Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 36 (2023)
Heft: 8

Artikel: Pixelparadiese
Autor: Rombach, Mirjam / Ströbele, Maarit
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-1050358

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

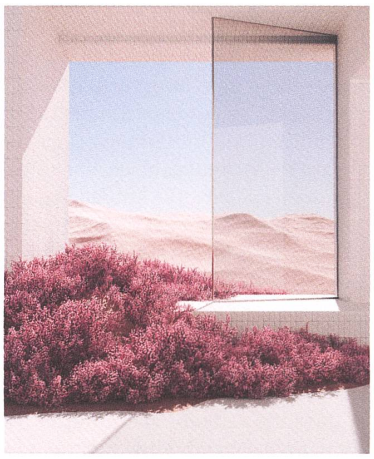
Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 11.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Pixelparadiese

War die Natur anfangs bloss Hintergrund, dringt sie nun mit aller Macht in den Raum. Bild: Color C Studio



Grenzen zwischen Innen und Aussen lösen sich zusehends auf. Bild: Color C Studio

Inspiriert von Malerei und Natur, entwickeln 3-D-Künstler und Designerinnen virtuelle Landschaften. Wo beeinflussen sie die Realität? Eine interdisziplinäre Spurensuche.

Text:
Mirjam Rombach,
Maarit Ströbele

Traumbild der Romantik: ‹Eismeer› von C. D. Friedrich

Die Schau ‹Hyperscapes› zeigte virtuelle Sehnsuchtsorte wie im Game ‹Ten Lands› von Mélanie Courtinat.

Was sucht der Mensch in virtuellen Landschaften? Und wie finden sie Eingang in Design und Landschaftsarchitektur, in unsere reale Alltagswelt? Um Antworten auf diese Fragen zu finden, haben wir die Ausstellung ‹Hyperscapes – Virtuelle Landschaft als Sehnsuchtsort?› besucht, die das Kornhausforum gemeinsam mit der Berner Designstiftung bis Anfang 2023 gezeigt hat. Mit dem Controller auf einem weichen Sofa sitzend, verloren wir uns in wandfüllenden Hügeln voller Bäume und geheimnisvoller Ruinen. Daneben leuchtete ein menschenleeres Traumhabitat mit übergrossen Pilzen, Pflanzen und einer planetaren, vernetzten Natur. Wir trafen dort auf ein Motiv, das in der Kunst- und Literaturgeschichte eine wichtige Rolle spielt: die unberührte Natur als reine Schöpfung, die das Wahre und Gute verkörpert – als Gegenwelt zum Menschen, der die krankmachende Zivilisation am besten verlässt, um in der Wildnis zu seinen Wurzeln zu finden.

Menschen versuchen seit Tausenden von Jahren, die Natur abzubilden. Auch im frühen digitalen Raum: ‹Supermario› rannte über pixelige Hügel in giftigem Grün, vorbei an Bäumen und übergrossen Blütenköpfen. Heute reiten Cowboys durch die sonnenbeschienene Wildnis von ‹Red Dead Redemption 2› – Heldinnen und Helden brauchen einen Raum, um agieren zu können. Auch virtuelles Modellieren ist beliebt: ‹The Age of Empire› und ‹Lego Minecraft› machen jeden zum Weltenbauer. Mittlerweile lassen sich digitale Landschaften frei nach unseren Vorstellungen gestalten, die Natur ist dabei eine immer fernere Vorlage. Auffallend ist, wie konsequent menschenleer viele davon sind. Fast scheint es, als markierten die Bilder den Beginn einer posthumanen Ära, in der sich die Natur zurückerobert, was sie zuvor hergeben musste. →

Was sagen Traumlandschaften wie diese über unser Naturverständnis aus? Der 3-D-Designer Alexis Christodoulou gehörte zu den Ersten, die sogenannte ‹Dreamscapes› gestalteten. Bild: Color C Studio

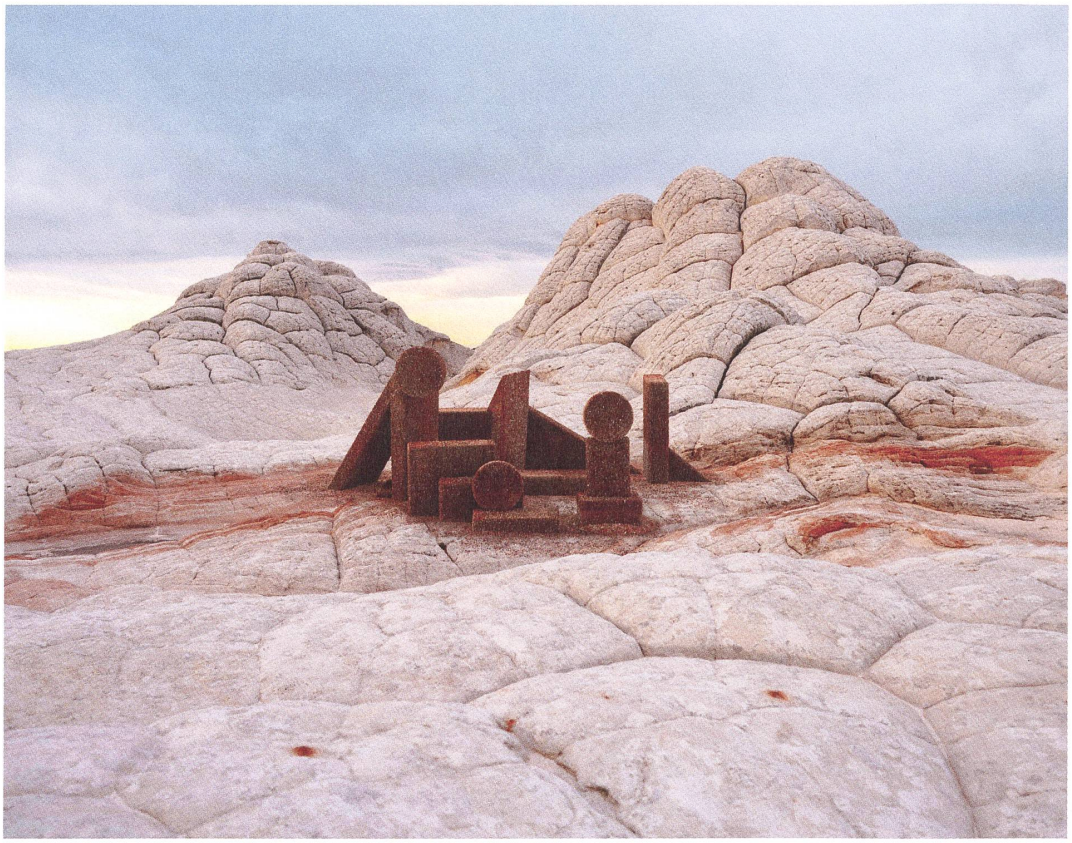
‹Dreamscapes› umfassen nicht nur Landschaften, sondern auch Interieurs. Studio Six N. Five setzt manche davon auch physisch um, etwa an der Art Basel 2022.

→ Ganz real haben Raumsonden Aufnahmen von Landschaften fremder Himmelskörper auf die Erde gebracht. Hier zeigt sich eine andere Art von Natur, nicht üppig grün, sondern felsig, kalt oder vielleicht auch heiss, etwas desolat und verloren. Neu sind diese Welten nicht: Die wüstenhaften, in spitzen Winkeln gegeneinander verschobenen Schollen in Caspar David Friedrichs ‹Eismeer› wirken wie Vorboten der Landschaften, die Designer und Künstlerinnen heute am Computer entwerfen. Hier dienen erhabene, idyllische oder abenteuerliche Landschaften als Stilmittel, um eine bestimmte Atmosphäre oder ein Narrativ zu erzeugen. Etwa dann, wenn sie düster-dystopische Welten darstellen.

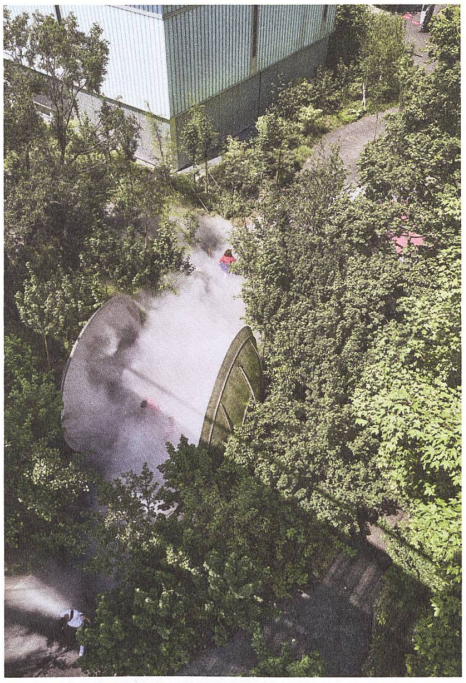
Virtuelle Landschaftsdarstellungen bilden weniger die Natur ab, sondern widerspiegeln unseren ästhetisierten Blick darauf. Und sie zeigen, wie kompliziert unser Verhältnis zu ihr ist. Mal wurde sie zum göttlichen Symbol überhöht, dann zur Rohstofflieferantin degradiert. Schon ihre Definition ist unklar: Gehören die Tulpenplantage und der Gen-Mais noch dazu? Und wie natürlich ist Fleisch, das im Labor wächst?

Nicht selten lösen virtuelle Landschaftsräume eine unterschwellige Weltuntergangsstimmung aus. Andere zelebrieren das Gegenteil: Während die Natur zu kollabieren droht, bieten imaginäre Landschaften die Illusion einer Welt, in der es weder Dürren und Waldbrände noch Bienensterben gibt. Hier ruhen pastellfarbene Felsformationen, Wiesen und Wasserflächen in einem sanften Licht, menschliche Spuren sind höchstens in Form von architektonischen Strukturen oder weichgezeichneten, hyperperfekten Interieurs präsent, die mit der Aussenwelt zu verschmelzen scheinen. Diese Traumlandschaften strahlen eine fast überzeichnete, friedvolle Ruhe aus. Balsam für gehetzte Seelen, die von Beschleunigung und Dichtestress geplagt sind.

Farbliche Orientierung nach Disziplin:
Landschaft
Design



Was ist echt, was nicht? 3-D-Künstler Ezequiel Pini, Naturfotograf Cody Cobb und Möbeldesigner Ben Willet lassen virtuelle und physische Welten verschmelzen. Bild: Studio Six N. Five



Nicht Ausserirdische, sondern Ausstellungsbesucher im Urwaldnebel des Technorama in Winterthur Foto: Kuster Frey

Eine fast unwirkliche Traumlandschaft im Wohnumfeld erschaffen De Molfetta Strode im Parco Casarico in Sorengo. Foto: Caroline Goddard

Niemand verkörpert die ‹Dreamscapes›-Ästhetik so wie die Garde internationaler 3-D-Künstler und Designerinnen, die sich in den 2010er-Jahren herausgebildet hat. Obwohl ihre Studios über halb Europa verstreut sind, zeigt ihr Werk eine globalisierte Ähnlichkeit, mit zarten Farben und symbolträchtigen Objekten – eine Mischung aus Moderne, Postmoderne, Surrealismus und Science-Fiction.

Von der 3-D-Spielerei zum neuen Genre

Einer der Ersten war Alexis Christodoulou. Als er begann, mit 3-D-Programmen herumzuspielen, war er Texter und vom Job gelangweilt. Er fand Ablenkung, indem er architektonische Strukturen zu digitalen Stillleben arrangierte und auf Instagram veröffentlichte – intuitiv und ohne Ziel. Heute setzt der Südafrikaner Aufträge für Firmen wie Cassina oder Mini um, seine Werke hängen in Museen. Dass er Teil eines neuen Genres ist, hat er erst spät wahrgenommen: «Lange dachte ich, es handle sich nur um eine Modeerscheinung. Erst als immer grössere Brands mit mir arbeiten wollten und mein Stil kopiert wurde, sah ich, dass es Bestand hat», sagt Christodoulou, der mit seinem Studio Color C heute in Amsterdam zu Hause ist.

Anfangs verströmten seine Gebäude trotz mediterraner Farben einen Hauch Brutalismus. Ein Resultat der begrenzten Möglichkeiten des Autodidakten, geometrische Formen gelangen schlicht am besten. Natur drang erst allmählich in die steril wirkenden Renderings: Palmwedel, die sich ins Bild hineinstreckten, da und dort ein Stückchen Himmel und immer wieder Wasser – in Pools, Seen und Meeren. Später schoben sich Sand und rauer Fels in die durchdesignten Räume, bis die Architektur zurückwich und von Blumen überwuchert wurde. Das Vordringen der Natur hatte mehrere Gründe: Einerseits verbesserten sich das Geschick und die Softwares des Gestalters, andererseits verlor er die Skepsis vor der Machart seiner Bilder: «Anfangs versuchte ich zu kaschieren, welche Programme ich nutzte. Damals wirkten 3-D-Renderings in der Kunst, im Gaming oder im Fantasy-Bereich oft antiästhetisch und übertrieben maskulin. Damit wollte ich brechen.» Aus der Kombination von neuen Werkzeugen mit einer neuen Ästhetik entstand ein Designtrend.

Landschaften digital zu gestalten, erlebt der 39-Jährige als Widerspruch, weil Natur im virtuellen Raum nicht heimisch sei. Dabei setzen auffallend viele 3-D-Künstlerinnen und Designer die kunsthistorische Auseinandersetzung mit der Natur fort und hinterfragen, in welchem Verhältnis Gesellschaft, Natur und Technik zueinander stehen. Sie nutzen die digitale Natur, um die ursprüngliche besser zu begreifen. Auch Christodoulou: «Ich füttere die Leute mit einer Vorstellung von Natur, die auf den ersten Blick interessanter ist als die echte. Doch wer diese genau betrachtet, entdeckt Unglaubliches – viel verrückter, als ich mir je ausdenken könnte.»

Seine virtuellen Räume wollen nicht umsetzbar sein. Wirken sie zu realistisch, dekonstruiert er sie bis zur Absurdität. Das hält er für den Schlüssel zum Erfolg seiner eskapistischen Traumwelten, des «Opiats der Bilder», wie er es nennt. Kommerzielle Raumdarstellungen setzen oft auf Luxus, um zu gefallen. ‹Dreamscapes› wecken ein ähnliches Gefühl, ohne diesen Aspekt zu bedienen. Sie lösen Sehnsucht aus, weil sie unerreichbar sind. Dass manche diese Ästhetik für Kitsch halten, interessiert den 3-D-Designer nicht. Vielmehr will er experimentieren und nicht an einem Stil hängenbleiben, nur weil er funktioniert. →

Stills aus einem Video von Six N. Five

Inspiriert vom Game ‹Age of Empires›, lässt der Künstler Zheng Guogu im Liao-Garten in Yangjiang Pflanzen und Gebäude in die Höhe wachsen, die sich zu einer Traumlandschaft verbinden. Foto: Zheng Guogu

→ Einen anderen Zugang zur virtuellen Landschaft hat der chinesische Künstler Zheng Guogu gefunden. Das Videospiel ‹Age of Empires› inspirierte ihn zu einem ganz besonderen Garten. Auf über 20 000 Quadratmetern entsteht seit 2005 in Yangjiang der ‹Liao Garden›, eine Landschaft mit Museum, wuchernden Pflanzen und Skulpturen. Mauern, Gräben und Gebäude verwachsen zu einem Gesamtkunstwerk. Alles ist von einer üppigen tropischen Vegetation überwuchert, Wasserläufe ziehen sich durch Grün und Gebäude. Nicht immer ist klar, was aussen und was innen ist. Man bewegt sich darin wie ein Gamer von Raum zu Raum, von Level zu Level. Der Bau- und Pflanzprozess zeigt, wie Ideen aus einem Game sich in der realen Welt entwickeln. Die pixelige Videospielästhetik wurde zu einem immer komplexeren Weltenbauen, das zugleich Ähnlichkeiten mit verschiedenen Bildwelten des virtuellen Landschaftsdesigns aufweist.

Wie die digitale Welt zunehmend in die reale überschwappt, zeigt auch Charlotte Taylor, eine der wenigen Frauen in diesem Genre. Die Londonerin wechselt zwischen Realität und Fiktion, indem sie sowohl physische als auch virtuelle Räume einrichtet. Obwohl sich die Wortschöpfung ‹Dreamscapes› aus ‹Landscape› speist, beschränkt sie sich nicht bloss auf das Draussen, sondern schliesst Innenräume mit ein.

Ähnlich ist es bei Ezequiel Pini: Der erfolgreiche 3-D-Gestalter hat Stühle und Innenräume im Stil seiner Traumwelten realisiert – keine leichte Aufgabe, weil Umsetzbarkeit in virtuellen Fantasiebildern keine Rolle spielt, die Form eben nicht der Funktion folgt. Der Grafikdesigner führt in Barcelona das Studio Six N. Five. Es ist auf virtuelle Stillleben und Videos spezialisiert, die Ästhetik reduziert, hyperrealistisch und träumerisch.

Digitale Fluchtwege aus der chaotischen Welt

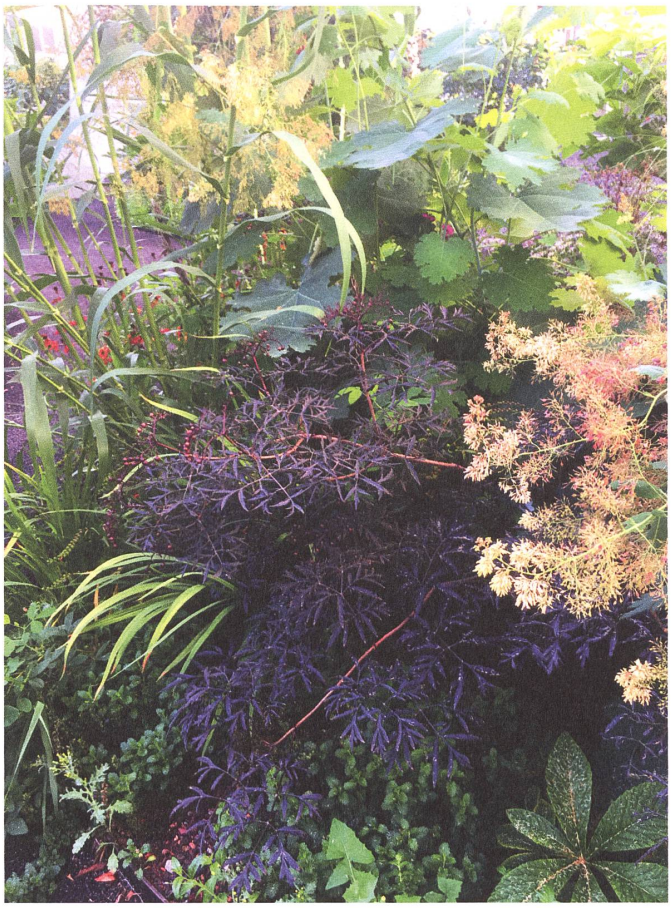
Wie Christodoulous Frühwerk verorten sich auch Ezequiel Pinis Arbeiten anfangs in Innenräumen. Erst allmählich sind seine Szenerien nach draussen gedrungen und von dort in den Himmel bis hinaus ins All. Obwohl der 37-Jährige es geniesst, imaginäre Welten ohne die Einschränkungen der physischen Welt zu entwerfen, beeinflusst die Natur seine ästhetischen und konzeptionellen Entscheidungen. Manchmal verbringt er Stunden damit, Staub hinzuzufügen, um ein Bild besonders realistisch wirken zu lassen. «Ich fühle mich mit der Natur auf eine meditative, friedliche Weise verbunden», sagt der Argentinier, «diese Beziehung versuche ich in meine Praxis zu übertragen. Wenn ich vor dem Computer sitze und Landschaften modelliere, empfinde ich ähnlich. Ich denke, dies überträgt sich auf das Publikum.» Pini weiss, dass virtuelle Fluchtwege reale Orte niemals ersetzen können. Seine Arbeiten widerspiegeln denn auch eher den Wunsch, inmitten einer chaotischen Welt ein Gefühl der Ruhe auszulösen und die visuelle Überdosis zu neutralisieren, mit denen wir konfrontiert sind. Es scheint so absurd wie logisch, dass beides auf ein und derselben Plattform stattfindet: auf Instagram, unversiegbare Quelle der Ablenkung und Arena der Aufmerksamkeitsökonomie.

Charlotte Taylor entwirft sowohl virtuelle als auch reale Räume. Bild: Zyva Studio × Charlotte Taylor

Virtuelle Welten in Wien
Das Museum für Angewandte Kunst (MAK) in Wien zeigt derzeit die Ausstellung ‹/imagine: Eine Reise in die Neue Virtualität›. Sie bietet einen Überblick über die neuen Gestaltungsstrategien und versammelt Projekte von Künstlern, Architektinnen und Designern, die sich mit dem virtuellen Raum auseinandersetzen. Im dritten von insgesamt vier Kapiteln sind auch die Arbeiten von Alexis Christodoulou und Charlotte Taylor ausgestellt; der Titel lautet passenderweise ‹Dreamscapes›. Die Ausstellung findet bis 10. September 2023 statt. www.mak.at

Nicht nur bei der Gestaltung physischer Räume lässt Ezequiel Pini die Grenzen zwischen den Welten verschwimmen. Auch manche seiner virtuellen Landschaften spielen damit. Dazu kooperiert er mit dem nordamerikanischen Naturfotografen Cody Cobb. Obwohl die beiden unterschiedliche Medien bedienen, ist ihre visuelle Sprache verblüffend ähnlich – es ist kaum erkennbar, was echt und was unwirklich ist. Pini liebt es, Verwirrung zu stiften, trotz seines makellosen Stils: «Unser Verstand versucht, die digitale Welt zu verorten und mit der Realität abzugleichen.» Bezüge finden Betrachtende genug, wie die Kommentare seiner Follower zeigen: «It seems there are references to the works of the great Zaha Hadid», «René Magritte would love this one» oder schlicht «Digital Dalí!». Zwar ist der Link zu den Surrealisten wohl am stärksten, aber auch Künstler wie Cézanne, Hopper oder Arp zählen zu seinen Inspirationsquellen und – «Böcklin would love this» – die Vertreter des Symbolismus. Die Follower bilden eine Prüfstelle, die jederzeit offenbart, was gut ankommt. Das ist einerseits hilfreich, birgt aber auch das Risiko, ins Gefällige abzurutschen, weil ästhetische Entscheidungen davon beeinflusst werden. →

Mediengarten: ein Dickicht aus Pflanzen direkt vor Gebäuden Foto: Krebs und Herde



Vom künstlichen Studioumfeld direkt in den Traumdschungel: der Mediengarten in Zürich-Leutschenbach Foto: Krebs und Herde

→ Die «Dreamscapers» treiben die Überhöhung der Natur, wie wir sie aus der Kunstgeschichte kennen, mit voller Kraft voran. Manche ihrer Räume scheinen geradezu ein Heilsversprechen anzubieten, das an die historische Verflechtung von Spiritualität, Mensch und Landschaft erinnert. Die Frage, ob die Natur auch im virtuellen Raum ein Kraftort sein könne, würden Pinis 389 000 Follower vermutlich bejahen. Er lädt jeden von ihnen ein, die Hauptrolle in seinen menschenleeren Schöpfungen zu spielen.

Projekt Technonatur

Ganz direkt kommt die virtuelle Welt nicht in der Landschaftsarchitektur an. Doch Allusionen an die paradiesischen Bilder des Cyberspace finden den Weg in die allgemeine Vorstellung von Landschaft und in konkrete Projekte. Ein Spaziergang durch den Technorama-Garten in Winterthur (Krebs und Herde, 2022) etwa führt durch den Technodschungel. Das ist nicht so weit entfernt von der Vermischung von Technik und wuchernder Natur, wie es der Blockbuster ‹Avatar› vermittelt: Dort wirkt die fremde Natur fast realer als die echte des Amazonas, die vor den Augen der Menschheit zerstört wird. Es geht also um Umweltprobleme. Nicht ganz zufällig taucht nach der strengeren Formensprache der 2000er- und frühen 2010er-Jahre die üppige Natur wieder häufiger auf, bevorzugt im Dialog mit technischen Elementen. Die Natur erobert sich die Stadt zurück.

Prototyp der Technonatur sind Parkanlagen in ehemaligen Industriegebieten, am plakativsten veranschaulicht das wohl der MFO-Park in Zürich-Oerlikon (Raderschallpartner, 2002), wo sich Kletterpflanzen ein streng gerastertes Gerüst im Volumen einer ehemaligen Industriehalle einverleiben. Auch im Parco Casarico in Sorengo TI (De Molfetta Strode, 2022) geht es in den Dschungel und ebenso im Mediengarten auf dem Studiodach in Leutschenbach (Krebs und Herde, 2020) oder im Taschenformat in der Überbauung Reitmen in Schlieren (Raderschallpartner, 2021). Ob es einen direkten Bezug zu virtuellen Urwäldern gibt, wäre zu beweisen, die Formensprache liegt jedenfalls in der Luft.

Landschaftsarchitektur wird auch in der Praxis zunehmend digitaler. Was als Spielerei und Software-Entwicklung begonnen hat, ist mittlerweile viel mehr: Computerbasiertes Planungswerkzeug wird immer wichtiger. Jedes Jahr findet irgendwo auf der Welt die Veranstaltung ‹Digital Landscape Architecture› (DLA) statt, zuletzt im Bauhaus in Dessau. Entwicklerinnen und Entwickler präsentieren dabei neueste Software oder Sensorsysteme zur Pflanzenüberwachung, die Vorträge handeln aber auch vom Einfluss des Digitalen auf die reale Praxis. Hier geht es nicht nur um Werkzeuganwendung, sondern ebenso um Vorstellungen und Bilderwelten.

Wachsen Pflanzen auch digital?

Digitale Modelle werden direkt als Entwurfswerkzeug verwendet, wodurch man gleichzeitig sehen kann, was unter dem Boden gebaut wird und wie die Pflanzen im fertigen Projekt aussehen. Die digitalen Landschaften wirken erholsam, wie die Eidgenössische Forschungsanstalt für Wald, Schnee und Landschaft (WSL) herausgefunden hat. Auch für die Untersuchung von Umwelteinwirkungen und Biodiversitätsstudien taugt das neue Werkzeug. Mit enormem technischem Aufwand versetzt das Institut für Raum- und Landschaftsentwicklung, Planung von Landschaft und urbanen Systemen (PLUS) an der ETH Zürich Probanden im Rahmen sozialwissenschaftlicher Studien in simulierte Landschaften, um herauszufinden, wo und wie Windturbinen und Solarzellen

«Lieblingsplatz.»

Gräub Office plant und richtet ein – auch für Gewohnheitstiere. Als Beispiel die komfortable Yonda Lounge.

www.wilkhahn.ch

Wilkhahn

GRÄUBOFFICE

Planen, Einrichten. www.graeuboffice.ch

gebaut werden sollten. Hier werden Aussagen über Landschaftssehnsüchte gesammelt. Virtual-Reality-Anwendungen lassen Landschaftsarchitekten und Bauherrinnen in projektierten Grünanlagen spazieren, zum Teil in groben, skizzenartigen Entwürfen, aber zunehmend auch in perfekten Landschaftswelten, denen nur noch der Wind und der Geruch der nassen Erde fehlen.

Was noch nicht funktioniert: Pflanzen zu modellieren. Das komplexe Wachstum von Pflanzen, das von vielen Faktoren abhängig ist und unter wie auch oberhalb der Erde stattfindet, übersteigt die Modellierungsmöglichkeiten heutiger Computer. Man sei aber daran, wie Mitchell Joachim, US-amerikanischer Architekt und Mitgründer der Urban-Design-Forschungsgruppe Terreform One in einem Vortrag an der DLA 2022 sagte. Wie ein Projekt heranwachsen wird, das erst im Computer existiert, muss man – noch – in der Realität beobachten. Da sieht man, ob Pflanzen wirklich so üppig spriessen wie geplant oder ob ein junger Baum eingeht, weil es wider Erwarten zu heiss ist. Die detailreiche Darstellung vollendeter Projekte ist immer noch eine Frage der Rendering-Kunst spezialisierter Büros, deren in zartes Licht getauchte Visualisierungen sich bisweilen stark den Bildern von 3-D-Designern annähern. Hier schliesst sich der Kreis.

Natur neu denken statt romantisieren

Unterdessen rütteln die «Dreamscapers» ungeniert an den begrenzenden Sichtweisen, die Kunst und Design strikt voneinander trennen wollen. Das Geschäftsmodell Instagram – kommerzielle Aufträge – Digitalkunst ist gerade deshalb so erfolgreich, weil Populärkultur und Kunstsphäre sich so unerhört nahekommen. Ezequiel Pini und andere Vertreter seines Genres schaffen es, die breite Masse anzusprechen – was der Kunst nur selten gelingt. Alexis Christodoulou bezeichnete sich früher als 3-D-Designer, weil er sich der Kunstwelt nicht zugehörig fühlte; zu gross sei die Skepsis gegenüber den neuen Medien gewesen. Mittlerweile sind ihm die Zuschreibungen egal, an seiner Arbeitsweise ändern sie ohnehin nichts. Und seine Werke sind längst in den Museen angekommen.

Wer in den eskapistischen Trostwelten bloss oberflächliche Ablenkung sieht, könnte sich irren: Ihr Potenzial als Verstärker ist gross. So färbt ihre Popularität auch auf 3-D-Designer, Künstlerinnen und Landschaftsarchitekten ab, die unseren Umgang mit der Natur ernsthaft hinterfragen oder spekulative Designmethoden im virtuellen Raum nutzen. Das ist auch dringend nötig. Schliesslich zeigt ein Blick in die Geschichte, wie rasch Utopien ins Dystopische kippen können. Je eher wir uns vom Ideal der paradiesischen, unberührten, wilden Natur verabschieden, desto besser. Natur, Mensch und Technik sind keine Gegensätze. Technologie gehört zur Menschheit, sie ist Teil unserer Natur. Von Wildnis zu träumen, während die Technosphäre längst mit der Biosphäre verwachsen ist, bringt uns nicht weiter. Wir brauchen einen klaren Blick, um auf Klimakrise und schwindende Artenvielfalt reagieren zu können. Es ist kaum vorstellbar, dass wir dies ohne technologische Innovationen tun werden. Um es mit den Worten des niederländischen Thinktanks Next Nature Network zu sagen: «To cope with the immense challenges facing the world today, we need to go forward, not back, to nature.» ●

Ein Gemeinschaftsprojekt, mitentwickelt von und basierend auf einer Idee der HSLU, mitfinanziert durch Innosuisse.

keller-unternehmungen.ch/kelestosigna

Der erste Eindruck zählt. Das gilt für Fassaden erst recht. Haben wir uns mit Fassadensystemen einen einzigartigen Namen gemacht, so sind wir auch in Sachen Innovation traditionell stets vorne dabei. Mit **kelesto Signa** Fassaden setzen wir einmal mehr ein Ausrufezeichen für prägende Charakterstik am Bau und eröffnen damit ganz neue Perspektiven.

Keller
Mit System am Bau