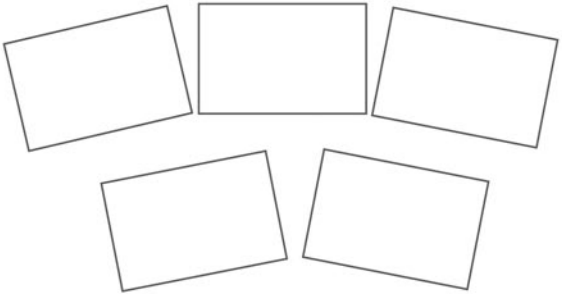
Brainstorm
Sammelt zuerst Ideen und haltet sie hier fest



Zitate
Überlegt relevante Aussagen, von wem könnten sie stammen? Wer könnte was sagen?



Big Storylines
Beschreibe den Inhalt der Story: Worum geht es? Was steht im Fokus des Artikels? Über wen schreibt ihr?



Bilder
Welche Bilder visualisieren die Story?
Skizziert eure Ideen

DIE STORYWELT VON SALZBURG DER ZUKUNFT

Stell dir vor, dein Wunsch wird Teil der Alltagswelt. Wie unterscheidet sich diese Welt von unserer Gegenwart?

CHARAKTERE

Für wen wird diese Zukunft relevant?
Für wen verändert sich etwas?

EREIGNISSE

Welche Ereignisse sind passiert?
Was hat den Wandel gebracht?

ETHIK & NORMEN

Wie verändert sich das miteinander?
Was ist in dieser Welt wichtig?

WAS WÄRE, WENN _____

_____

ORTE

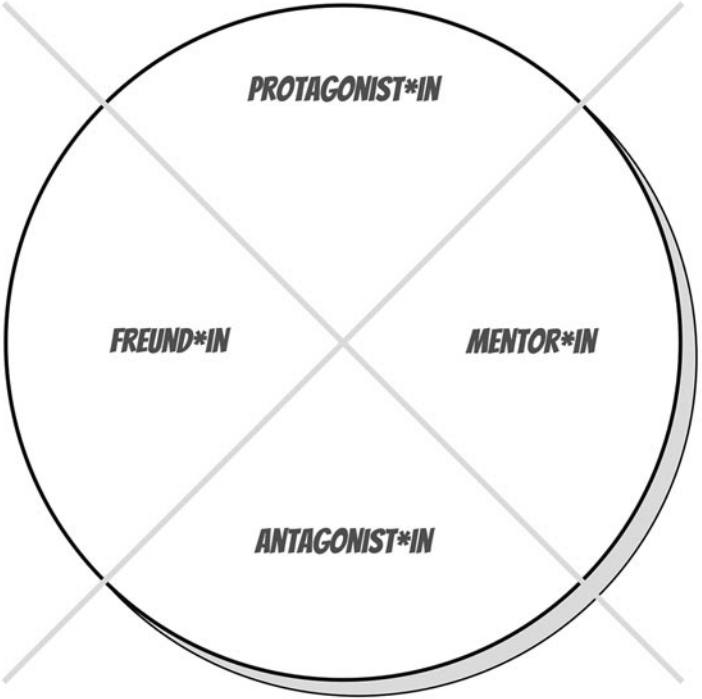
Welche Plätze sind wichtig?
Welche Orte verändern sich?

OBJEKTE

Welche Objekte spielen eine Rolle?
Gibt es neue Technologien?

CHARAKTERE

Aus welcher Perspektive möchtest du die Geschichte schreiben (Protagonist*in)? Wer steht an seiner / ihrer Seite (Freund*in)? Wer unterstützt den / die Protagonist*in auf dem Weg (Mentor*in)? Und wer oder was ist der / die Gegenspieler*in (Antagonist*in)?



DRAMATURGIE SKIZZE

Skizziere hier die Dramaturgie deiner Geschichte. Beschreibe den Alltag deines*r Held*in, ihren Konflikt und wie er / sie ihn überkommt. Welche Rolle spielen die anderen Charaktere in der Geschichte?

Der Alltag
Das Normale
Die täglichen Hürden

Der "Call to Action"
Etwas, das eure*n Held*n auf den Weg bringt.

Die Grenze
Etwas passiert und der*die Held*in betritt eine "neue Welt".

Erkundung
Er / Sie findet Freund und lernt mehr über die Welt. Findet Herausforderungen. Scheitert an einigen, überwindet andere.

Klimax
Die größte Herausforderung. Wird er/sie überkommen? Oder daran scheitern? Was muss er dafür aufgeben?

Heimkehr
Der / die Held*in hat etwas gelernt. Wie kommt er / sie wieder in die Welt zurück? Wie hat er / sie sich verändert?

VERÄNDERUNGEN

Stell dir vor, dein Wunsch würde wahr werden, auf welche Gruppen in Salzburg hätte das direkten oder indirekten Einfluss? Schreibt die Gruppen, die direkt davon betroffen sind in den Kreis, die indirekt betroffenen außerhalb des Kreises.

Indirekte Veränderungen | Direkte Veränderungen | Indirekte Veränderungen

CHARAKTERSHEET

Denke über einen Menschen nach, der in dieser Welt lebt. Lass dich von den Fragen inspirieren.

HERKUNFT & WOHNORT

Woher kommt er oder sie? Wo lebt er oder sie jetzt?

JOB / BERUF

Womit verdient die Figur ihren Lebensunterhalt?

NAME

GEBURTSJAHR & ALTER

ERSCHEINUNG

Wie sieht sie/er aus? Größe, Gewicht, Haarfarbe, Frisur, Tattoos usw.

MORAL

Was ist ihr/ihm wichtig oder wofür kämpft sie/er?

EIGENSCHAFTEN

Verhalten einer Person, z. B. geduldig, untreu oder eifersüchtig)

IST DIE FIGUR GLÜCKLICH?

Was macht sie/ihn glücklich?

IST DIE FIGUR UNGLÜCKLICH?

Was fehlt, um glücklich zu sein?

WAS IST DIE GRÖSSTE ANGST?

Was versucht er/sie um jeden Preis zu vermeiden?

WAS IST DAS GRÖSSTE ZIEL?

Was will er/sie auf jeden Fall erreichen?

BEZIEHUNGEN

Wichtige Personen / Partner / Freunde / Mentoren / Antagonisten
Nenne und beschreibe 2-3 Personen sowie ihre Beziehung zur Figur

SITUATION

Denkt an eine Situation, die in der Zukunft passieren wird. Begebt euch mental in diese Situation. Beschreibt sie und lasst euch von den Hinweisen leiten.

WO FINDET DIE SITUATION STATT?

Offener Platz oder geschlossenes Zimmer? Wie ist Anordnung im Raum? Wie arbeitet der Raum an der Situation mit?

WAS MACHEN DIE MENSCHEN IN DER SITUATION?

Welche Handlungen lassen sich beobachten? Welche Ziele werden damit verfolgt?

WELCHE OBJEKTE SPIELEN EINE ROLLE?

Wofür werden sie genutzt? Wie wirken sie auf die Situation? Sind sie Teil von bestimmten Handlungen? Kann sie jeder nutzen?

WELCHE GEFÜHLE WERDEN AUSGEDRÜCKT?

Wie reagieren die Menschen in der Situation darauf? Wie ist die eigene Stimmung? Wie fühlt es sich an, in der Situation zu sein?

WELCHE PERSONEN (GRUPPEN) SIND IN DER SITUATION?

Wie sind sie gekleidet? Wie reagieren sie aufeinander? Welche Begriffe, Metaphern, Slang oder Witze tauchen auf?

WAS FÜR GRUPPENDYNAMIK LÄSST SICH ERKENNEN?

Wie verhalten sich die Menschen zu- und miteinander? Gibt es Ein- oder Ausgrenzungen? Spielen Objekte eine Rolle?

jungk-bibliothek.org

JBZ Robert Jungk Bibliothek für Zukunftsfragen

JBZ Arbeitspapiere 79 · AT/DE € 3,90
ISBN 978-3-902876-71-3