

WINTERSEMESTER 2012-13  
Experimentelle Architektur

**VON ALLEN GUTEN GEISTERN VERLASSEN**

**The HECTOR**  
Gruppennummer 67  
Arthur Dautz, Frederic Chapman



./studio 3 - Anne-Sophie Betz | Thomas Jünger  
Institut für experimentelle Architektur

## Background

Vier Herangehensweisen zur Auseinandersetzung mit der Überthematik "Von allen guten Geistern verlassen" standen den Arbeitsgruppen zur Auswahl.

1. Landmarks
2. Ein neues Rathaus für Innsbruck
3. Ich bin Künstler
4. Das Haus als Zwiebel

Die Landmarks bzw. Landikonen waren unsere Inspirationsquelle. Während dem Findungsprozess nach einem *Objet Trouvé*, wurden eine Vielzahl von potenziellen Ausgangsgestalten untersucht.

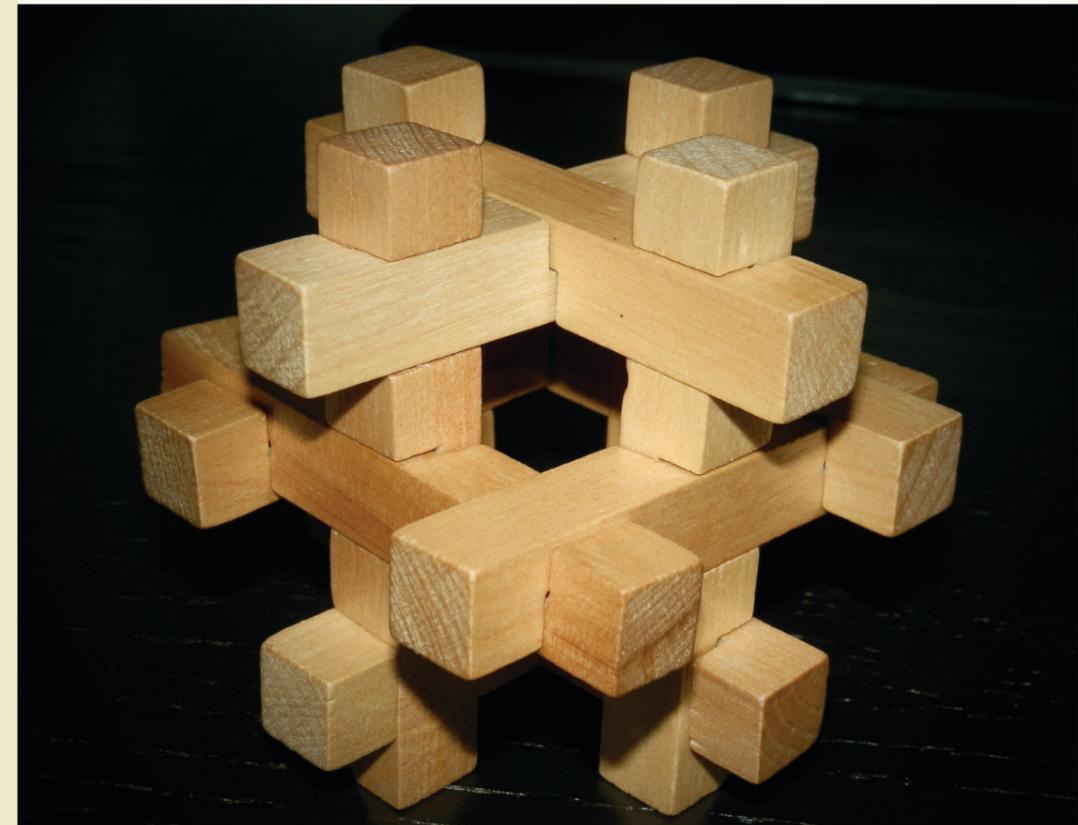
Mit Hilfe einiger Fehlgriffe wurde nach ausgiebiger Recherche, das uns am stärksten ansprechende Objekt gefunden. Ein Denkspiel bei dem die Herausforderung darin liegt, einzelne identische Teile so zu kombinieren, dass sie der Anordnung des Bildes entspricht.

Jene Elemente weisen jeweils drei Aussparungen in unterschiedlichen Richtungen auf. Zudem nehmen diese entweder eine vertikal bzw. horizontale Anordnung ein. Das überlegte ineinanderstecken der einzelnen Teile, ergibt das Mind-Game.

Kombinierbarkeit, Wachstumspotential, Monumentalität, geometrische Strenge, klare Linienführung, sowie die zahlreichen Anschauungsmöglichkeiten haben uns zu jener Auswahl gedrängt.

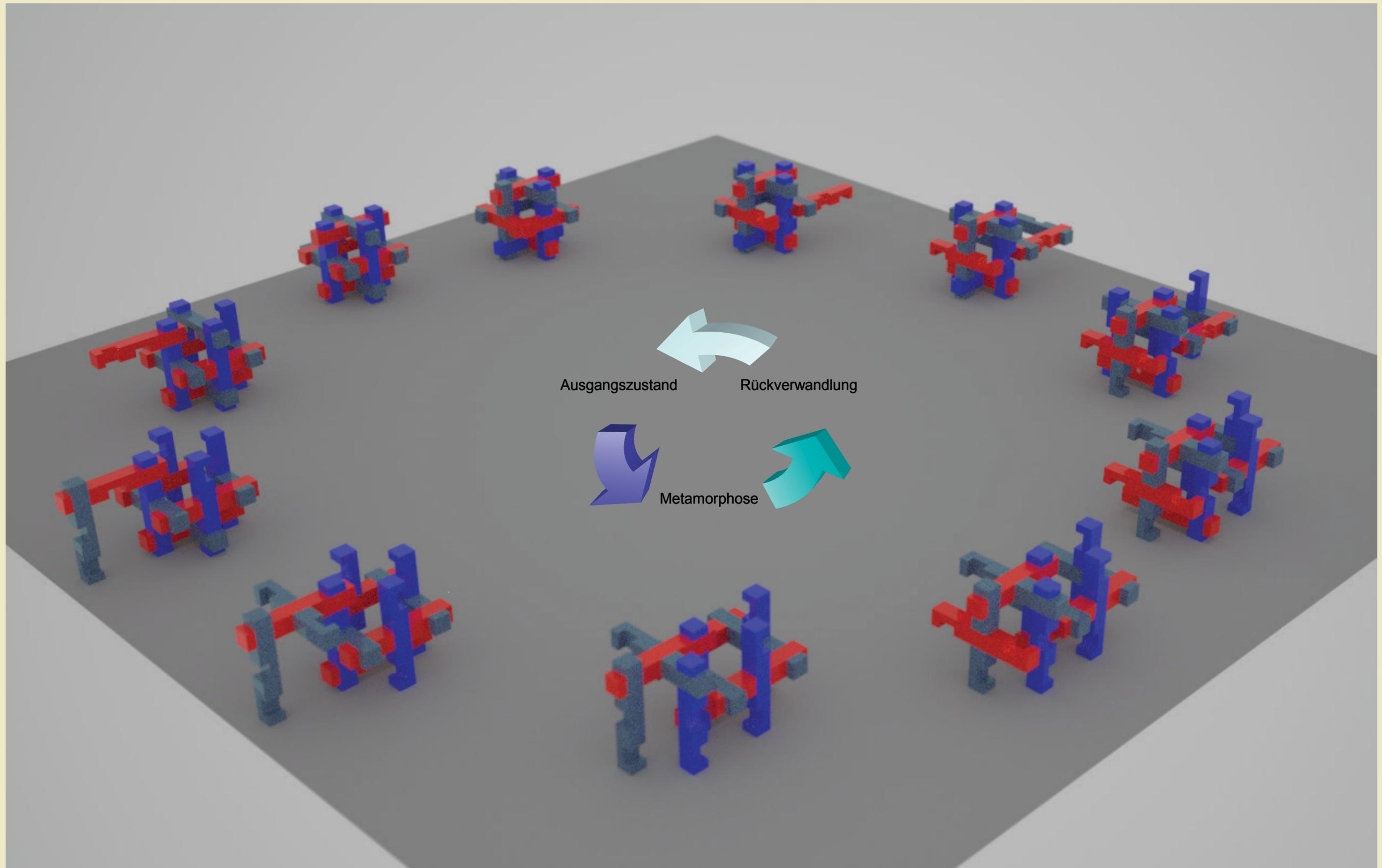
Anhand zahlreicher Entwurfsphasen, mit Hilfe von einigen physischen sowie virtuellen Modellstudien als auch Kollagen, wurde das potential unseres *Objet Trouvé* ausgelotet.

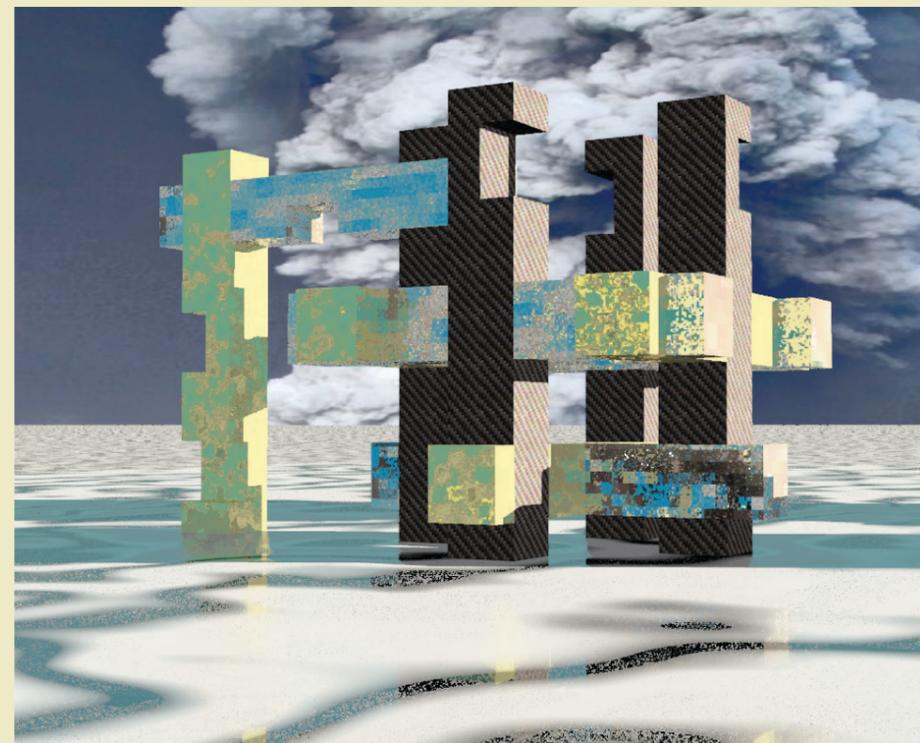
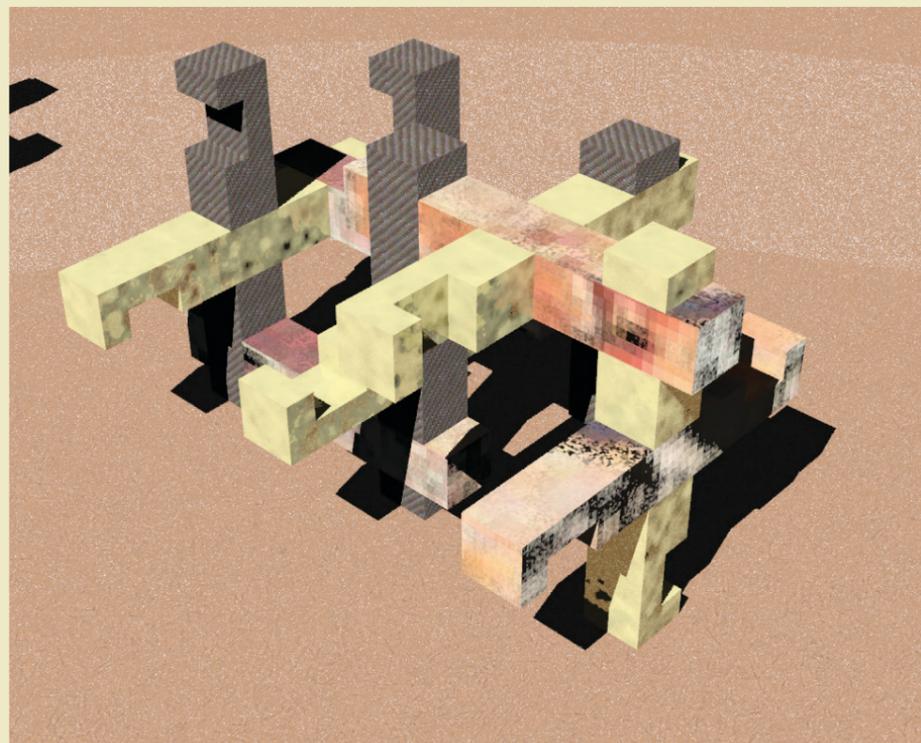
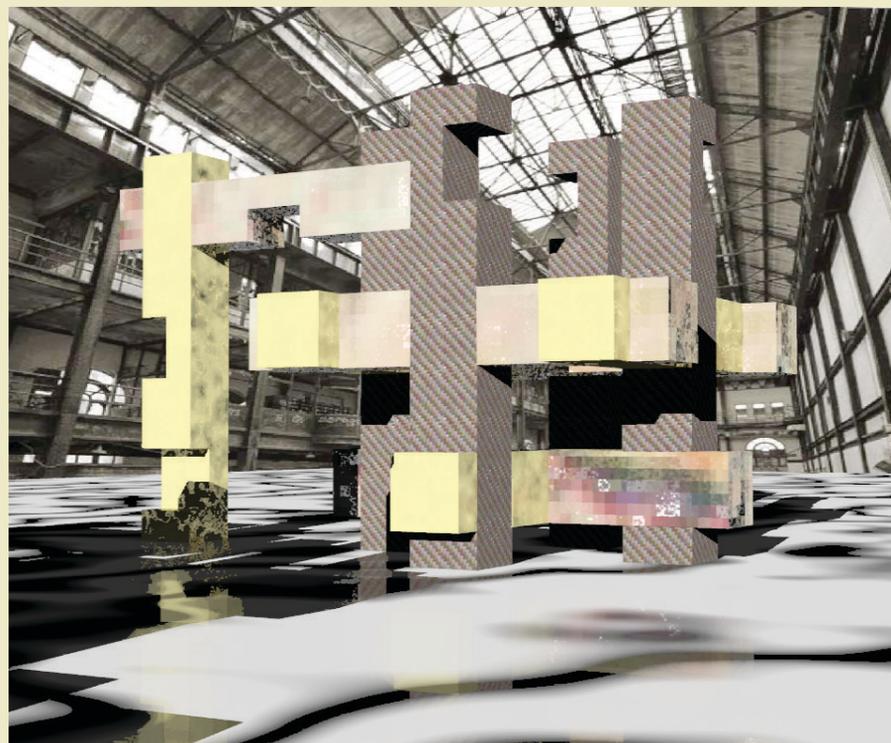
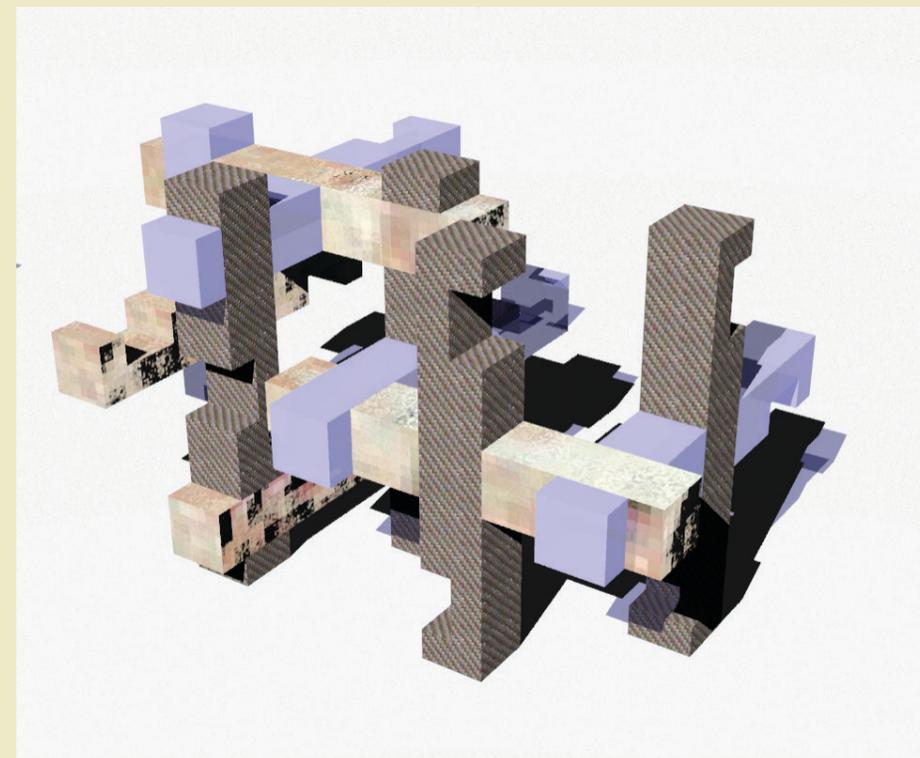
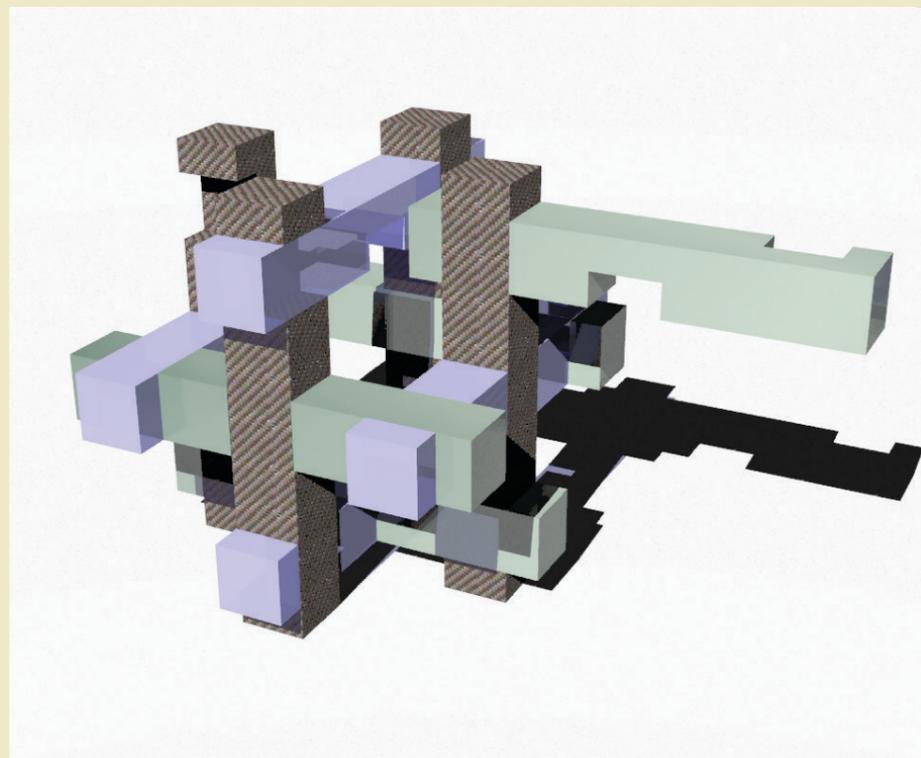
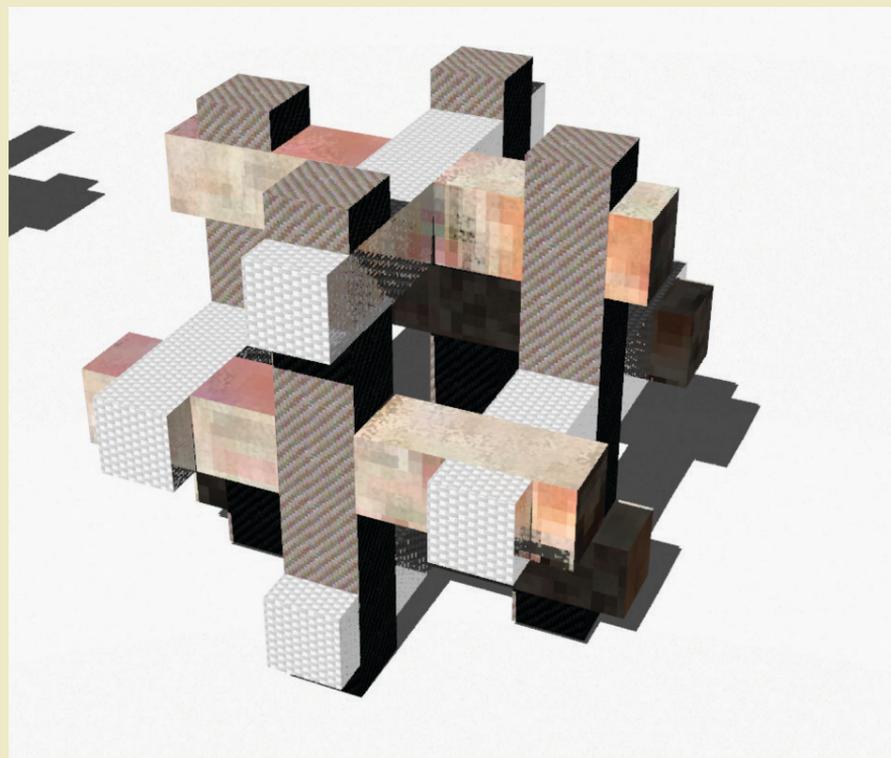
Folgende Broschüre gibt Einblick sowie Auskunft über einzelnev Etappen des Gestaltungsprozesses.



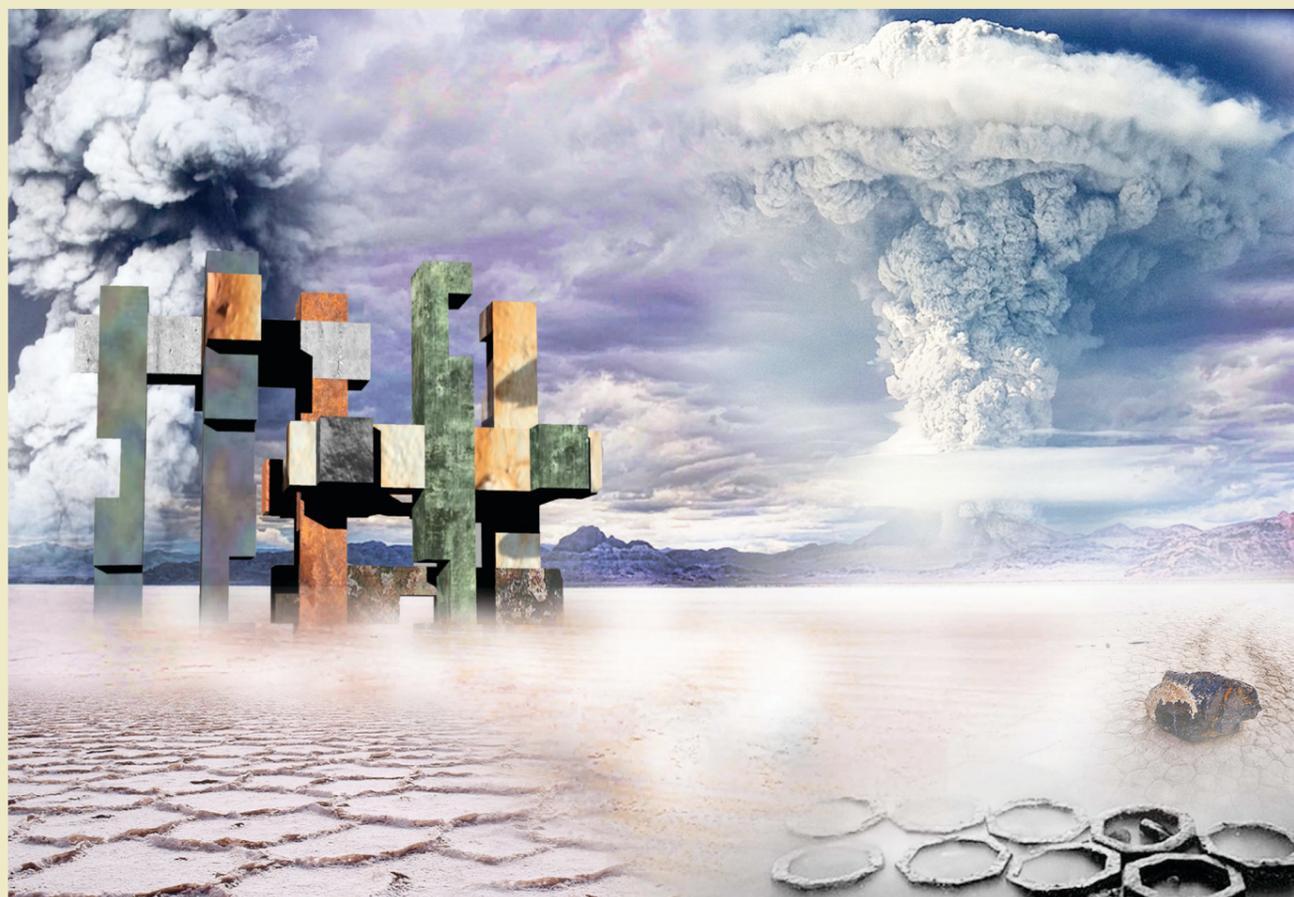
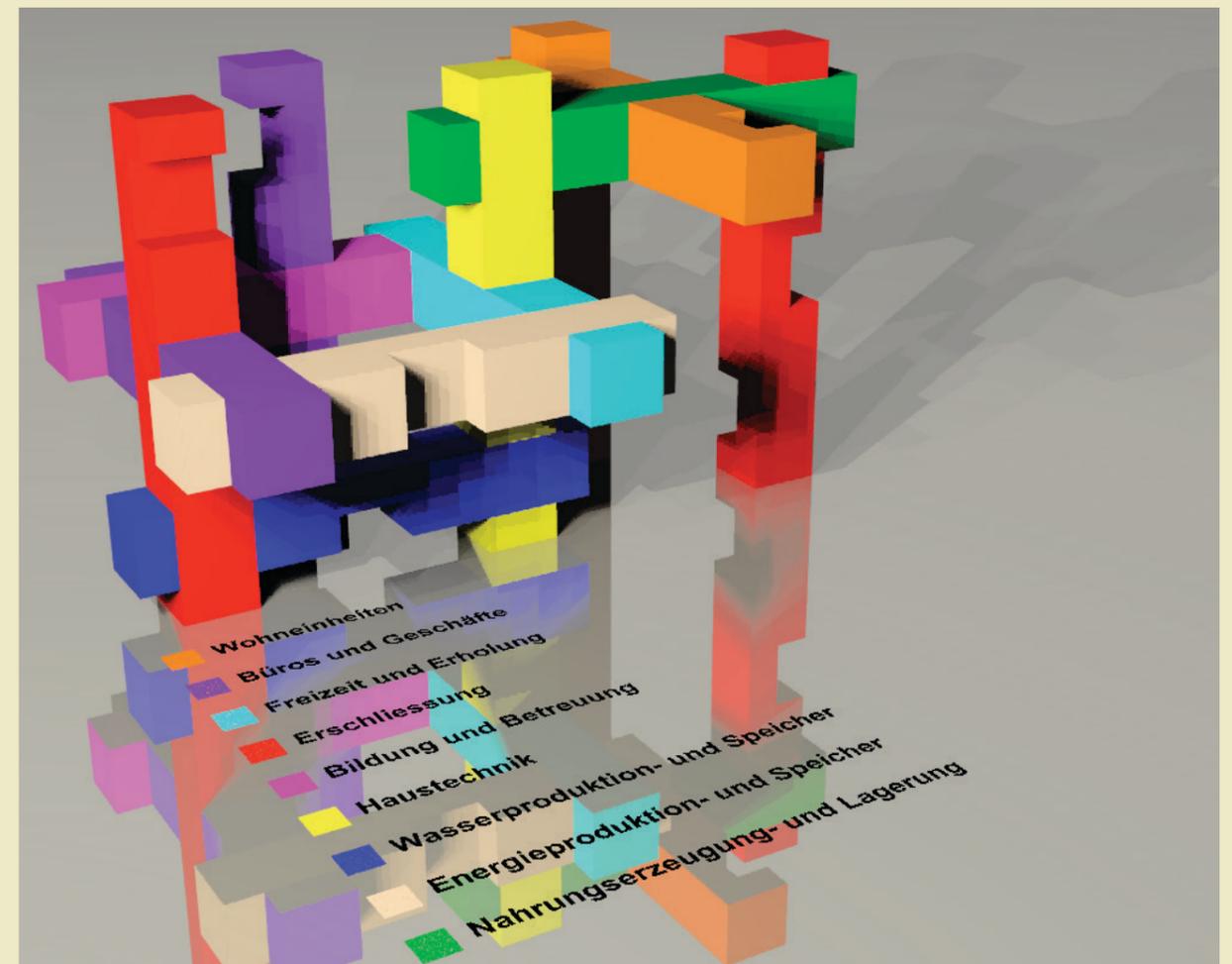
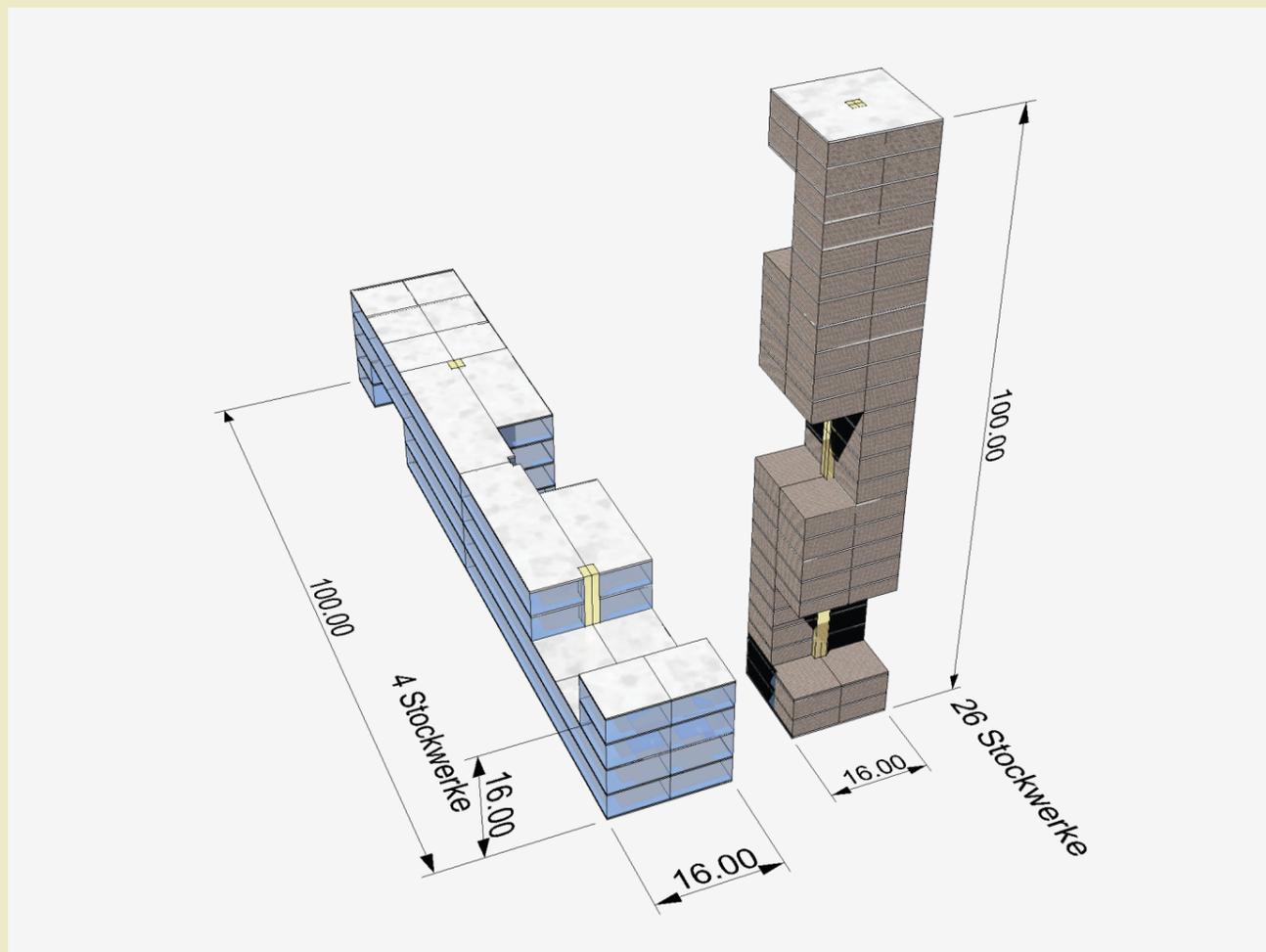
Objet Trouvé - Mind Game - Einstein

# Entwurfsprozess

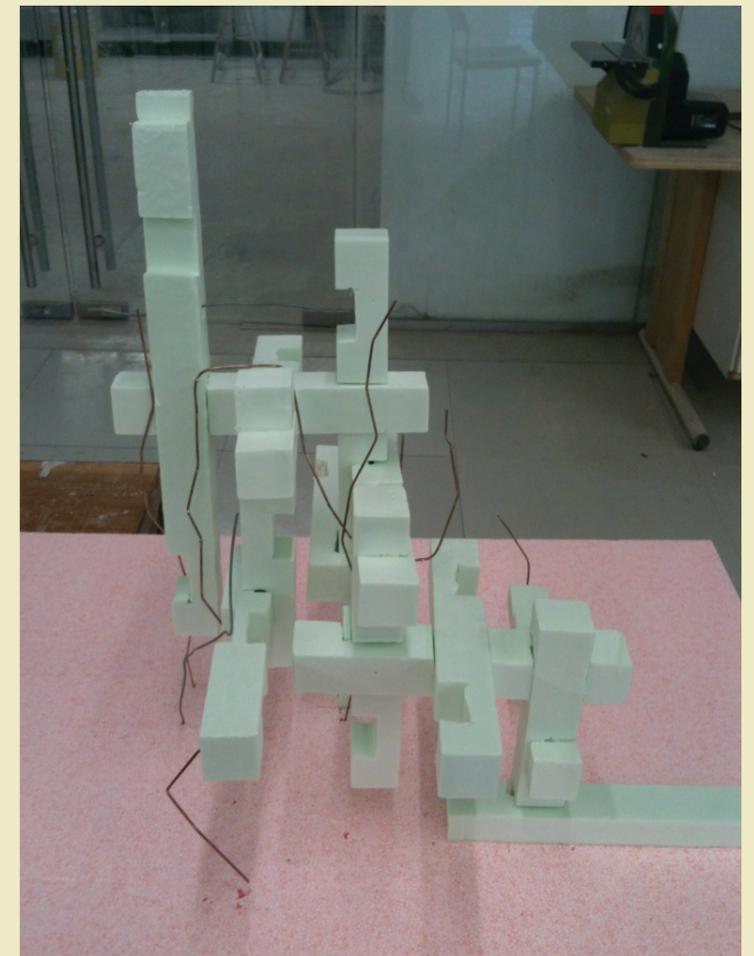
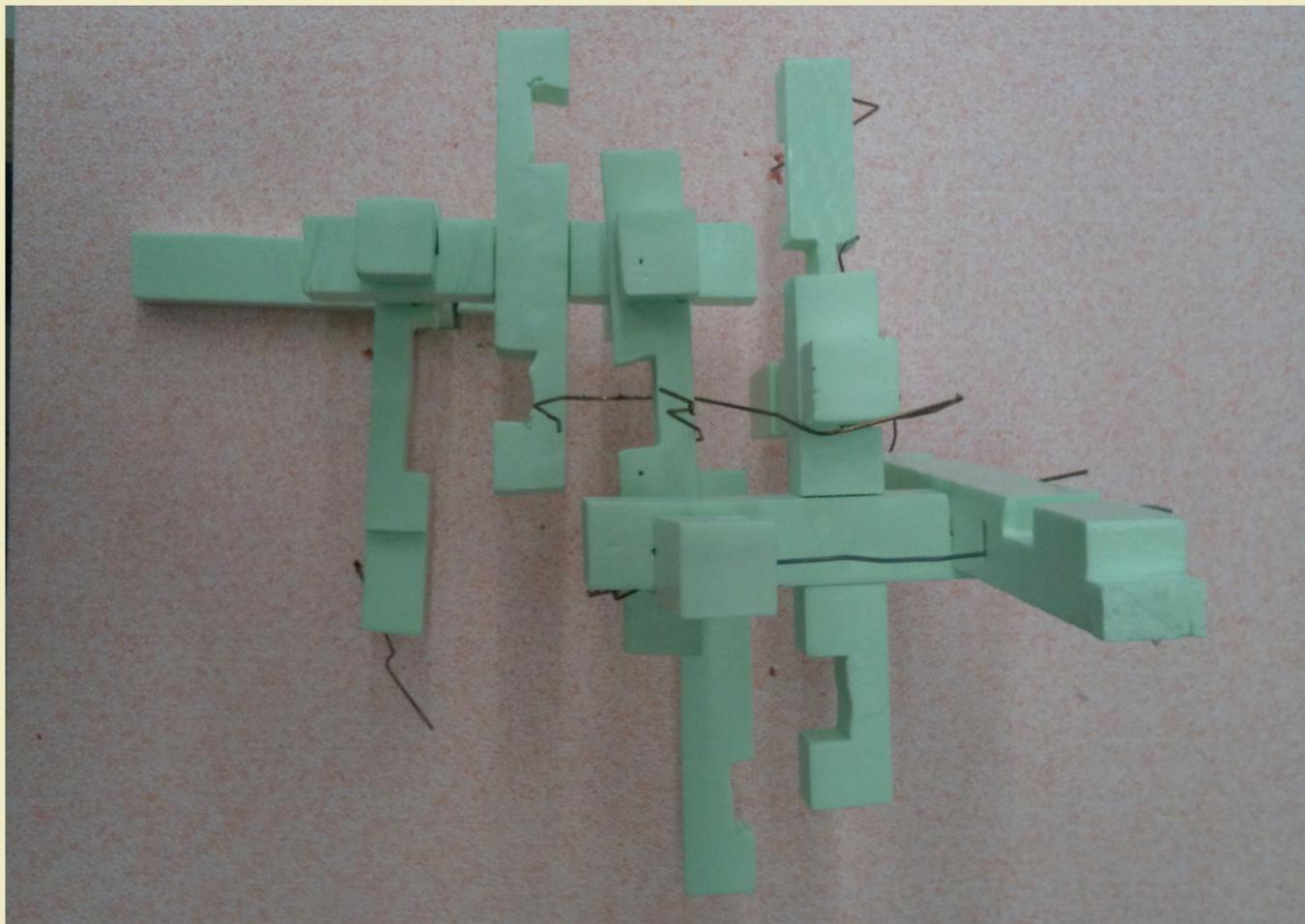


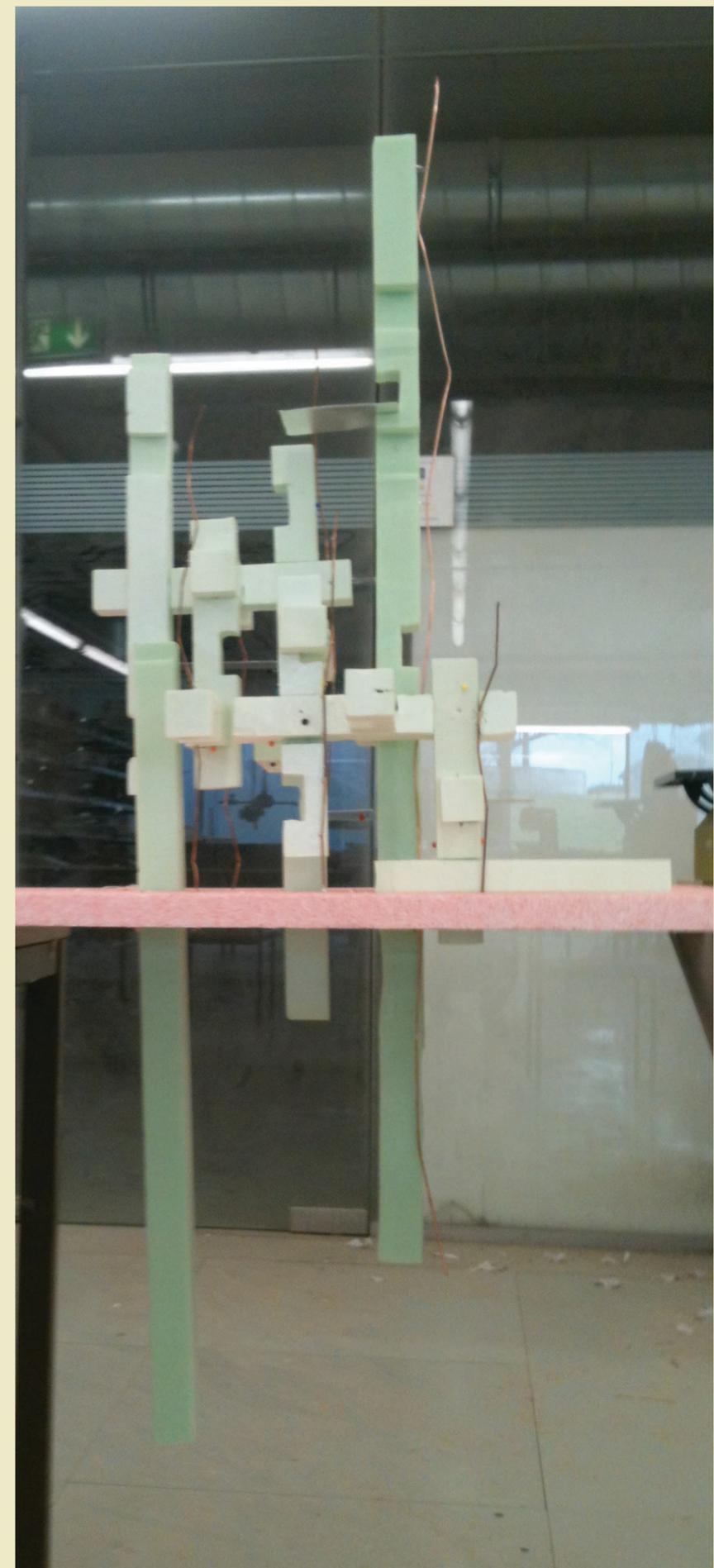
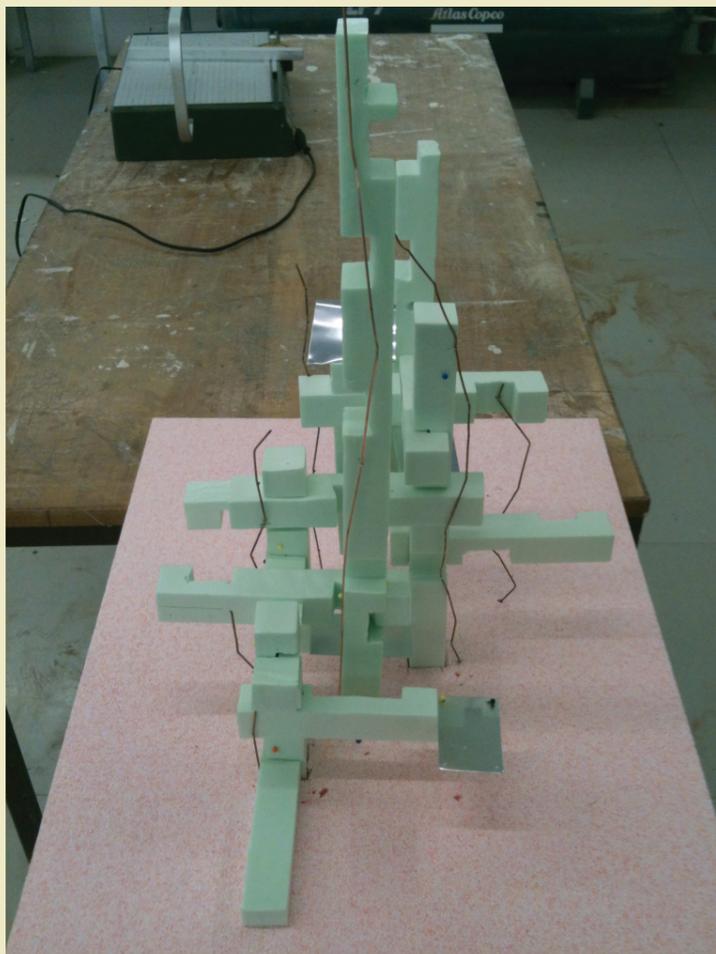


Texturbelegung der Elemente, Untersuchung verschiedener Stadien sowie experimentelle Einbindung in diverse Szenarien.

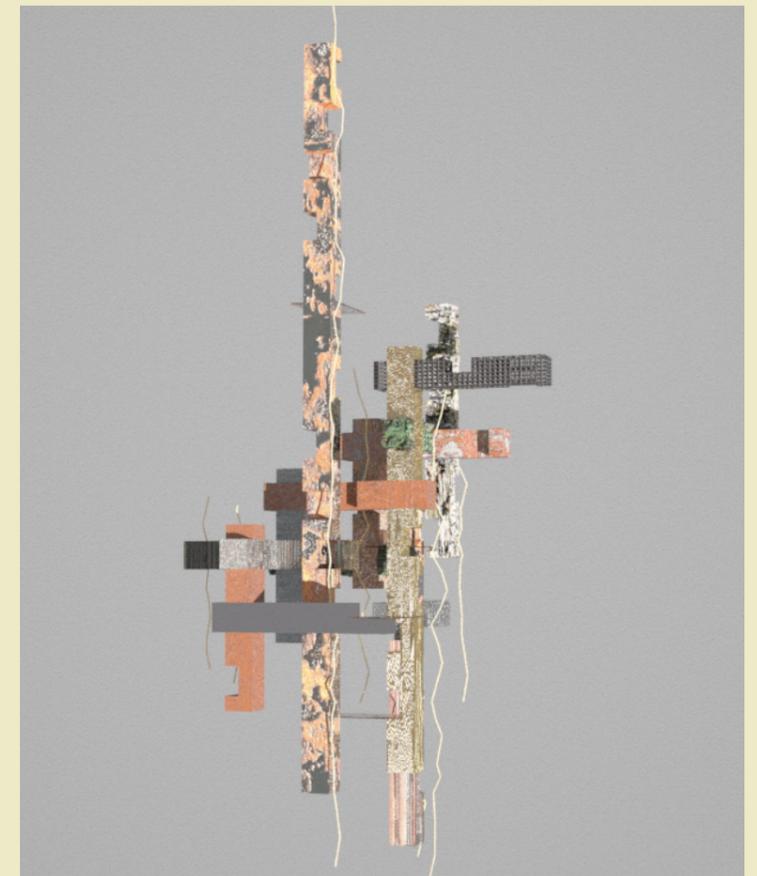


Festlegung der Dimensionen, Definition der Funktionen, erste Kollagen

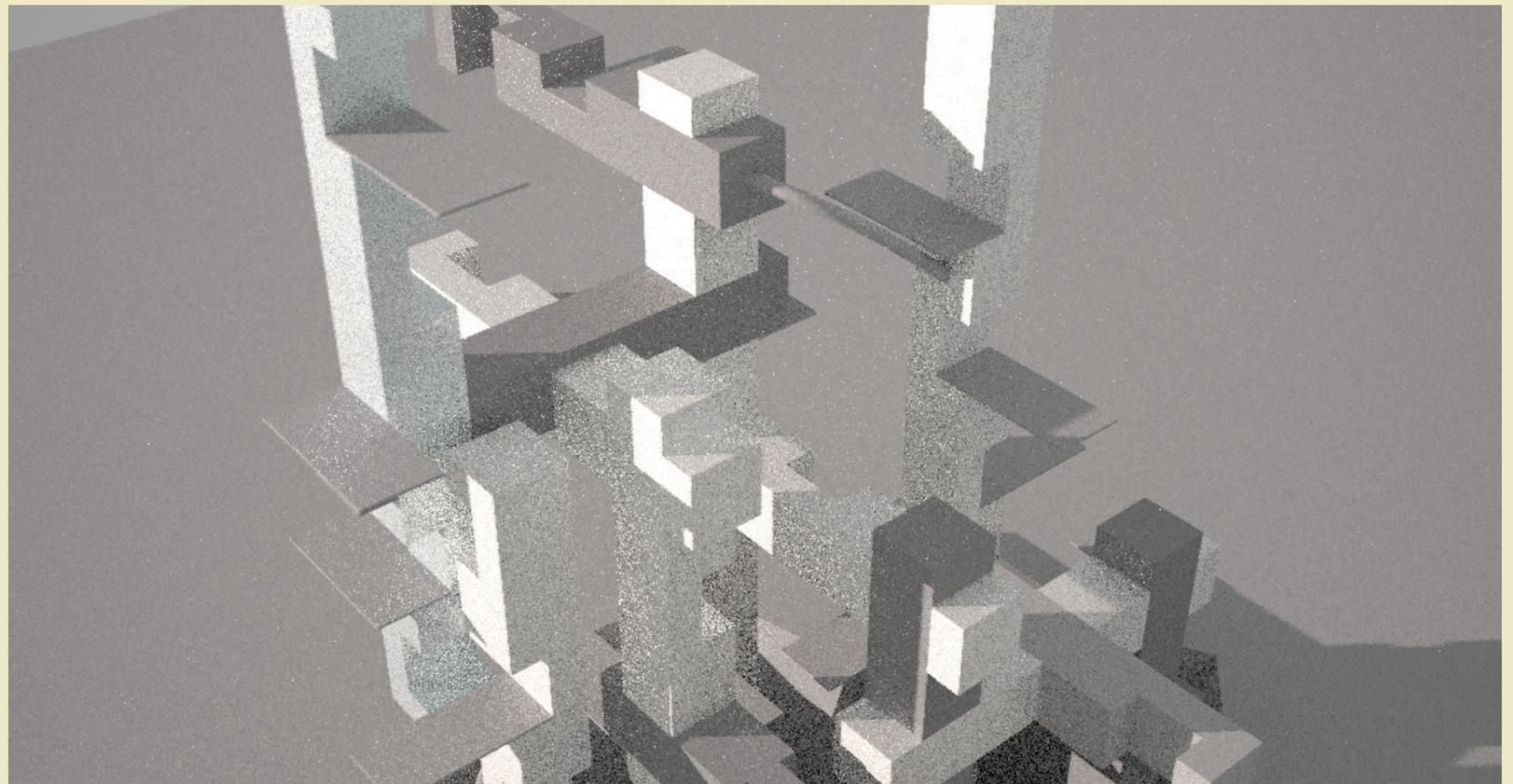
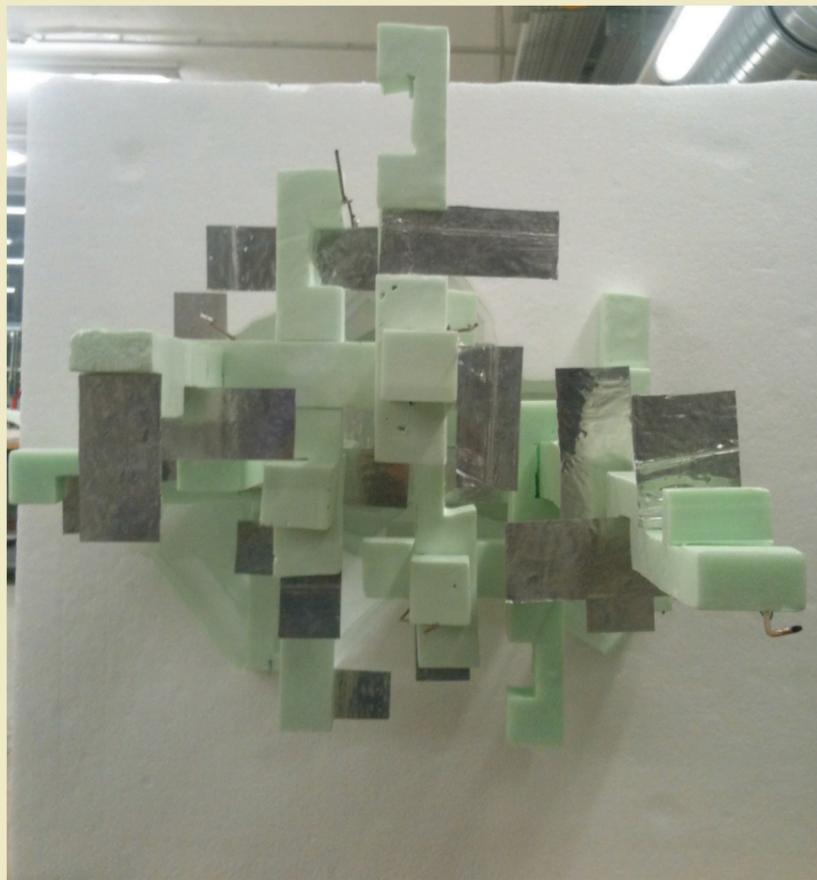
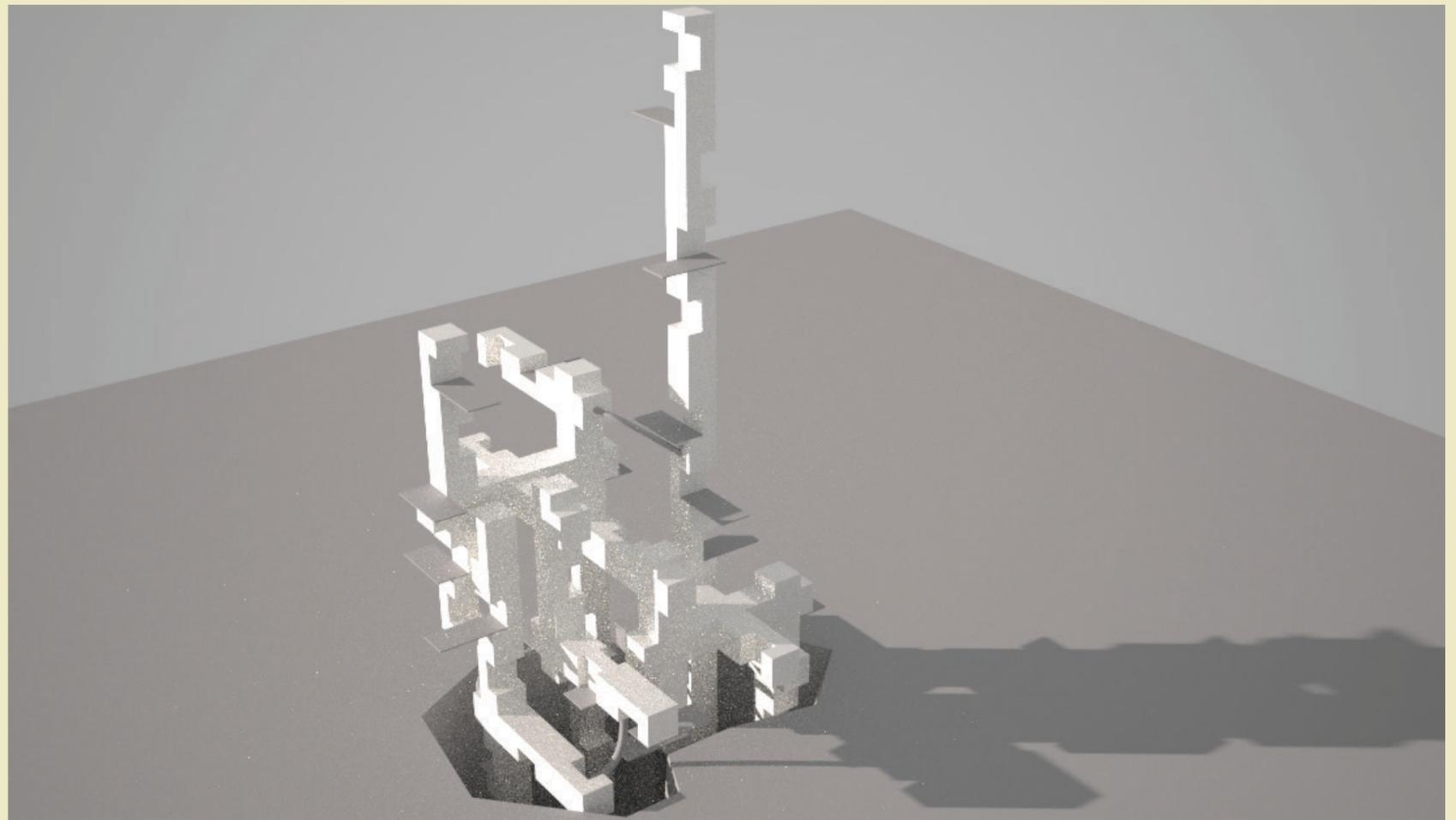




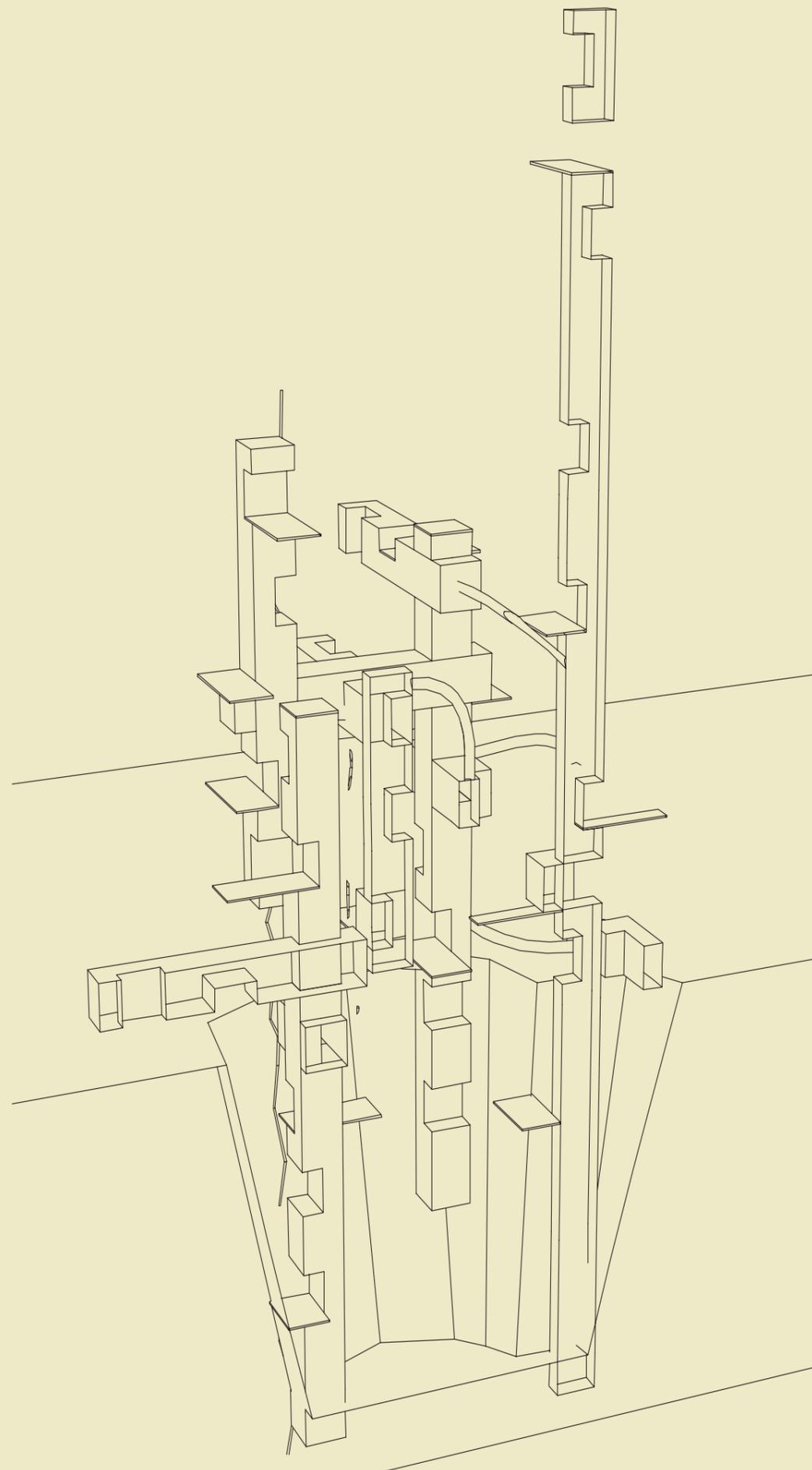
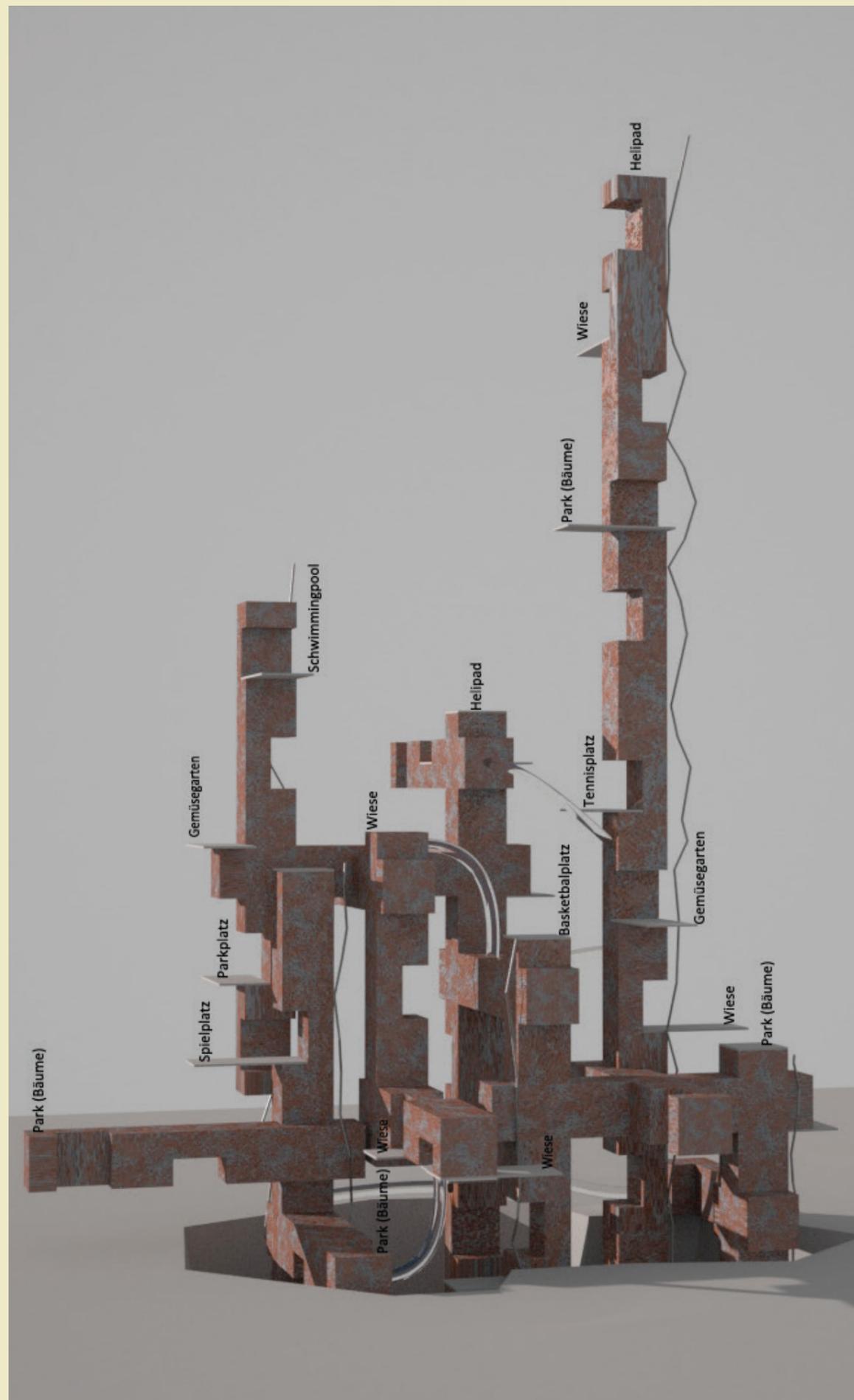
Fortentwicklung des Ausgangsmodells, gezieltes Streben in die Vertikale mit Wachstum in das Erdreich.



Übertragung des physischen Modellzustands in die digitale Form, Kollagen als Hilfsmittel zur Standortsbestimmung sowie experimentelle Oberflächenbelegung.



Konstruktion des Geländes mit Formung der Senke, Ergänzung des bestehenden Modells durch gezielte Installation vielzähliger Plattformen sowie Erschließungsüberlegungen am 3D-Modell.



## The HECTOR

The **Huge Corten Oasis Refuge**.

Wir erlauben uns eine Zukunftsvision der Beschaffenheit unserer Erde vorzustellen. In Zeiten von hyperglobaler Erwärmung, Ressourcenknappheit, Überbevölkerung sowie des damit verbundenen Raum Mangels, wird die Nutzbarmachung von ehemals unbesiedelbaren, klimatischen Extremregionen unausweichlich. Folgende Gebiete stehen vollkommen leer und weisen ein enormes, unangetastetes Potential der metropolitischen Besiedlung auf. Vorallem sind hiermit Wüstenregionen, Sand-, Gesteins- als Salzwüsten auf sämtlichen Kontinenten gemeint. Jene Herausforderungen verlangen nach gewichtigen alternativen Lösungsansätzen seitens der Raumschöpfenden.

Mit unserem Landmark HECTOR wurde ein Konzept formuliert, das sich der erwähnten Globalproblematik mit folgenden Ansätzen entgegenstellt. Wir nutzen das gegebene Umfeld zu unserer eigenen Gunst. Jedem HECTOR-Element wird eine konkrete Funktion zugewiesen. Wassergewinnung aus der Luft (Tau), Energieversorgung durch Solarkollektoren, innovative Nahrungsmittelerzeugung sowie Schutz vor den harschen Umweltbedingungen. Nicht nur das Überleben steht im Fokus der Raumschöpfungen sondern auch die Gewährleistung höchster Lebensqualität.

Als autarke Stadt in der Wüste, wächst und verändert HECTOR sich den Bedürfnissen seiner Siedler entsprechend, ober- als auch unterirdisch stetig voran. Im räumlichen Kontext (bsp. Salzwüste) ist er dank seiner Monumentalität, gegeben durch der gewaltigen Ausmaße (250m Vertikal-, sowie 100m Horizontalausdehnung) ein unübersehbares Landmark.

Die vorliegende Unterlage visualisiert die einzelnen Stadien des entwerferischen Lösungsprozesses, als auch die räumliche Formulierung von HECTOR.

