

Zeitschrift: Pamphlet
Herausgeber: Professur für Landschaftsarchitektur, Christophe Girot, ETH Zürich
Band: - (2023)
Heft: 27: Terrain vogue

Artikel: Den Kopf in den Wolken, die Füße auf dem Boden : Orientierungen
Autor: Kowalewski, Benedikt
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1044312>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

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. [Voir Informations légales.](#)

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. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 24.03.2025

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

O

ORIENTIERUNGEN

DEN KOPF IN DEN WOLKEN, DIE FÜSSE AUF DEM BODEN – ORIENTIERUNGEN

Benedikt Kowalewski

«Walk with [...] the planners, the doers, [...] people with their heads in the clouds and their feet on the ground. Let their spirit ignite a fire within you to leave this world better than when you found it.»

Wilferd Arlan Peterson, *The Art of Living*, 1960

Ich bin ein Träumer, mit dem Kopf gerne in den Wolken, in fantastischen Luftschlössern der eigenen Vorstellung. Aber ich habe dabei

durchaus Probleme, meine Füße auf dem sprichwörtlichen Boden zu behalten. So ergeht es wohl einigen Entwerfern. Dabei liegt in diesem Balanceakt zwischen Träumerei und Bodenständigkeit gerade die Kunst unserer Disziplin. Wobei ich Bodenständigkeit hierbei im wortwörtlichen Sinne verstehen möchte, insbesondere für Landschaftsarchitekten. Der direkte und physische Kontakt mit dem Boden ist die reichhaltigste und einfachste Möglichkeit, die Essenz eines Ortes zu ergründen. Die Morphologie, Beschaffenheit und Zusammensetzung des Bodens, ja sogar die Geräusche, die unsere Füße im Zusammenspiel mit dem Boden erzeugen, geben uns eine Vielzahl von Hinweisen, wie wir unsere entwerferischen Visionen sinnvoll am Ort verankern können.

Dabei ist im Entwurfsprozess auch die Abstraktion unabdingbar. Abstrahierende Werkzeuge wie Pläne, maßstäbliche Modelle und Schemata gehören zum Standardrepertoire von Architekt:innen. Sie helfen uns, den Entwurfsprozess zu strukturieren. Diese Vereinfachung ist bis zu einem gewissen Grad notwendig, birgt jedoch auch die Gefahr, der Komplexität des Ortes nicht mehr gerecht zu werden. Denn der Grad an Abstraktion ist verhandelbar und muss von den Entwerfer:innen im Rahmen der persönlichen Haltung bestimmt werden. Unsere abstrahierenden Werkzeuge kontrastieren dabei immer mit der Komplexität der Realität. Paul Feyerabend beschreibt in seinem Werk *Conquest of Abundance* diese Komplexität als «The Richness of Being».¹

Es stehen sich also im Entwurf abstrahiertes Wissen und empirische Erfahrung gegenüber. Feyerabend führt weiter aus, dass die Abstraktion in der modernen Wissensgeschichte zum Fetisch geworden sei.

Entgegen dieser Verwissenschaftlichung und des Fetischs Abstraktion möchte dieser Text ein Plädoyer für eine stärkere Einbindung des «Reichtums des Seins» in den Entwurfsprozess sein. Wir sind als Menschen mit vielfältigen Sinnen ausgestattet, die wir beim Entwerfen wesentlich mehr nutzen könnten und sollten. Dabei müssen jedoch auch die Werkzeuge, die wir für den Entwurf verwenden, sowie die Art und Weise, wie wir den Entwurf evaluieren, eine solche sinnliche Erfahrung zulassen. Pläne scheitern oft schon wegen ihrer Zweidimensionalität, und auch die massstäblichen Modelle stellen die Nutzer:innen vor grosse kognitive Transferleistungen. Es mag etwas erstaunlich klingen, aber eine Antwort auf das romantische Betrauern des Ortsverlusts und damit all seiner Komplexität könnte in digitalen Innovationen liegen.

Die in den letzten Jahren am Lehrstuhl von Christophe Girot entwickelten digitalen Werkzeuge und Methoden zeigen, dass Digitalisierung und sinnliches Entwerfen sich keinesfalls widersprechen, sondern vielmehr eine Chance darstellen. Die Chance den Abstraktionsgrad unserer Entwurfswerkzeuge so gering wie möglich zu halten und so nah wie möglich an der Realität zu entwerfen. Punktwolken, als dreidimensionale und massstabsgetreue

Schnappschüsse der Realität, bieten sich als Ausgangspunkt für die Suche nach einer realitätsnahen Entwurfsmethodik an. Während sie in ihrer bisherigen Benutzung dem Plan oder physischen Modell hinsichtlich ihrer Präzision überlegen sind, degradiert ihre Verwendung am Computerbildschirm sie erneut zu einem massstäblichen digitalen Modell.

Die Einbindung von Virtual Reality in den Entwurfsprozess mit Punktwolken kann jedoch ein innovatives Potenzial der 3D-Technologie freisetzen. Durch den Einsatz von Virtual-Reality-Brillen bekommen die Entwerfer:innen nun einen fundamental neuen Zugang zum digitalen Modell. Die Punktwolken werden zu einem räumlich erfahrbaren Konstrukt. Weitergehende Projekte am Lehrstuhl haben zunächst mit der Einbindung von Geräuschen in die virtuelle Umgebung experimentiert, um die Erfahrung um eine akustische Komponente zu erweitern – ein vernachlässigter Teilbereich der Architektur. Die jüngsten Experimente setzen sich verstärkt mit der Punktwolke im Massstab 1:1 und mit der menschlichen Perspektive auseinander, bei der die Betrachter:innen sich, auf einer virtuellen Topografie stehend, frei durch das Modell bewegen können. So können unterschiedliche Entwürfe räumlich und sinnlich getestet und bereits unmittelbar im Modell modifiziert werden. Der direkte Entwurf im Punktwolkenmodell ist dabei näher an der Realität des Ortes als Pläne oder physische Modelle, er kann nur noch durch den Entwurf am Ort selbst übertroffen

werden.² Durch die Entwicklung von Augmented-Reality-Brillen wird der digitale Entwurf «vor Ort» mit dieser Methode erstmals möglich.³ Direkt vor Ort digital Topografie zu gestalten oder Vegetation zu platzieren, wäre uns noch vor einigen Jahren wie eine Utopie vorgekommen. Heute haben sowohl Virtual- als auch

Augmented-Reality-Anwendungen für Planer:innen das Potenzial, einem sinnlichen und dennoch fundierten Entwurfsprozess wieder mehr Bedeutung beizubringen. So könnten wir in Zukunft wortwörtlich mit dem Kopf in den Wolken und den Füßen auf dem Boden entwerfen.

1 Paul Feyerabend, *Conquest of Abundance. A Tale of Abstraction versus the Richness of Being*, Chicago 2001.

2 Kevin Lynch, *The Image of the City*, Cambridge, MA 1964.

3 Benedikt Kowalewski und Christophe Girot, The Site Visit. Towards a Digital in Situ Design Tool, in: *Journal of Digital Landscape Architecture* 6 (2021), S. 258–266.