

future ~~issues~~

Weltentwerfen mithilfe von KI-Tools



Zum Entwerfen von Welten...

Die Zukunft gilt es gemeinschaftlich zu verhandeln. Das fanden auch die Mitgliedsnationen der United Nations und brachten 17 Ziele für eine nachhaltige Zukunft auf den Weg: die sogenannten «Sustainability Development Goals», kurz: SDG. Die Ziele «no poverty», «zero hunger» oder «clean water and sanitation», um nur einige davon zu nennen, werden auf der Website der United Nations beschrieben. Events und Publikationen sollen dabei helfen, auf eine solche gemeinsame Zukunft zuzusteuern. Was aus Sicht von Designer:innen fehlt: Zukunftsbilder, die verhandelbar machen, wie sich jene international ausgehandelte Zukunft anfühlt und riecht, schmecken und hören lässt. Verantwortungsvoll für eine bessere Zukunft einzustehen wird einfacher, wenn anschaulich wird, wie das Morgen gestaltet sein könnte.

Die vorliegende Publikation fasst die Ergebnisse aus dem Seminar «future issues» zusammen. Ziele für eine bessere Welt werden von Studierenden des vierten Semesters in Entwürfe überführt. Aus «Zukunft» wird «Zukünfte»; Zukünfte zeigen sich in diesem Plural in Form der einzelnen Projekte.

Jede und jeder Studierende hat ein SDG ausgewählt und unter Nutzung von bilderzeugenden Algorithmen («KI-Tools») visualisiert, wie die Erreichung jenes SDGs aussehen kann. So werden durch den Einsatz von bild- und textgenerierenden Algorithmen spekulative Weltentwürfe verhandelbar, die auf den Zielen der United Nations aufbauen. Eine direkte Umsetzbarkeit der Weltentwürfe stand dabei nicht im Vordergrund, vielmehr das Visualisieren von Utopien («Nicht-Orten»), die zum Verhandeln von Zukunft einladen und Diskussionen um eine lebenswerte Zukunft entfachen können. Die Welten sind jeweils in in sich schlüssig gestaltet, aber nicht unbedingt kombinierbar. Manche Annahmen über die Zukunft sind spekulativ, andere basierend auf Recherchen zu aktuellen Lösungsansätzen und deren Einbezug in einen ganzheitlichen Weltentwurf.

Aus der Gesamtheit der Entwürfe wird deutlich: Zukunft passiert nicht, sie ist kollektiven Prozessen unterworfen. Es gilt, ins Gespräch zu kommen und im Gespräch zu bleiben, um zielgerichtet auf eine bessere Zukunft zuzusteuern.

Zukünfte sind gestaltet worden von Mona Emmi Hussein, Aaron Joss, Pascal Lüthi, Silas Moser, Nils Richli, Yaren Oezdemir und Tamara Tremonte und finden nachfolgend in dieser Reihenfolge Vorstellung in diesem Band. Das Seminar «future issues» im Studiengang Industrial Design an der Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW fand im Frühjahrssemester 2024 statt und wurde geleitet von der Dozentin Pia Scharf.

Hier geht es zu den SDGs:





Nova Celestia quality education

«Nova Celestia» ist eine wunderschöne Stadt, in der hohe, moderne Gebäude harmonisch mit grünen Parks und Gärten kombiniert sind. Die Stadt hat eine fortschrittliche Infrastruktur mit effizienten öffentlichen Verkehrsmitteln, intelligenten Gebäuden mit erneuerbarer Energie und modernen Einrichtungen für Bildung, Gesundheit und Freizeit. Nova Celestia bietet viele Museen, Theater und Kunstwerke sowie belebte Märkte und ruhige Parks, die eine lebendige und bereichernde Umgebung für ihre vielfältigen Bewohner schaffen.



Herzlich willkommen in der Schule der Zukunft in Nova Celestia, einer Stadt, in der Bildung gedeiht. Hier lernen Schüler von 4 bis über 18 Jahren in einem futuristischen Gebäude, in dem Technologie und Natur harmonisch miteinander verschmelzen.



Im Kindergarten (4-6 Jahre) entdecken die Kinder die Natur durch geführte Aktivitäten im Freien. Naturerforschung und Lernen im Draussen fördern die Liebe zur Natur und vermitteln grundlegendes Wissen über Ökosysteme und Bio-

diversität. In einer hochtechnologisierten Welt ist es wichtig, dass Kinder schon früh eine Verbindung zur Natur aufbauen.

In der Grundschule (6-8 Jahre) lernen die Schülerinnen und Schüler grundlegendes Programmieren und computergestütztes Denken. Durch interaktive Spiele und Aktivitäten erwerben sie logisches Denken, Problemlösungsfähigkeiten

und ein frühes Verständnis für Technologie. Programmieren ist eine Fähigkeit, die man frühzeitig erlernen und über die Jahre vertiefen kann.



In der Mittelstufe (8-12 Jahre) dreht sich alles um ein globales Miteinander. Die Schüler:innen erkunden verschiedene Kulturen und Sprachen, fördern dabei ihr Bewusstsein für andere Gesellschaftsformen des Zusammenlebens, Verständ-

nisses und Wertschätzung. Ausserdem stehen Aktivitäten wie kulturelle Austauschprogramme und Sprachgrundlagen auf dem Programm.

In der Oberschule (12-18 Jahre) wird Unternehmertum und Finanzkompetenz unterrichtet. Die Schülerinnen und Schüler erwerben Kenntnisse in Wirtschaft, inklusive persönlicher Finanzverwaltung und Unternehmertum.



Nach der Schule wählen die Schüler:innen ihr Studienfach. Im College (18+ Jahre) gibt es beispielsweise «hochentwickelte Biotechnologie und Ethik». Dieses Fach konzentriert sich auf die neuesten Fortschritte in der Biotechnologie

und legt grossen Wert auf ethische Überlegungen und gesellschaftliche Auswirkungen.

Die Cafeteria von Nova Celestia ist ein lebendiger Treffpunkt, in dem Schüler:innen, Arbeitende und Lehrende gemeinsam ihr Mittagessen geniessen. Die grossen Panoramafenster lassen viel Tageslicht herein und bieten einen atem-

beraubenden Blick auf die umliegenden Gärten und Grünanlagen.



Matera **no poverty**

Durch technologische Fortschritte wurde die Ressourcengewinnung frei zugänglich. Der ausgeglichene Wohlstand führt zu einer Transformation der Gesellschaft. Körperliche Arbeit wird durch automatisierte Prozesse ersetzt und Individualismus wird durch erfüllende Arbeiten erreicht.



Wissenschaftliche Fortschritte im Recycling führten zu einer revolutionären Erfindung: in einem experimentellen Projekt gelang es einer Gruppe von Wissenschaftler:innen, Materie aus Restmüll zu generieren. In einem Open-Source-Programm wurde diese Technologie weiterentwickelt. Diese öffentliche Errungenschaft führte zu einer globalen Zugänglichkeit der Herstellung von lebenswichtigen Ressourcen. Die weltweite Unabhängigkeit von früher dominanten Konzernen führte zu einem Wandel der Gesellschaft. Auf einmal ist kein Profit aus Ausnutzung und Zwangsarbeit möglich, Geld verliert an Wichtigkeit. Durch die frei zugängliche Ressourcengewinnung wird ein Mass an Wohlstandsumverteilung erreicht, das sonst nur in Utopien erlebt werden konnte.

Mittlerweile hat sich die Welt auf die neue Gesellschaftsordnung eingependelt. Körperlich intensive Arbeiten werden durch automatisierte Arbeitsschritte übernommen. Einkommen und Umsatz sind nicht relevant und Produkte können effizient hergestellt werden. Eine individuelle Anfertigung von Produkten ist möglich, Massenware wird automatisiert in Fabriken hergestellt und frei zur Verfügung gestellt.

Die Menschen in «Matera» müssen sich nicht auf ein Einkommen durch ihre Arbeit fokussieren. Wie sie sich Erfüllung im Leben holen, hängt von ihrer Passion ab. Einige finden Zufriedenheit in einer Karriere, in Unterhaltung oder in Kunst. Andere suchen ihre Aufgabe darin, der Gesellschaft zu helfen. Durch Wohlstand sticht man nicht heraus, durch seine individuelle Passion und Taten jedoch umso mehr.



Effiziente Herstellungsverfahren ermöglichen die grossflächige Verteilung von Produkten, die die Lebensgrundlage bilden. Von der Herstellung von Kleidung, Lebensmittel bis zu Medikamenten können so die globalen Bedürfnisse abgedeckt werden.



Menschen verbringen ihre Zeit mit Hobbys. Was früher als notwendige Arbeit gesehen wurde, wird heute als Freizeitbeschäftigung ausgeführt. Vermehrt werden Gemüse und Früchte auf dem Dachgarten angebaut.

Manche Bewohner:innen reparieren alte Geräte oder entwerfen Kleidungsstücke. Obwohl Materielles frei zur Verfügung steht und alle Zugänge dazu haben, bleibt der Drang nach Individualismus stark und wird durch die Unabhängigkeit sogar noch gestärkt. Im Grundsatz besitzen alle gleich viel, durch die eigene Passion sticht das Individuum heraus.



Motema

affordable and clean energy

«Motema» steht als Zukunft für den Ursprung von zuverlässiger und nachhaltiger Energie. Es wurden neue Wege entwickelt, wie die benötigten Rohstoffe für moderne Technologie umweltfreundlich und sozial hergestellt werden können und wie diese Technik im Alltag auf ganz unterschiedliche Weise integriert werden kann. Es wird in diverse Richtungen weiter geforscht in den vielen Bildungsinstituten, die hier lokalisiert sind.

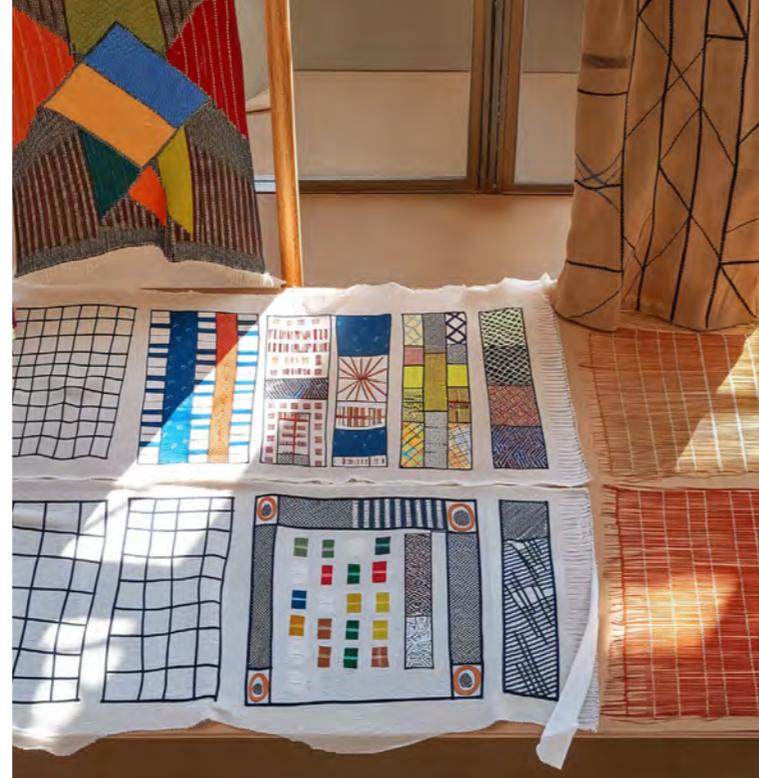


Ausserhalb der Stadt wird auf einem abgesteckten Feld an verschiedene Themen geforscht. Es dient als Infrastruktur für forschendes Lernen und dabei werden konkret Rohstoffe und Bodenschätze analysiert. Auf dem Feld werden

Experimente unter realen Umständen durchgeführt, um Daten für Langzeitstudien zu erhalten. Die Anlage ist angelegt als grosser Garten, in dem verschiedenen Konzepte und Prototypen getestet werden. In Reichweite davon befindet sich eine

Fabrik, in welcher die erlangten Erkenntnisse in industriellen Abläufen integriert werden, um benötigte Rohstoffe für moderne Technologien synthetisch und umweltfreundlich herzustellen. Diese können dann weiterverarbeitet und in verschiede-

nen Produkten eingebaut werden. So findet die gesamte Wertschöpfungskette in einem Umkreis von nur wenigen Kilometern statt. Die dafür benötigte Energie kann die Fabrik unter anderem durch neu entwickelte Solaranlagen produzieren.



In den hiesigen Bildungseinrichtungen wird daran geforscht, neue Konzepte der Energiegenerierung, des Energieverbrauchs und -transports zu entwickeln. Ein Forschungszweig konzentriert sich auf Projekte, in denen Technologien mit Kleidern kombiniert werden. Dabei werden einzelnen technische Bauteile so in die Kleidung eingearbeitet, um möglichst effizient sowie ästhetisch interessant zu sein. Ein Beispiel dafür sind Technikkomponenten, die als Fäden in Stoffe eingewebt werden, so dass das Textil an sich schon Energie speichern und durch Sonnenlicht neu generieren kann. An warmen Tagen kann ein vergleichbares Textil die Wärme des Körpers aufnehmen und gleichzeitig kühlen. Durch diverse eingenähte Muster können technologische Funktionen erlangt und verbessert werden, je nachdem, aus welchen Elementen das Muster besteht.

Die Schuhe, welche die Menschen in Motema tragen, können über ihre Sohlen Energie über bestimmte Bodenplatten aufnehmen und speichern. So wird Energie durch das Umherlaufen transportiert. An Stellen, wo diese benötigt wird, werden die Schuhe wieder entladen. So kann Energie sehr effizient transportiert werden. Zusätzlich kann durch die kinetische Energie des Laufens sogar neue elektrische Energie generiert und direkt gespeichert werden.



Zu dem mehrschichtigen Transportsystem gehört eine selbstfahrende Strassenbahn, die sich eigenständig mit Energie versorgt und ein offenes Dach besitzt. So können Menschen jederzeit bequem zusteigen und sich effizient in der Stadt bewegen. Darüber hinaus wurden kleine, elektrische Fahrzeuge konzipiert, die nach dem Prinzip von Motorradtaxi funktionieren. Diese geländetauglichen Fahrzeuge bieten flexible und vielseitige Transportmöglichkeiten und stellen eine einfache Erweiterung des öffentlichen Verkehrssystems dar.



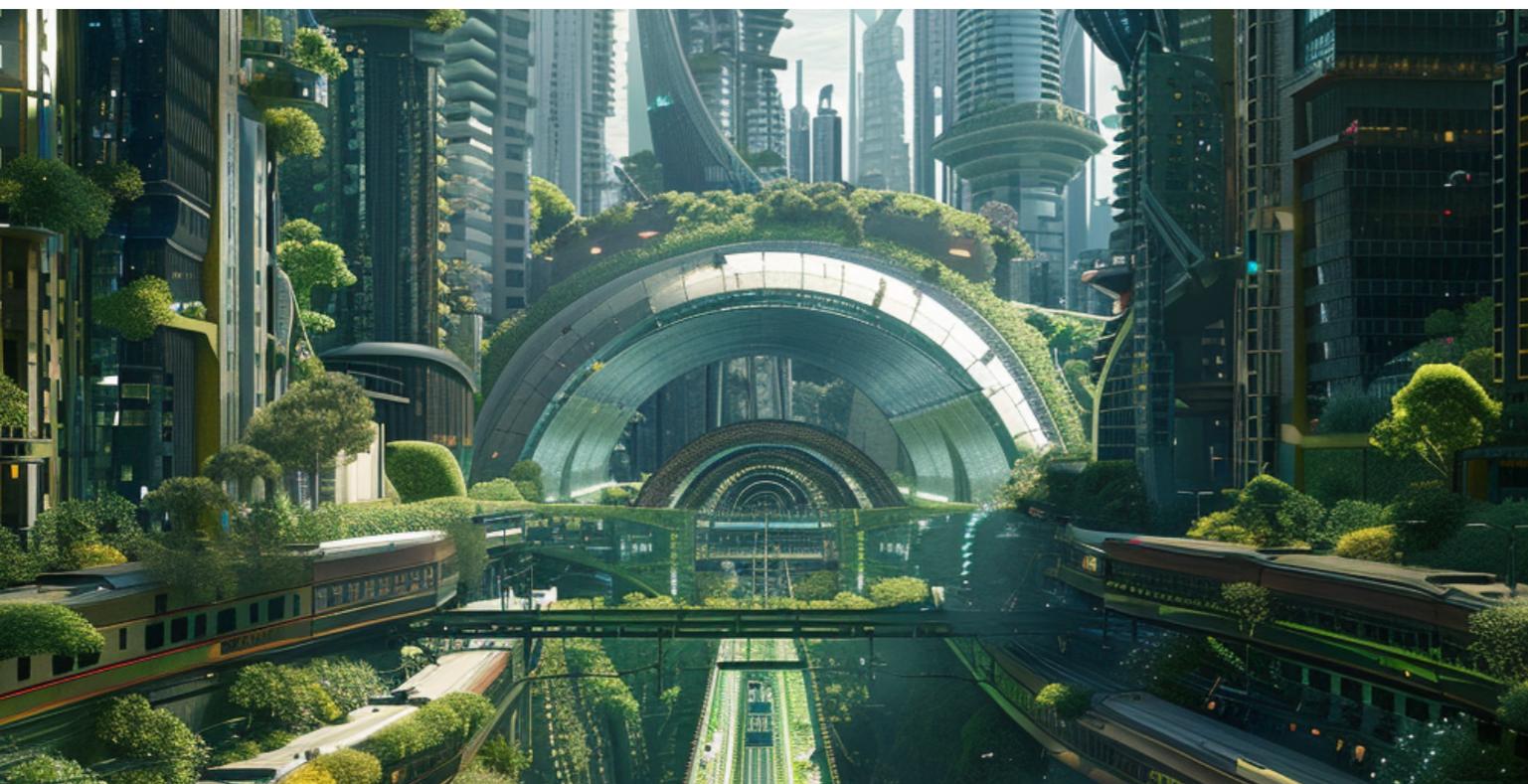
Ein zentrales Element in der Stadt sind öffentliche Räume, die als wichtige Treffpunkte dienen, um gemeinschaftliche Erlebnisse zu teilen, aktuelle Entwicklungen zu diskutieren und neue Formen des Zusammenlebens zu erforschen. Diese

Treffpunkte, oft durch Bäume bereichert, fördern die soziale Interaktion und stärken das kollektive Miteinander. Sie sind fest im Stadtlayout verankert und reflektieren die dynamische Energie der Gemeinschaft.



Metro Verde sustainable cities and transport

Ein Ort, an dem modernste Technologien und üppiges Grün in perfekter Harmonie koexistieren können. Alle haben Zugang zu pflanzlicher erneuerbarer Energie, worauf auch das Konzept des zugänglichen, öffentlichen Verkehrs in der Stadt basiert. Man reist nur noch mit Highspeed über lange Strecken, welche durch Glasgalerien führen und von Pflanzen umgeben und geschützt werden.



Von oben zeigt sich die Stadt «Metro Verde» als eine sorgfältig geplante urbane Landschaft mit verbundenen Bahnen, Grünflächen und hohen Wolkenkratzern. Das Design der Stadt betont grüne Infrastruktur und integriert Bäume und Pflanzen überall, einschliesslich Dachgärten und grüne Parks.

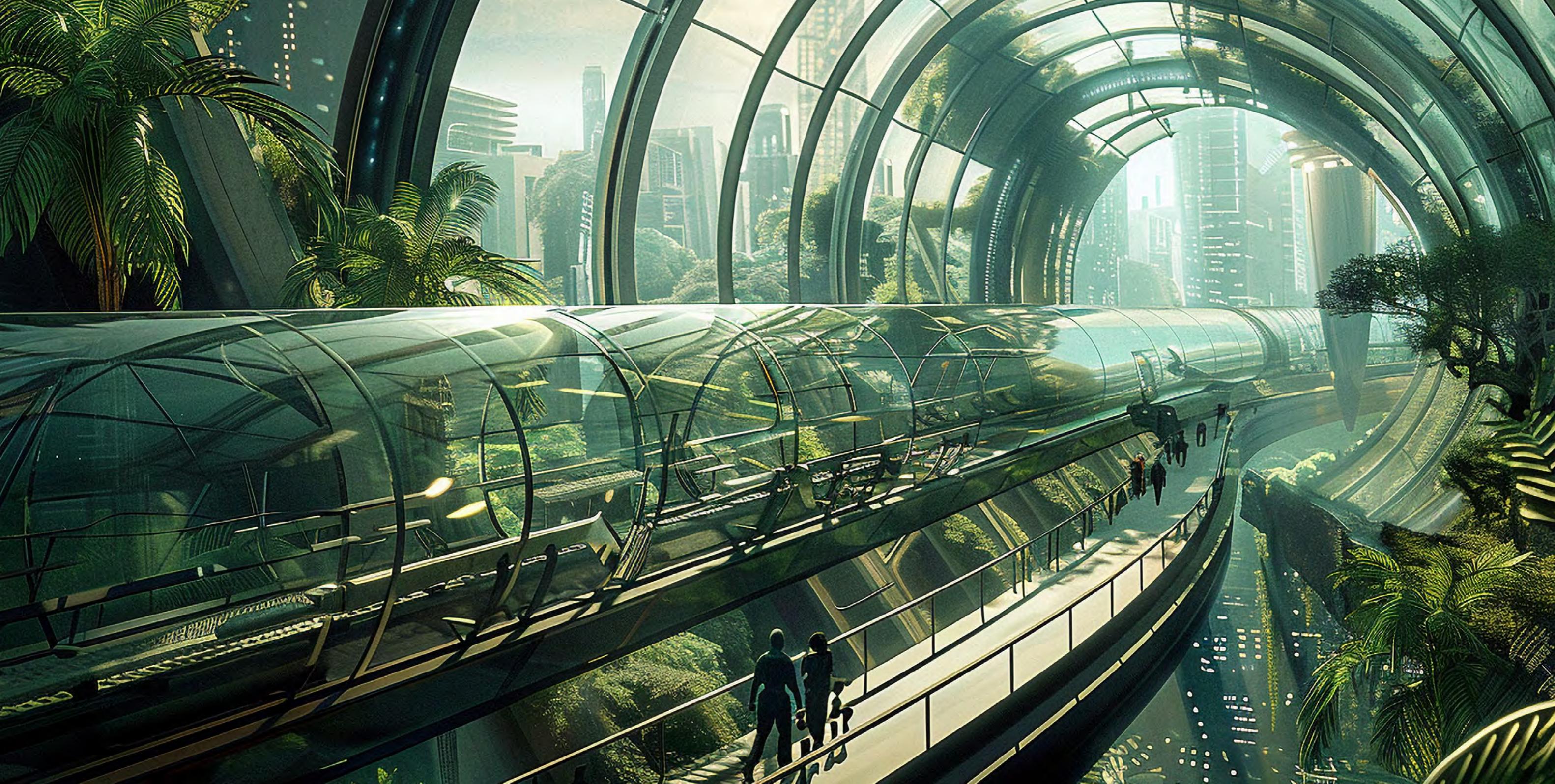
Ein Highlight hier ist ein riesiger versteckter Bahnhof. Er ist umgeben von tropischen Pflanzen und Bäumen, belebt von Menschen, die das dynamische Stadtleben widerspiegeln. In das komplexe Gesamtsystem integrierte und von Vegetation überwucherte Hochhäuser zeigen das riesige Engagement für nachhaltiges Leben.

Die Skylines sind geschmückt mit imposanten Gebäuden und eleganten, erhöhten Transportsystemen. Selbst die unterirdischen Bereiche sind ein Wunder, denn diese fungieren als selbstregulierende Gewächshäuser, um stetig für gute Luft zu sorgen. Mit natürlichem Aussenlicht beleuchtet sind die Stationen, in denen die spiegelnde Züge durch Tunnel rasen.

Das innovative Design kombiniert Spitzentechnologie mit Nachhaltigkeit und setzt einen neuen Standard für das urbane Leben. Diese Harmonie zwischen Natur und Infrastruktur erhöht die Attraktivität der Stadt und fördert einen gesünderen, nachhaltigeren Lebensstil.

Jedes Element hier ist darauf ausgelegt, mit der Natur zu koexistieren. Alle Glasflächen erzeugen Strom und schaffen gleichzeitig eine High-Tech-Atmosphäre. Die Kombination aus modernem Design und natürlicher Schönheit schafft eine Umgebung, die sowohl ästhetisch ansprechend, als auch funktional sein soll.

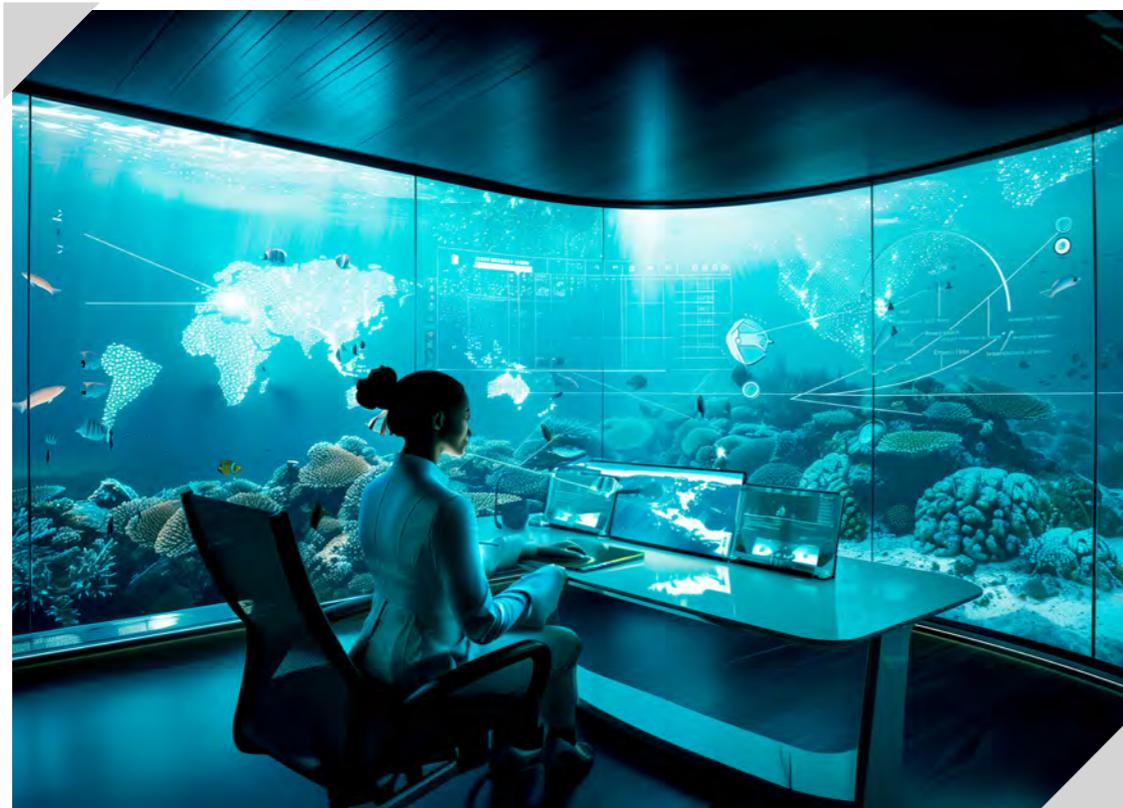
Diese Stadtlandschaft ist ein Modell für die weitere zukünftige Stadtentwicklung und gewährleistet eine lebendige, lebenswerte und umweltfreundliche Umgebung für alle.





In den futuristischen Zügen bieten grosse Fenster einen Blick auf die lebendige Stadt und Pflanzenwelt und ermöglichen allen Passagieren eine ruhige Aussicht. Oft muss man sich gar nicht mehr hinsetzen, da die Reise so schnell zuher geht.

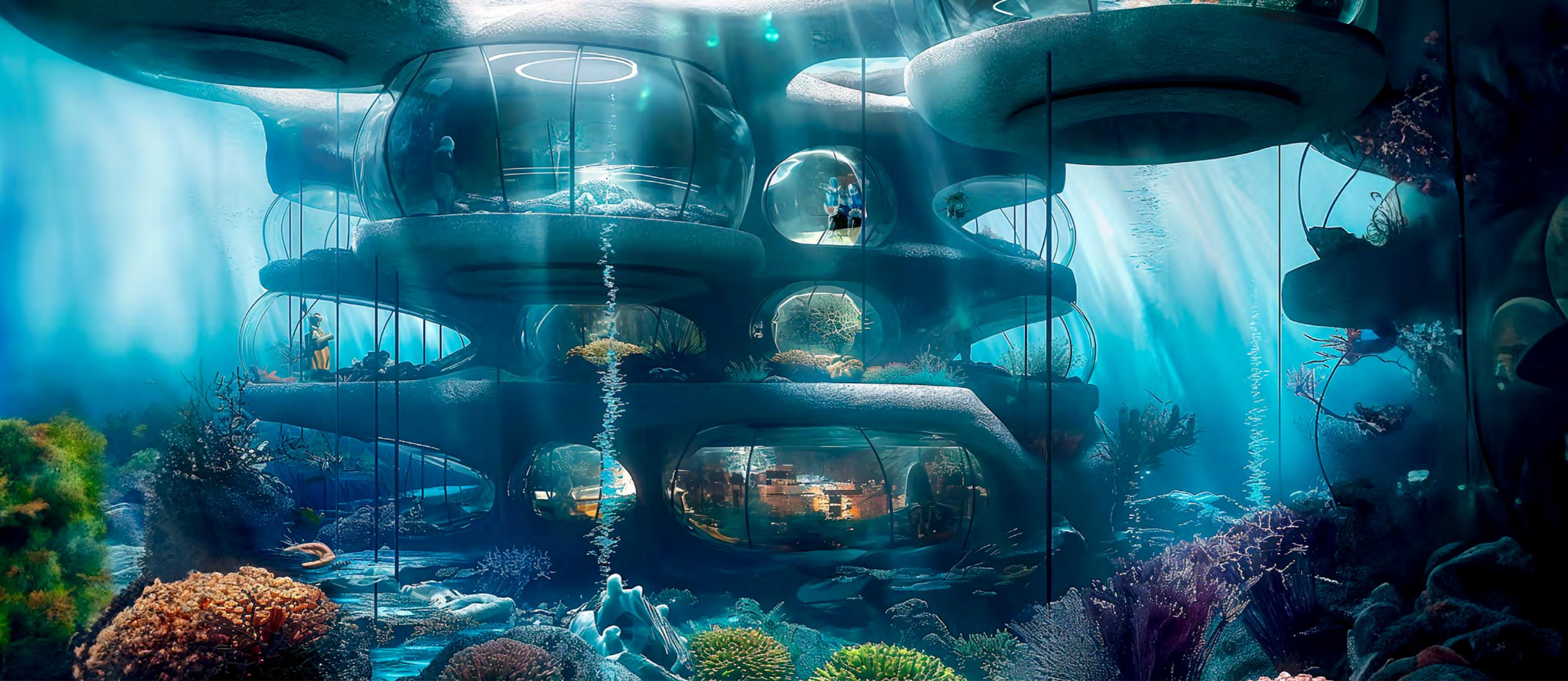




Hydropolis

life below water

Die Stadt befindet sich nahe dem Äquator, am Fuss einer Vulkaninsel mitten im Pazifik, umgeben von einem Korallenriff. «Hydropolis» liegt nahe der Wasseroberfläche in kristallklarem, warmem Wasser. Die Community der Aquaner:innen lebt in eigenen Habitaten, die auf einem fortschrittlichen Schienensystem um ein Gemeindezentrum – den Hub – fahren. So bewegen sich die Habitate auf einer festgelegten Route, auf der ein perfekter Tagesablauf simuliert wird. Es ist ein Leben in Harmonie mit dem Riff – eine beeindruckende Symbiose zwischen Technologie und Natur.



In jeder Stadt gibt es Unterschiede, doch im Mittelpunkt steht immer der Hub. Die organische Architektur des Hubs fügt sich nahtlos in das Korallenriff ein und schafft neuen Lebensraum für die Riffbewohner:innen. Die Oberfläche der

Gebäude wird von Korallen besiedelt, und künstliche Höhlen bieten zusätzlichen Lebensraum für sämtliche Meeresbewohner:innen. Hier treffen sich die Stadtbewohner:innen und genießen das vielfältige Angebot an Unterhaltungsmöglichkeiten.

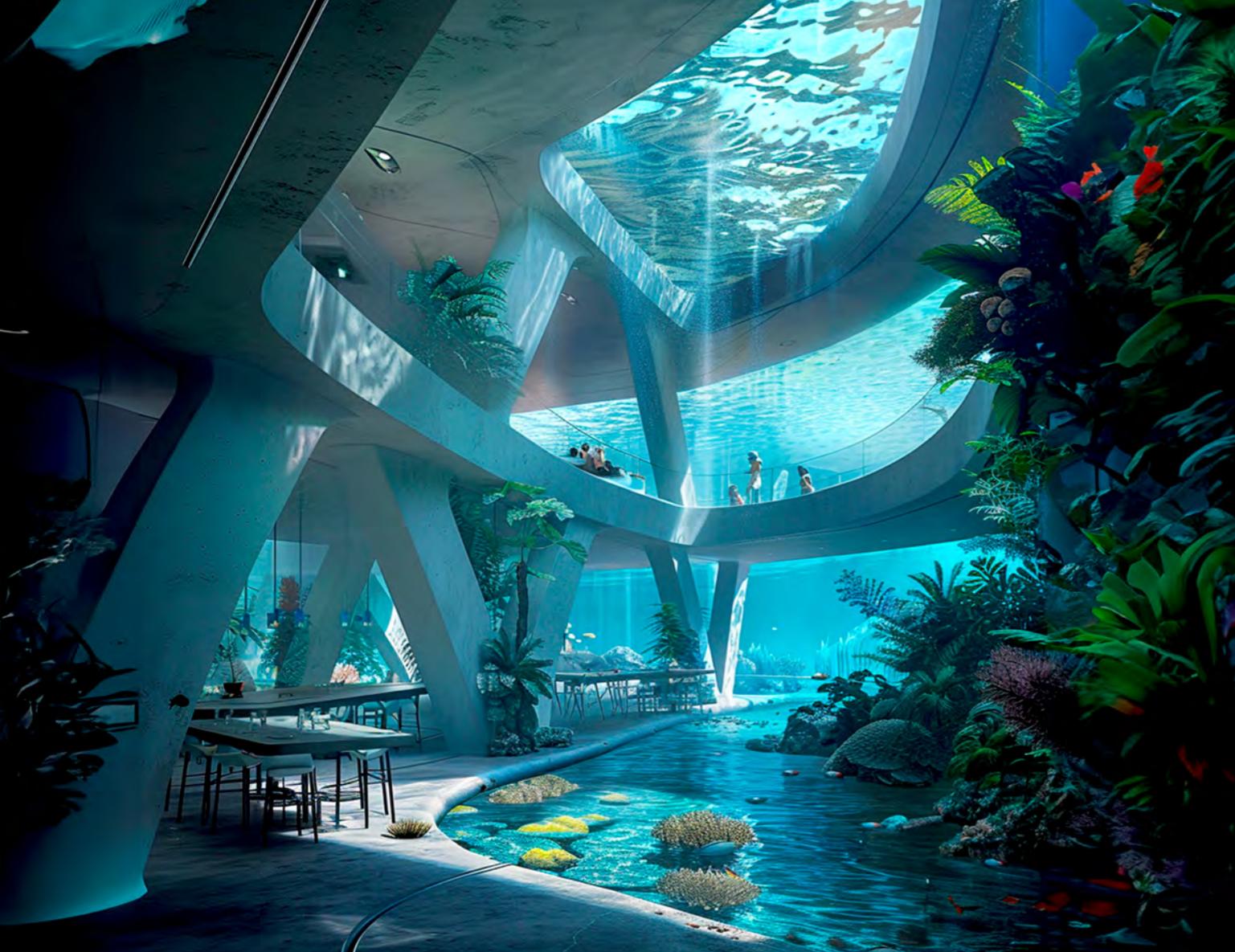


Der Hub ist das einzige Gebäude, das über den Meeresspiegel hinausragt und dient auch als Hafen für die Transportcarrier und Boote. Auf den Sonnendecks entspannen sich die Bewohner:innen, genießen die Aussicht oder nutzen verschiedene Sportmöglichkeiten. Fast auf jedem Stockwerk gibt es Outdoor-Swimmingpools, Wellenbäder und Whirlpools. Tauchen im Korallenriff ist nur durch geführte Touren möglich, um die Natur zu schützen. Mit Booten lassen sich Ausflüge zum

nahegelegenen Festland unternehmen. Dieses Naturschutzgebiet dient nicht nur als beliebter Ferienort, sondern auch als Erholungsparadies. Hier lässt sich das Beste aus beiden Welten erleben: die Ruhe und Schönheit der Unterwasserwelt sowie die Abenteuer des maritimen Nomadenlebens.

Die Transportcarrier werden als Fähren zwischen den Städten und als vorübergehende Lebensräume genutzt. Die Habitate können an den Transportcarriern befestigt werden. Die langsame Fahrt, die oft mehrere Wochen dauert, schont die Umwelt und passt zu Hydropolis' Philosophie der Entschleunigung. Während der Fahrt lassen sich kleine Ausflüge mit Beibooten machen. Manchmal halten die Carrier an und verbinden sich miteinander. An diesen Orten, die mitten im

Ozean liegen, können die Passagiere vom einen auf den anderen Carrier umsteigen. Habitate, die ihre Route ändern, werden an den anderen Carrier angedockt. An diesem Tag haben die Reisenden die Möglichkeit, sich auf beiden Schiffen zu bewegen.



Im Unterwasserbereich des Hubs lädt in einen Indoor-Dschungel zum Spazieren ein und bietet einen lebendigen Ort für physische Treffen. Hier gibt es zahlreiche Aktivitäten wie Kino, Indoorsportarten und Seilparks. Einige von Hydropolis' Bewohner:innen arbeiten im Hub in Bereichen wie Forschung, Indoor-Farmen oder Tourismus. Die Kinder nehmen an virtuellen internationalen Modulen teil, aber auch an Aktivitäten auf dem Festland, in der Natur oder beim Tauchtraining.

An Schlechtwettertagen über Wasser genießen die Bewohner:innen einen Besuch in einem der Wellnesscenter. Diese bieten verschiedene Wassertemperaturen und Salzgehalte, die sich positiv auf die Gesundheit auswirken. Darüber hinaus stellen sie Orte der Ruhe und Entspannung dar. Whirlpools und Dampfbäder mit aromatischen Düften laden zum Verweilen ein. Beim Treibenlassen im Salzwasserbecken lässt sich die bunte Unterwasserwelt betrachten.



Die Habitate sind auf die Anzahl der Bewohner:innen abgestimmt, um den Wohnraum optimal zu nutzen. Sie bieten einen kompakten Rückzugsort. Der Blick aus den weiten Fenstern der Wohnräume verändert sich im Laufe des Tages, da sich das Habitat langsam durch das Riff bewegt. Es gibt zahlreiche Haltestellen mit Zugang zum Hub und bei Bedarf können U-Boot-Taxis die Einwohner:innen überall im Riff abholen.

Jedes Habitat verfügt über eine Küche, die an die Wohnungsgröße angepasst ist. Unsere Lebensmittel werden täglich frisch von den Indoorfarmen geliefert. An jeder Haltestelle werden die Lebensmittel und andere Bestellungen automatisch geliefert oder abgeholt. Jede:r Bewohner:in hat ab der Geburt ein persönliches KI-System, das uns den ganzen Tag begleitet und unterstützt. Diese KI ist in das Habitat integriert und organisiert die ganze Systemversorgung.

Hydropolis ist nicht nur eine Stadt für seine Bewohner:innen – es ist ein Zuhause, ein Lebensraum und ein gemeinsames Abenteuer. Das Leben in Harmonie mit der Natur macht jeden Moment des einzigartigen Lebens unter Wasser zum Genuss.



Elysium

zero hunger

In «Elysium», einer Welt, in der Technologie und Natur harmonisch verschmelzen, genießen die Bewohner eine einzigartige Lebensweise. Riesige, weisse Pilzhäuser, die sich perfekt in die grüne Dschungellandschaft einfügen, bieten ihnen Schutz und Komfort. Fliegende Lebensmitteldrohnen versorgen die Menschen rund um die Uhr mit nahrhaften Mahlzeiten, die sie durch Verpflegungsautomaten erhalten können.



Die Pilzhäuser in Elysium sind architektonische Meisterwerke, die aus robustem, weissem Gestein gefertigt sind und organischen Pilzen ähneln. Ihre strukturierten Oberflächen sind rau und matt und sie fügen sich nahtlos in die umgebende Landschaft ein. Überall sind sie von üppigen Pflanzen umgeben, die in den Ritzen und Spalten der Gesteine wurzeln und die Fassaden mit grünem Leben überziehen.

Im Inneren der Pilzhäuser herrscht eine friedliche Atmosphäre, in der das Sonnenlicht durch die Fenster dringt und die Räume mit warmem, natürlichem Licht erfüllt. Die Wände sind ebenfalls rau und matt, was ihnen eine organische, natürliche Ästhetik verleiht. Die Pilzhäuser bieten zahlreiche Vorteile für ihre Bewohner:innen. Ihre robuste Bauweise aus weissem Gestein bietet Schutz vor den Elementen und sorgt für eine angenehme Temperatur im Inneren, während die Pflanzen, die

die Fassaden bedecken, für eine natürliche Isolierung und eine verbesserte Luftqualität sorgen. Darüber hinaus bieten die Häuser eine harmonische Verbindung zwischen Mensch und Natur, die das Wohlbefinden und die Lebensqualität der Bewohnenden verbessert.



Die Lebensmitteldrohnen «EcoFlyer» in Elysium sind wahre Wunder der Technik. Sie bestehen aus einem speziellen Kohlenstoff-Biopolymer, das sowohl leicht als auch umweltfreundlich ist. Angetrieben werden sie von hochentwickelten Solarzellen, die Sonnenlicht in Energie umwandeln und ihnen ermöglichen, emissionsfrei zu fliegen. Diese Drohnen werden von den zentralen Laboren in Elysium aus eingesetzt, wo die Lebensmittelpakete mit äusserster Sorgfalt zusammengestellt werden. Jedes Paket ist darauf ausgelegt, eine ausgewogene Ernährung zu bieten...



...und die Gesundheit der Bewohner zu fördern. Sobald die Pakete bereit sind, starten die Drohnen automatisch von den Landeplattformen der Labore aus. Dank modernster GPS- und LIDAR-Technologie navigieren sie sicher durch die Lüfte, selbst in den dicht bewaldeten Gebieten von Elysium. Die Verpflegungsautomaten «JungleBites» sind strategisch über Elysium verteilt und bieten den Bewohner:innen rund um die Uhr Zugang zu Lebensmitteln.

Die Drohnen liefern die Pakete direkt zu diesen Automaten, wo sie von den Bewohnern abgeholt werden können. Die JungleBites sind so konzipiert, dass sie eine Vielzahl von Lebensmitteln für verschiedene Geschmäcker und Ernährungsbedürfnisse anbieten können. Nach der Auslieferung kehren die Drohnen zu den Laboren zurück, um sich für weitere Lieferungen vorzubereiten.

Durch diesen effizienten und umweltfreundlichen Prozess wird sichergestellt, dass die Bewohner von Elysium jederzeit Zugang zu frischen und nahrhaften Lebensmitteln haben. Nachdem die Lebensmitteldrohnen die Pakete zu den JungleBites gebracht haben, können Bewohner durch einfaches Scannen ihrer personalisierten Nahrungskarten auf die Automaten zugreifen.

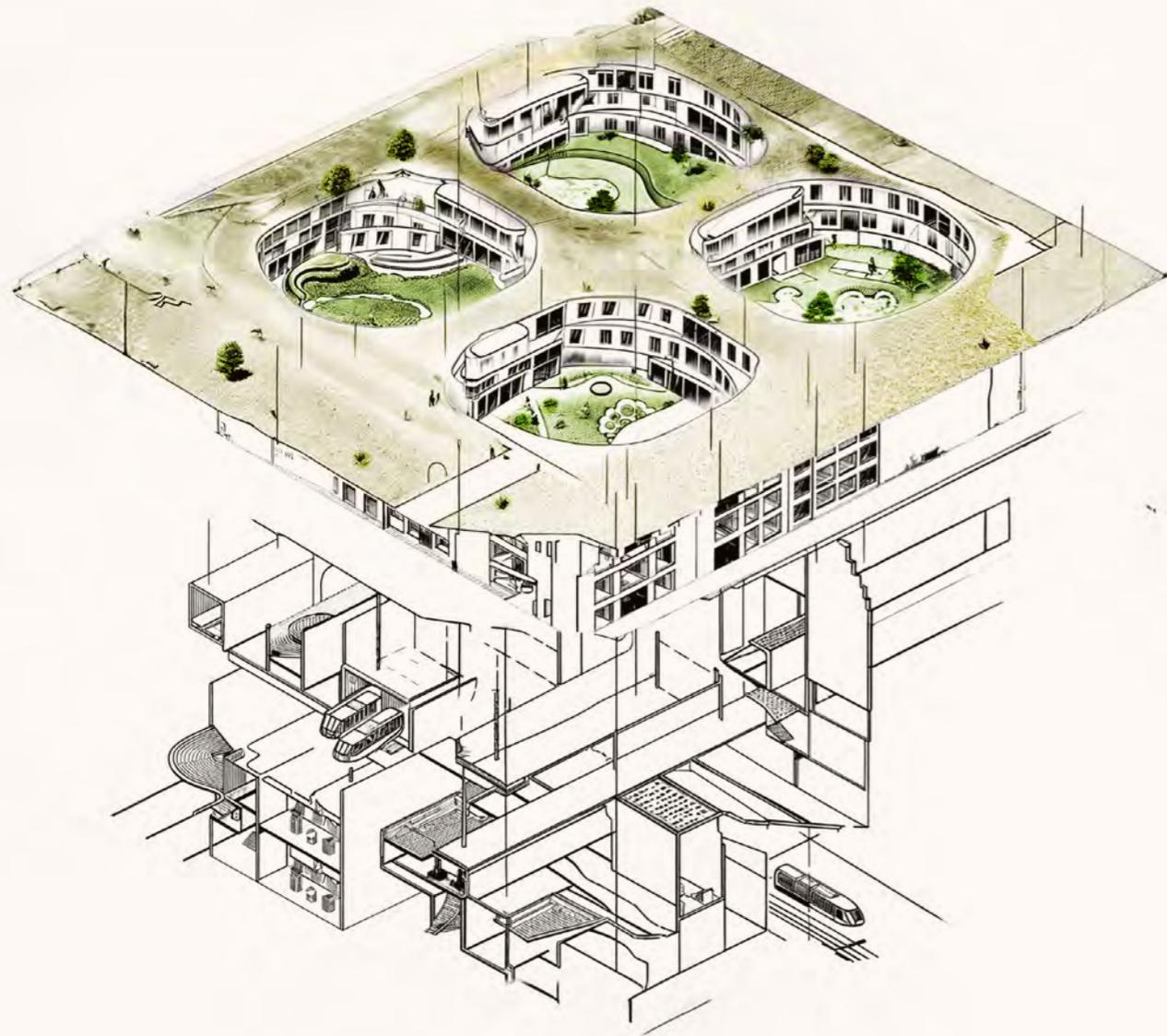
Diese Karten sind individuell auf ihre Ernährungsbedürfnisse programmiert. Medizinische Bedürfnisse und spezielle Diäten können so im Bezug der Nahrungsmittel ebenso berücksichtigt werden. So erhalten die Bewohner:innen sofort ihre ausgewählten Mahlzeiten. Diese effiziente Methode sichert allen Bewohner:innen frische und nahrhafte Lebensmittel, ohne jeden Aufwand des Einkaufens.



Carea

Good health and well-being

«Carea» stellt die Gesundheit von Mensch und Natur in den Vordergrund und ist das Herzstück der Care-Ära. Im Mittelpunkt steht die Pflege von Natur und Umwelt, die physische und psychische Gesundheit sowie ein gesundes gesellschaftliches Zusammenleben. Die Zukunft bietet eine Balance zwischen urbanem Leben und natürlicher Umwelt.



Auf der Erdoberfläche befinden sich keine privaten Gebäude, wodurch Platz für einen grünen öffentlichen Raum entsteht. Die Bewohner:innen von Carea profitieren von einer üppigen Natur und hervorragender Luftqualität. Die einzigen Gebäude an der Erdoberfläche sind öffentliche Einrichtungen wie Krankenhäuser, Einkaufsmöglichkeiten und Bildungseinrichtungen.

Tief in der Erde befindet sich das unterirdische Transportsystem und die industrielle Produktion. Die Industrie benötigt kaum Licht, denn die Herstellung von Gütern wird nahezu ausschließlich von Maschinen und Robotern ausgeführt. Diese Anordnung hält die Erdoberfläche frei von Industrieanlagen und Verkehr und schafft Raum für die Natur, was wiederum der Gesundheit der Menschen zugutekommt.

Direkt unter der Erdoberfläche befinden sich Siedlungen. Diese Wohnhäuser haben offene Innenhöfe, durch die Licht in die Wohnungen gelangt. Die Behausungen sind um den grünen Innenhof angeordnet. Die Wohnräume mit Fenster in den Hof, befinden sich im vorderen Bereich, während die hinteren Räume Privatsphäre und Rückzugsmöglichkeiten bieten. Die runde Form des Innenhofs fördert das Gemeinschaftsgefühl und schafft einen Ort für Austausch gemeinsame

Mahlzeiten und Spiel für die Kinder. Die unterirdischen Bauten befriedigen ein tiefes Gefühl von Schutz und Geborgenheit der Bewohner:innen. Die in die Erde gebaute Architektur ermöglicht dank Ziegelsteinen und Lehmverputz die natürliche Temperaturregulation. Die Wärme der Sonne wird in der Nacht im Boden gespeichert, während es unter Tags in den Wohnungen angenehm kühl ist.



An der Erdoberfläche bleibt viel Platz für den Ackerbau, um den sich die Bewohnenden von Carea gemeinsam hingebungsvoll kümmern. Die frische Ernte steht täglich in der lokalen Markthalle im Angebot. Die biologisch angebauten, stets saisonalen Lebensmittel und die Arbeit an der frischen Luft halten die Menschen gesund und zufrieden. Nach der Arbeit verbringen die Carea-Bewohner:innen Zeit in der unbebauten, freien Natur.



Um in die nachhaltige Gesundheit von Individuen und der Gesellschaft zu investieren, bieten Apotheken neben dem regulären pharmazeutischen Angebot Kräutermischungen zur Gesundheitsvorsorge an. Auch in den Krankenhäusern wird ergänzend zur akuten Medizin mit Heilpflanzen gearbeitet. Diese werden direkt in den Krankenzimmern angebaut, zu Medizin verarbeitet und eingesetzt. Alle Bewohner:innen von Carea investieren, durch regelmässige therapeutische Sitzungen, präventiv und nachhaltig in ihre mentale Gesundheit – und somit gleichzeitig in ein gesundes Zusammenleben im Sinne der Gemeinschaft.



Die Kinder lernen bereits im Kindergarten auf spielerische Weise den verantwortungsvollen Umgang mit Pflanzen, die Pflege der Natur und Umwelt sowie die Fürsorge für ihren eigenen Körper und Geist. Auch der Aufbau und die Pflege zwischenmenschlicher Beziehungen sowie die Sensibilisierung für Diskriminierung werden vermittelt. Das anschließende Schul- und Hochschulsystem knüpft daran an und vertieft dieses Wissen über ganzheitliche Aspekte der Gesundheit.

In öffentlichen Ateliers und Werkstätten können die Bewohner:innen von Carea ihre Kreativität ausleben und ihrer Freude an Handarbeiten nachgehen. Die Maschinen und Roboter übernehmen in tief unter der Erde gelegenen Industriehallen die Massenproduktion. Somit bleibt den Menschen viel Zeit und Raum für das Kunsthandwerk und Design – sowie für die lebensverlängernde Reparatur defekter Alltagsgegenstände.

Gestaltungshaltungen

Im Lichte derzeit verfügbarer KI-Tools bleibt die Frage zu stellen: was entwerfen Designer:innen noch, wenn sich durch Methoden maschinellen Lernens beeindruckende Bilder in Sekundenschnelle generieren lassen? Kurz gesagt: alles, was nicht auf einem einzelnen Bild anschaulich wird. Beim genauen Hinblicken wird deutlich: vielfach schafft die erzählerische Struktur einen Basis – einen Kontext – in dem generierte Bilder wie einzelne Fäden zu einem Geflecht des Weltentwurfs zusammengestellt und -gewoben wurden. Bewandtnis wird gestaltet, sie fällt aus keiner Maschine und keinem Computer.

Die Studierenden aus dem Seminar «future issues» lassen nachfolgend tief in ihre Motivationen hinter den Weltentwürfen blicken: in ihre Grundsätze, Auffassungen und Wünsche für eine gute Zukunft. Das Generieren, Modifizieren und Verändern der Bilder, um sie in ihre Erzählstruktur einzubinden, unterstellt sich einem Ziel: dem Anspruch *eine* mögliche Zukunft verhandelbar zu machen. Die Weltentwürfe sind somit ein Geschenk zur Diskussion an uns alle – für uns alle. Auf Basis der SDGs und umfassend trainierter «KI» auch von uns allen.



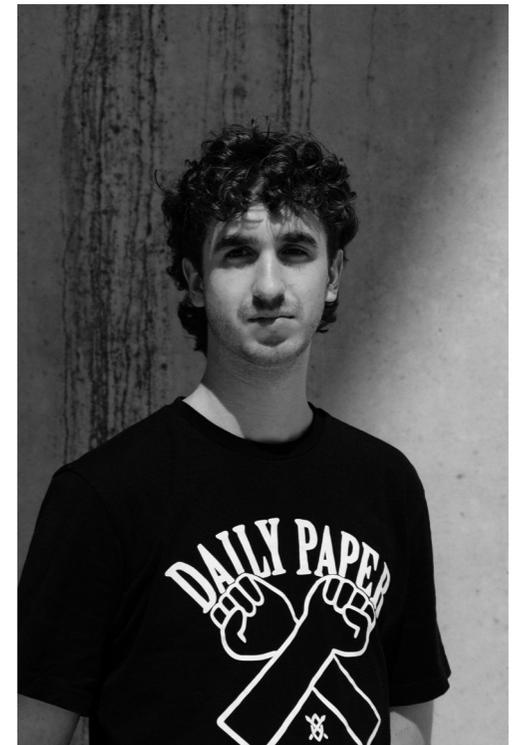
Mona Emmi Hussein
quality education

Ich habe das Ziel der hochwertigen Bildung gewählt, weil Bildung die Grundlage für alles ist. Man lernt und baut auf seinem Wissen auf, und so leben wir, und ich bin überzeugt, dass dies auch weiterhin die Art sein wird, wie die Menschheit lebt. Ich habe gezeigt, wie unterhaltsam Bildung in der Zukunft sein kann, insbesondere da wir unzählige Technologien und Hunderte von Dienstleistungen anbieten werden. Das Lernen wird Spass machen und herausfordernd sein. Die Menschen werden dort viele verschiedene Erfahrungen machen können. All das passiert in dieser Stadt namens «Nova Celestia», die noch besser ist. Es ist ein Ort, an dem man Gelerntes umsetzen kann, und tatsächlich etwas damit anfangen kann. Die Möglichkeiten sind endlos, aber nicht überwältigend. Willkommen, in der Zukunft!



Aaron Joss
no poverty

Mit «Matera» skizzierte ich eine Welt, in der Armut durch die faire Verteilung des Wohlstandes beseitigt wurde. Damit möchte ich darstellen, wie ein Wandel der Gesellschaft möglich sein könnte und wie dieser aussieht. Damit dieser Wandel stabil und anhaltend ist, sollte dieser auf eine natürliche und nicht auf vorschriftenbasierte Art geschehen. Mit einer plötzlichen Unabhängigkeit und Sicherung der Lebensgrundlagen scheint mir ein Wandel in eine Gesellschaft, die Priorität auf Selbstverwirklichung durch Passion und Gleichberechtigung setzt, am ehesten möglich.



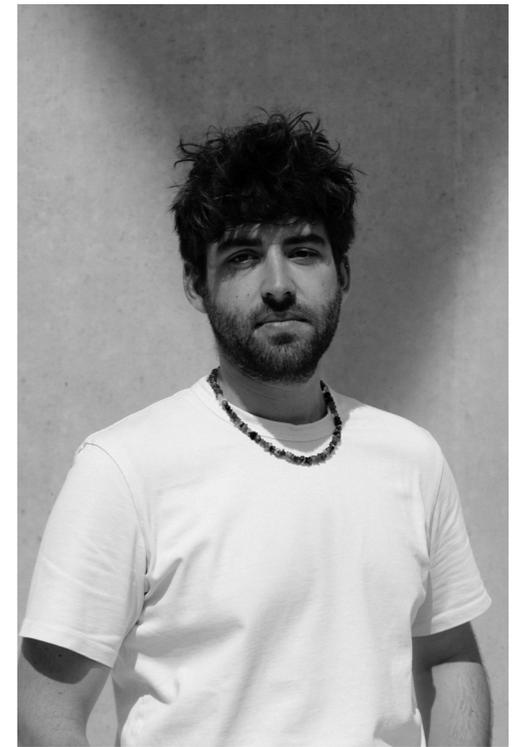
Pascal Lüthi
affordable and clean energy

Der Entwurf der Zukunft «Motema» soll eine faire und nachhaltige Energieproduktion und -verteilung aufzeigen. Dies hängt unmittelbar mit den Rohstoffen zusammen, die für grüne Technologien vonnöten sind. Deshalb ist es notwendig, die Bedingungen ihrer Gewinnung sowie die damit verbundenen Handelsverhältnisse zu betrachten und miteinzubeziehen. Eine nachhaltige Zukunft erfordert soziale Gerechtigkeit und Schutz für die betroffenen Menschen, die Natur und die lokalen Communities. Das visualisierte Setting in Zentralafrika wurde so gewählt, um die Energiequelle und die Wertschöpfungskette zu beleuchten. Im Gegensatz zu andauernden Entwicklungen soll eine Zukunft entworfen werden, in der das Kollektiv geschützt ist und Ressourcen fair genutzt und exportiert werden, ohne Ausbeutung und Einflussnahme durch externe Akteure, die ihre eigenen Interessen verfolgen und das System absichtlich destabilisieren.



Silas Moser
sustainable cities and communities

Ich habe mich mit dem SDG für nachhaltige Städte und Gemeinschaften auseinandergesetzt und mich dabei auf den öffentlichen Verkehr fokussiert. «Metro Verde» zeigt eine Zukunft, in der Technologie und Natur harmonisch koexistieren und sogar verschmelzen. Diese Vision soll auf aktuelle Probleme realer Städte zeigen, in welchen die derzeitigen urbanen Gestaltungen und Pflanzen oft nicht zusammen funktionieren. Metro Verde stellt eine Einladung dar, die Möglichkeiten umweltfreundlicher, innovativer Urbanisierung zu erkunden.



Nils Richli
life below water

Mit «Hydropolis» möchte ich eine positive Zukunft visualisieren, in der wir Menschen nicht wie heute einseitig vom maritimen Lebensraum profitieren, sondern in einer gegenseitigen, harmonischen Symbiose leben. Dieses Gefühl soll sich auch im Design widerspiegeln, das organisch, parametrisch und stets mit dem Element Wasser verbunden ist. Das Konzept zeigt ein Nomadenvolk, das über den ganzen Planeten verteilt lebt und sich zu einer eigenen Kultur entwickelt hat.



Yaren Oezdemir
zero hunger

Das Ziel «Zero Hunger» habe ich mir ausgesucht, weil für mich eine Welt, in der jeder Mensch Zugang zu Nahrung hat ohne ums Überleben kämpfen zu müssen, eine der schönsten Vorstellungen ist, die wir schaffen können. Unsere Erde hat genügend Essen, aber es ist nicht gleichmässig zugänglich oder verteilt. Daher stelle ich mir vor, dass überall auf den Strassen Versorgerautomaten, sogenannte «JungleBites» stehen, die rund um die Uhr zugänglich sind. Die Automaten würden wie Fast-Food-Stände angesehen, die man nicht dringend braucht, aber die zur Verfügung stehen, wenn man plötzlich Hunger hat. In «Elysium» verwirklicht sich: Essen wird auf der Strasse ohne Kosten zugänglich. Die Automaten würden jedem gerechte Portionen und ausreichend Vitamine liefern und die Menschen mit genügend Proteinen und Mineralien versorgen, ohne dass viele Zutaten und Prozesse nötig sind. Das Hungergefühl sollte in nur fünf Minuten gestillt sein.



Tamara Tremonte
good health and well-being

In Zukunftsszenarien dominieren oft science-fiction-artige, hyperfuturistische Elemente und Ästhetiken. Im Vergleich dazu ist die visuelle Umsetzung von «Carea» zurückhaltender. Die Zukunft wirkt auf den ersten Blick vertraut, mit Szenen, die aus dem Alltag gegriffen scheinen. Doch in diesen Szenen verbergen sich subtile Elemente, die in unserer Gegenwart teils wenig bekannt sind. Diese beziehen sich auf politische Debatten zur Klimakrise und Nachhaltigkeit, dem Wert von Gesundheit und Care-Arbeit, Gerechtigkeit, Antirassismus und den Privilegien des «Slow Living». Solche Forderungen werden oft als Utopien wahrgenommen. Die entworfene Zukunft Carea mag politisch utopisch wirken, während sie nur wenige kulturell vertraute futuristische Elemente aufweist. Diese Spannung ist das zentrale Element meines Entwurfs. Sind utopische Zukünfte und die Gegenwart am Ende vielleicht gar nicht so weit voneinander entfernt? Und wer entscheidet darüber?



Pia Scharf
Dozentin im Studiengang Industrial Design

«Die Zukunft» begegnet uns in Science-Fiction-Erzählungen selten in strahlend buntem Zuversichtslicht, häufig zeigt sie sich unausweichlich in dystopischem Bleigrau, das dem Abgrund des apokalyptisch-abgeschaltetem Displayschwarz nahesteht. Visualisierungen, die einer tatsächlich «schönen neuen Welt» gerecht werden wollen, indem sie globale verhandelte Werte in Formen und vielfältige Farben setzen, können im akademischen Diskurs schnell als unzureichend kritisch gesehen werden. Die Arbeiten der Studierenden sind jedoch so angelegt, dass die Verhandelbarkeit der Zukünfte ausser Frage steht. Die Entwerfenden zeigen, dass Zukunft nicht einmal nur im Singular gedacht werden kann. Damit sind die Weltentwürfe von vorne herein als Einladungen zur Diskussion zu sehen: Emotionen, die sich beim Betrachter einstellen, sind ein willkommener, unverzichtbarer Teil einer notwendigen, globalen Diskussion. Designer:innen schaffen Kommunikationsräume.

