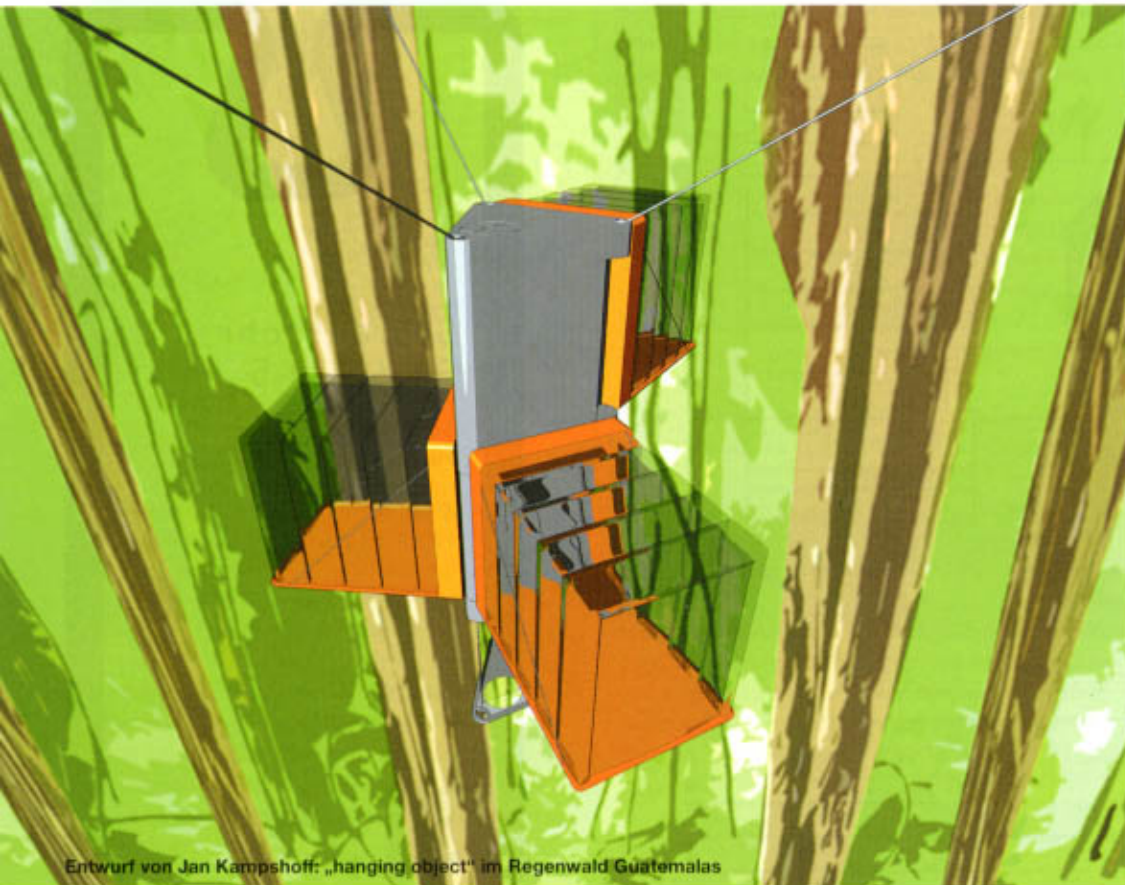


Semimobile Architektur für extremes Gelände:

4WD – Four Wall Drive

Für acht topographisch wie klimatisch extrem markante Orte der Welt – vom Eismeer Patagoniens bis zur Wüste Taklamakan – haben Studenten der FH Münster semimobile Häuser entwickelt und als „Markenprodukt“ im Internet präsentiert. CF



Entwurf von Jan Kampshoff: „hanging object“ im Regenwald Guatemalas



Dorian Zapp: „Deep desert units“ in Taklamakan

Im Wintersemester 2001/2002 fand unter der Leitung der Architektengruppe XTH-Berlin an der Fachhochschule Münster das integrative Masterstudiengangprojekt 4WD–Four Wall Drive statt. Integrativ bedeutete hier die enge Zusammenarbeit zwischen dem Department Entwerfen + CAD, dem Department Konstruktion, dem Department Digitale Gestaltung. Als Externe „Inputgeber“ war die Nemetschek AG und die Medienagentur Trisinus beteiligt. Ziel war es, eine Reihe semimobiler Freizeithäuser sowie die dazugehörige Infrastruktur zu entwickeln und als Markenprodukt auszuformulieren. Von Beginn an wurde dabei das Internet als gemeinsame Arbeits- und Präsentationsplattform genutzt. Neben den Untersuchungen zum heutigen Freizeitverhalten umfasste die Aufgabe zugleich die Definition einer gemeinsamen Produktidee sowie den strategische Einsatz multimedialer Präsentationsformen zur Kommunikation des Projektes am Markt.

Entwurflich bildete das Potenzial exponierter Orte in der Kombination aus Natur, Technik und Mensch den Ausgangspunkt für die Entwicklung neuer Haustypologien an der Schnittstelle von Wohnen und Sport. Jedes der acht Teammitglieder übernahm die Entwicklung eines Basecamps (Siedlungsstruktur) an acht welt-

weit verteilten Orten sowie den Entwurf einer ortsunabhängigen und austauschbaren Unit (mobile Wohneinheit). Die Stärke des Projektes resultierte aus dem Ziel, eine gemeinsame Produktreihe zu entwickeln und der damit zwangsläufig notwendigen Koordination im Team. Die eigenständigen Entwicklungen bedurften der fortlaufenden Überprüfung bzw. der Definition gemeinsamer Parameter. Auf technischer Ebene umfassten diese Parameter die Transportmasse und Systeme, ein gemeinsames Kopplungssystem und die Angleichung der Units an die klimatischen und topografischen Bedingungen der unterschiedlichen Orte. Die strategische Ebene umfasste die Definition einer gemeinsamen Zielgruppe, die Entwicklung einer abgestimmten Terminologie und Präsentationsform sowie das gemeinsame Auftreten im Internet.

Von Beginn an bildeten die parallel stattfindenden Seminare und Workshops zu HTML, Macromedia Dreamweaver, Macromedia Flash, Adobe Illustrator/Photoshop und Maxon Cinema 4-D die Grundlage für eine gemeinsame Koordination und den Austausch im Team. Die erworbene Medienkompetenz wurde während der gesamten Entwurfsphase genutzt, um vorhandene Kommunikationsstrukturen zu analysieren und eigene

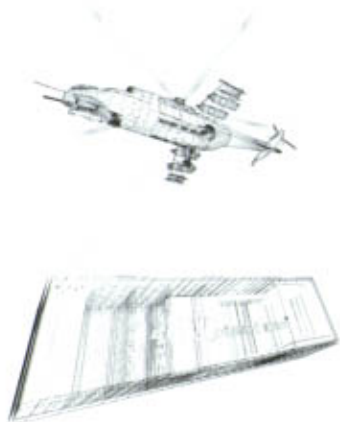
Präsentationsstrategien zu entwickeln und testen. Der Aufbau der gemeinsamen Internetplattform ermöglichte eine Simulation von Markt- und Firmenstrukturen und führte nicht zuletzt zur Steigerung der Kommunikation und der Teamarbeit innerhalb des Kurses.

Während des Projektes dienten die Internetseiten als Kommunikations- und Informationsplattform für bzw. über den Kurs. Veröffentlicht wurden neben Links und Tips der aktuelle Stand der einzelnen Projekte mit den für die Koordination relevanten Daten. Mit der Endpräsentation im März 2002 wurde sie in die 4WD Produktseite überführt und vorgestellt.

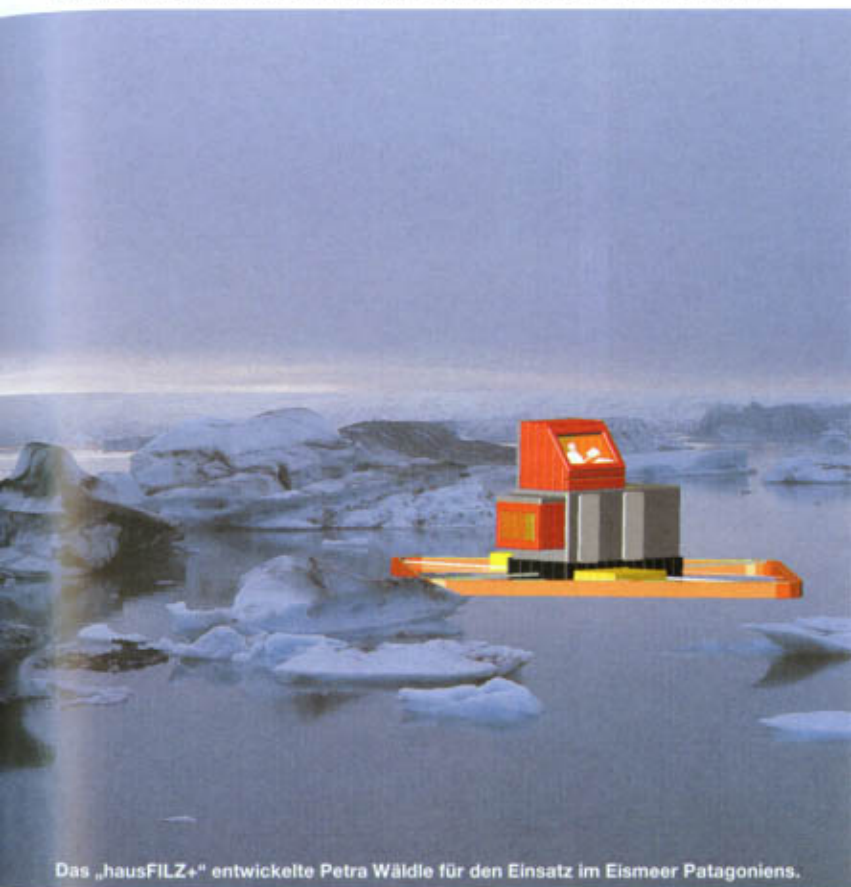
4WD als Markenarchitektur setzte sich mit dem Ziel auseinander, ein autonomes architektonisches Produkt zu entwickeln, zu präsentieren und das dazu gehörige Umfeld zu generieren. Produkte wie Yachten, Geländewagen, All Terrain Vehicles, Paraglider, Mountainbikes, Snowboards, Surfboards, Skateboards usw. bildeten die Analogie zu der Entwicklung von 4WD-Häusern.

4WD als Produkt

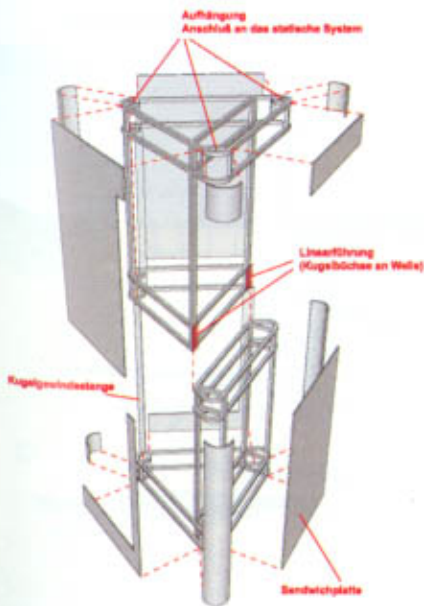
4WD-Häuser lassen den Ort, die Architektur und damit verbundenes Handeln zum Ereignis werden. Progressives Design, Computer- und Kommunikationsarchitektur



Marc Günnewig: per Hubschrauber wird ein 4WD Haus an seinen Einsatzort transportiert.



Das „hausFILZ+“ entwickelte Petra Wädle für den Einsatz im Eismeer Patagoniens.



„Hanging object“ als Explosionsisometrie

Entwürfe von

Dirk Betz („a trip into the pit“, Lausitz), Marc Günnewig („white desert resort“, Weiße Wüste), Tobias Hermesmeier („icelature“, Island), Jan Kampshoff („jungle XP“, Guatemala), Bernd Schnoklake („mongolia travel“, Mongolei), Henrike Tiemann („serengeti motion“, Serengeti), Petra Wädle („waterworld“, Patagonien), Dorian Zapp („deep desert base“, Taklamakan)

Seminarleitung

XTH-Berlin (Hartl, Janekovic, Rieger, Schröder)

Support

FH Münster, Fachbereich Architektur, Department Entwerfen + CAD (Jan Kampshoff); Department Baukonstruktion (Prof. Dr. Jürges); Department Digitale Gestaltung (Dipl.-Ing. Ralf Westarp); Nemetschek AG (Dipl.-Ing. Markus Kamp); Medienagentur Trisinius (Jonas Hülsermann)

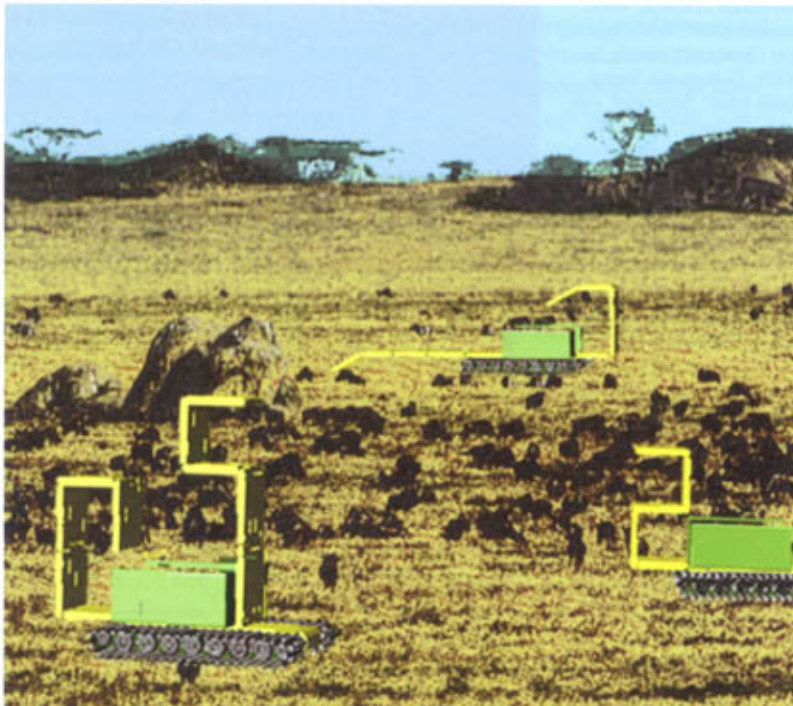
Klappmechanismus



„Living motion“ von Henrike Thiemann: auf löwensicherer Plattform ...



... durch die Serengeti,



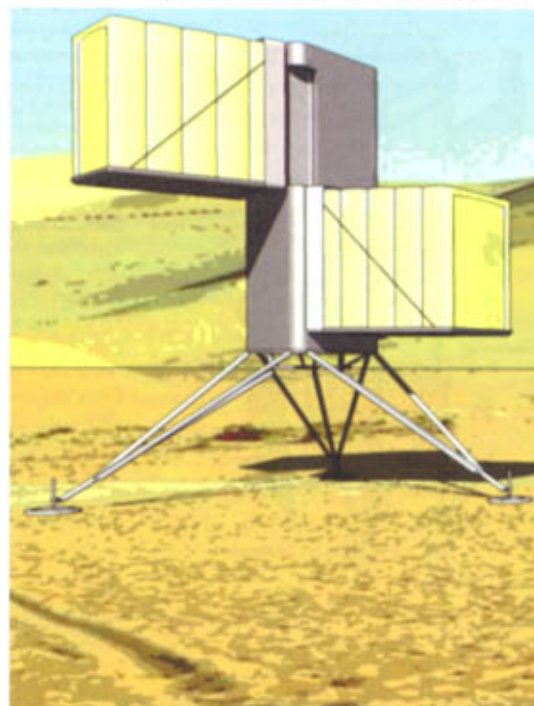
Tobias Hermesmeier: unterwegs auf Island mit Icelature, ...

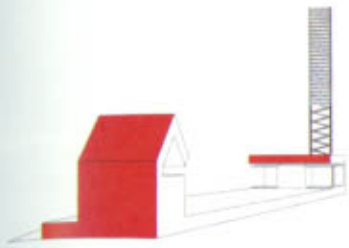


... einer Skulptur sich durchdringender Funktionsflächen.

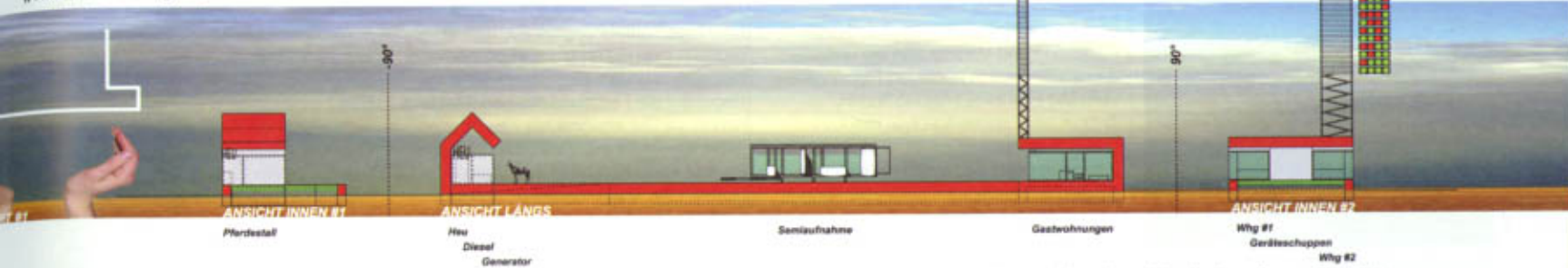


In der Wüste aufgeständert: „object“ von Jan Kampshoff.





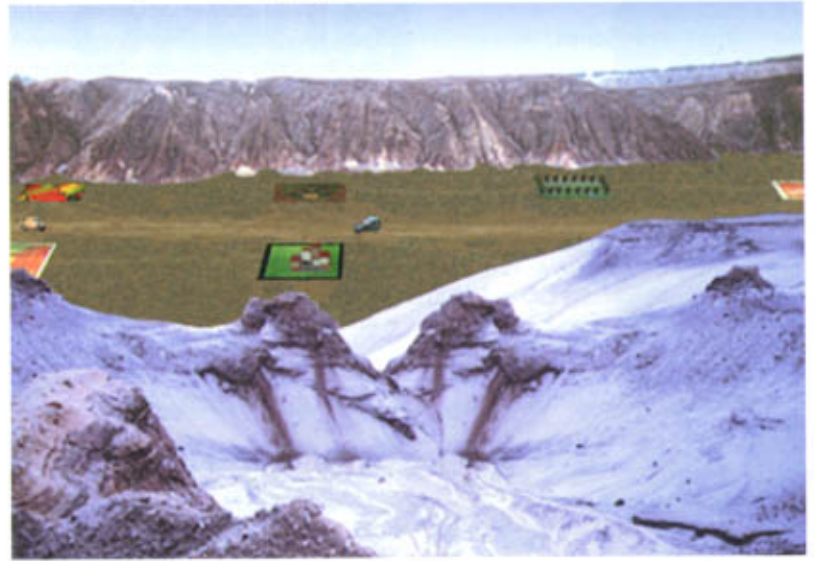
„Villa“ in der Mongolei, entworfen von Bernd Schnoklake.



„Extended house“, Entwurf von Marc Günnewig.



„Containerize“, entworfen für „a trip into the pit“ in der Lausitz von Dirk Betz.



sind inhärente Bestandteile. Den Ausgangspunkt bildet der genussvolle Umgang mit Extremorten der Natur- und Stadtlandschaft, mit Technologie, Datenräumen, Lifestyle, Funktionalität, Luxus oder existentieller Reduktion.

Die Produkte ermöglichen das intensive Erlebnis des Moments. Sie sparen Zeit und sind die Verkörperung extremer Bedingungen und Beanspruchungen. Sie sind als Zweithäuser ausgelegt, semimobil und für einen temporären Nutzungszeitraum vorgesehen. Einer modernen, dynamischen Käuferschicht bieten sie die räumliche Basis, Natur und Freizeit intensiv und individuell zu genießen. Das 4WD-Haus ist ein Nischenprodukt. Es antwortet auf Ansprüche an höchste Qualität im Hinblick auf Design, Funktionalität, Stabilität, Material und Image. Es bewegt sich an der Schnittstelle von Wohnen und Sport.

Vom Nutzer trimmbar lassen sich Räume hinsichtlich der wechselnden Anforderungen an Klima, Topografie, Wetter, Schutz und Nutzung optimieren. Nach individuellen Bedürfnissen lässt sich das Wohnobjekt modifizieren und steuern. Das 4WD-Haus ist eine hyperfunktionale Einheit aus Raum, Kommunikation und Information. Es ist ein räumlich technisches Gerät, das den Außenraum,

angepasst an seine wechselnden Bedingungen, optimal nutzbar macht. Die Natur ist das Medium, durch das sich das 4WD Haus navigieren lässt. Für den Eigner erfüllt sich die Sehnsucht nach Attraktivität, Kühnheit, Individualität, Exklusivität, Flexibilität und Intensität. Das spezifische architektonische Design etabliert die Marke und leistet die individuelle Identifikation. Darstellung, Werbung, Design und Käuferschicht bilden eine Einheit. Die einzelnen Einheiten werden unter dem Label 4WD geführt. www.fourwalldrive.de ist die Plattform der Präsentation und Veröffentlichung.

Unit

Präsentiert werden acht semimobile Units in Systembauweise, die sich im Transportmodus auf Containermaße (maximal 2,60 Meter mal 2,90 Meter mal 12 Meter) reduzieren lassen. Die einzelnen Elemente lassen sich vor Ort von einem Montageteam in kurzer Zeit zusammensetzen. Das 4WD Haus ist für extreme Topografien ausgelegt. Der Semimobilität entsprechend kommen vornehmlich leichte Baumaterialien zum Einsatz. Leichtmetalle, Kunststoffe, textile Baustoffe, leichte Bauplatten sind mit Materialien kombiniert, die je nach Bedarf auf Stabilität

und Behaglichkeit ausgelegt sind. Angewandt wird eine Kombination aus Hightech- und natürlichen Materialien.

Basecamp

Die räumliche Organisation der semimobilen Einheiten übernehmen acht Basecamps. Diese liegen an weltweit ausgewählten exponierten Orten mit extremen landschaftlichen Bedingungen. Ausgehend von den topografischen und klimatischen Bedingungen liefern sie die soziale und technische Infrastruktur. Das spezifische Potenzial der einzelnen Regionen bildet die Grundlage für die individuelle Definition des Basecamps und seiner Gemeinschaft.

Die Basecamps schaffen die Verbindung zur jeweiligen Umgebung und steigern die Qualität des Ortes. Ein genormtes Anschlusssystem ermöglicht die Kompatibilität der semimobilen Einheiten mit den verschiedenen Basecamps. Das 6-Punkt-Dockingsystem fixiert das 4WD-Haus in den unterschiedlichen Positionen und ist gleichzeitig Anschlusspunkt für die vom Basecamp vorgehaltenen Medien. 4WD ist ein globales Netzwerk. Es definiert das Wohnen und die dazugehörige Gemeinschaft. Es ist lokalisiert an exponierten Orten und inspiriert von den phantastischen Naturräumen der Erde.