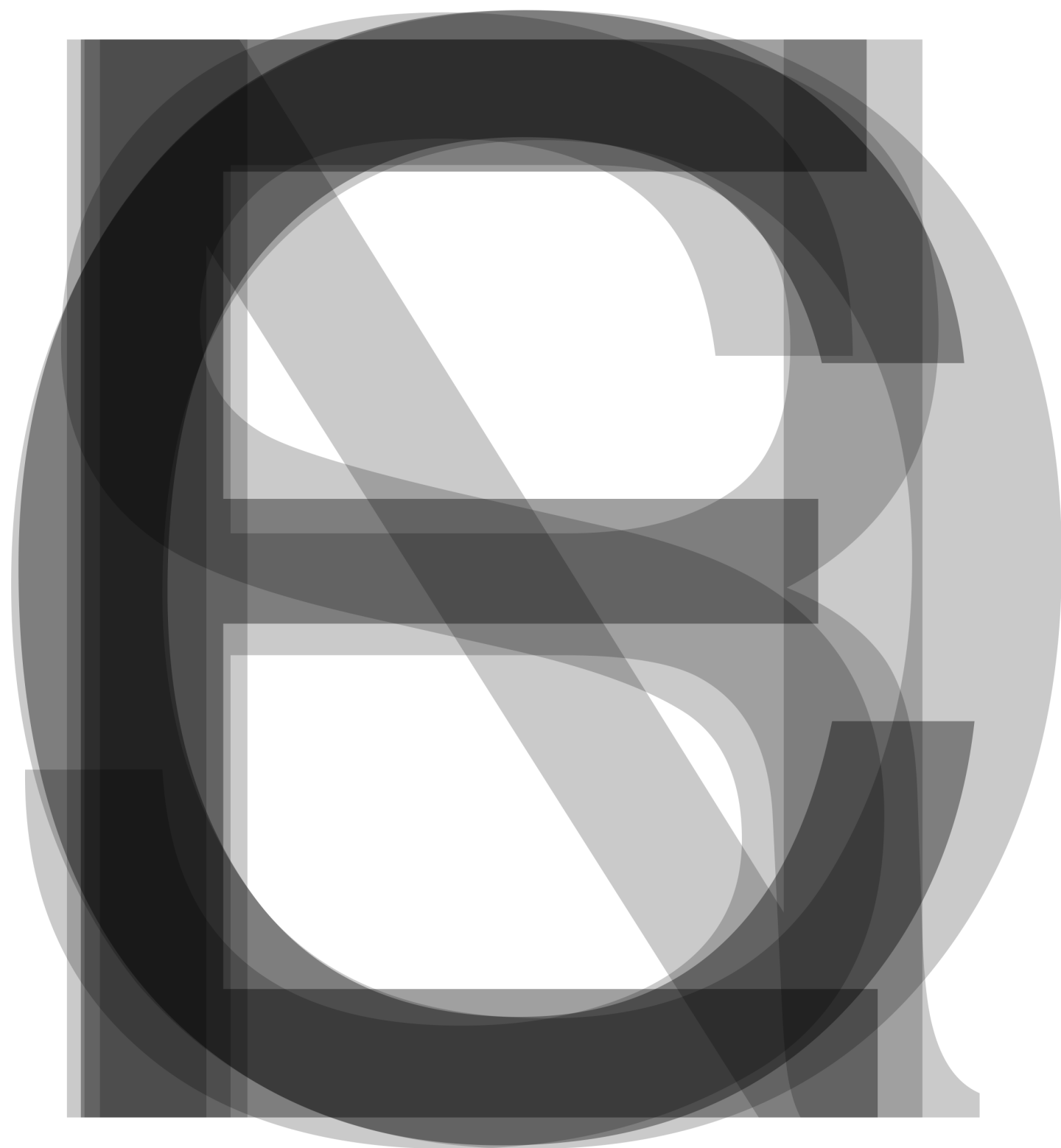




crescendo.

projektbeschreibung



Crescendo.

Mit crescendo (vom lateinischen und italienischen crescere – das Wachsen, zunehmen) wird in der Musik eine allmähliche Steigerung der Tonstärke bzw. Lautstärke bezeichnet. Wir übertragen diesen musikalischen Begriff in die Architektur.

Das Ziel ist es, dem Besucher das Wachsen, das Zunehmen, sowie die Harmonie aus verschiedenen Lichtsituationen im Zusammenhang mit puren oder verschleierten Materialien zu bieten. Das Erfahren der Transluzenz. Durchblicke gewähren, aber nur erahnen können was dahintersteckt und einen Ausblick, der alles andere als gewohnt ist, nicht in die Ferne, sondern nach oben - Richtung Himmel.

In der ersten Raumsequenz trennt den Besucher vom Außenraum nur ein mit Stoff bespannter Rahmen. Dieser bietet Einblicke, verrät Umrisse, aber nicht das eigentliche Erscheinungsbild.

Durch einen Stoffvorhang kommt man in die nächste Raumsequenz, diese ist niedriger, an der Decke und der Außenwand perforiert. Die Perforierung nimmt im Laufe des Raumes ab und verdunkelt somit den Raum, je weiter man geht.

Der Hauptraum ist im Gegensatz dazu das pure Erlebnis, Sonnenlicht, Raum und Material wahrzunehmen oder in den Abend- und Nachstunden den Sternenhimmel ohne äußere Einwirkungen zu betrachten und zu genießen.

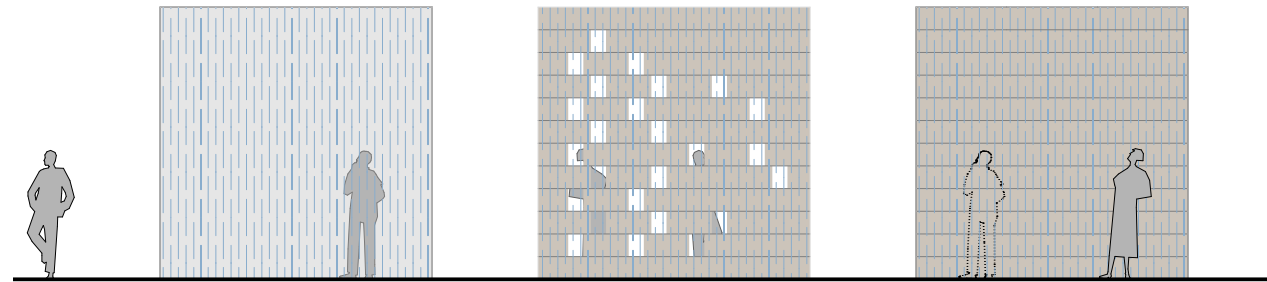
Tagsüber gewährt die Hülle nur einen kleinen Einblick in das Innere und wirkt verschlossen und in sich gekehrt, doch in der Dunkelheit erstrahlt der Kubus durch Belichtung zu einer gewachsenen Bauskulptur.



schaubild



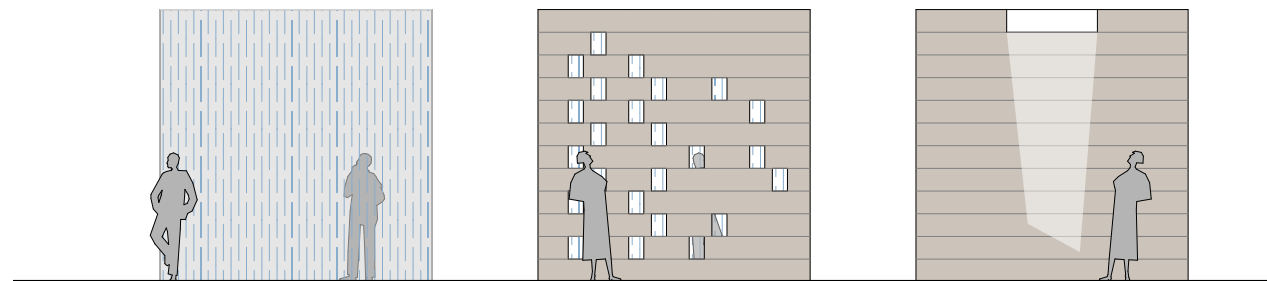
konzept



1.

Die Außenwirkung

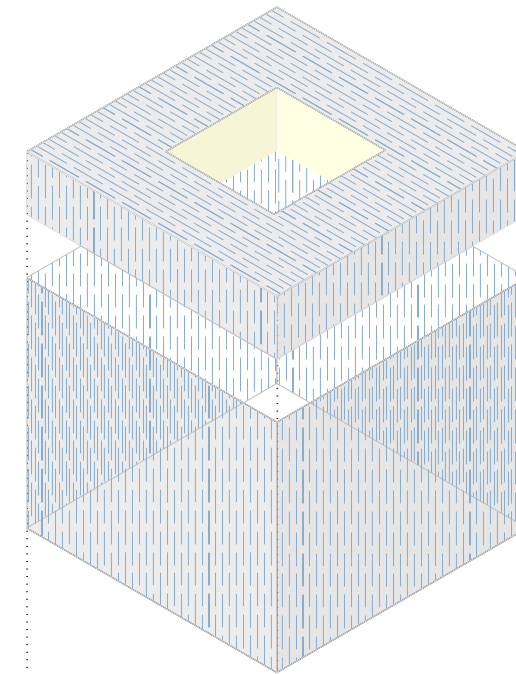
Ziel ist ein langsames Ansteigen der Opaktheit von transluzenten über perforierte bis hin zu massiven Raumsegmenten. Dieser Anstieg wird außerdem durch eine transluzente Außenhaut leicht verschleiert. Blicke lassen sich nur erahnen.



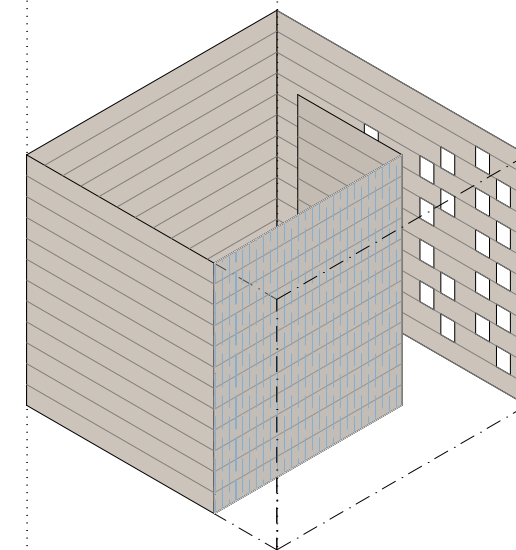
2.

Die Innenwirkung

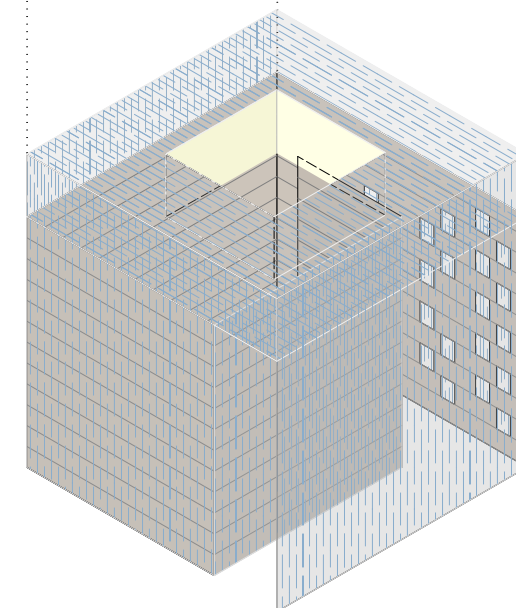
Im selben Prinzip der Außenwirkung liegt auch hier der Fokus auf das Ansteigen, allerdings nehmen in diesem Fall die Ausblicke der Raumsegmente ab und der Blick richtet sich nach oben, wodurch die Privatheit der Räume gefördert wird.



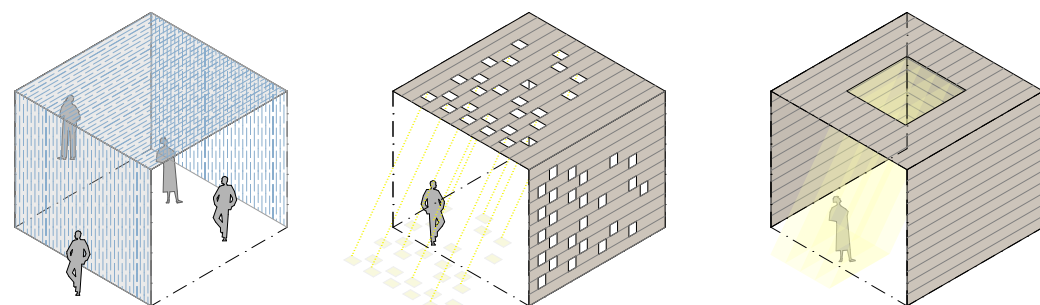
Die Außenhaut
Der Lichtkörper



Der Kern
Das Massive



Das Gesamtbild
Die Symbiose



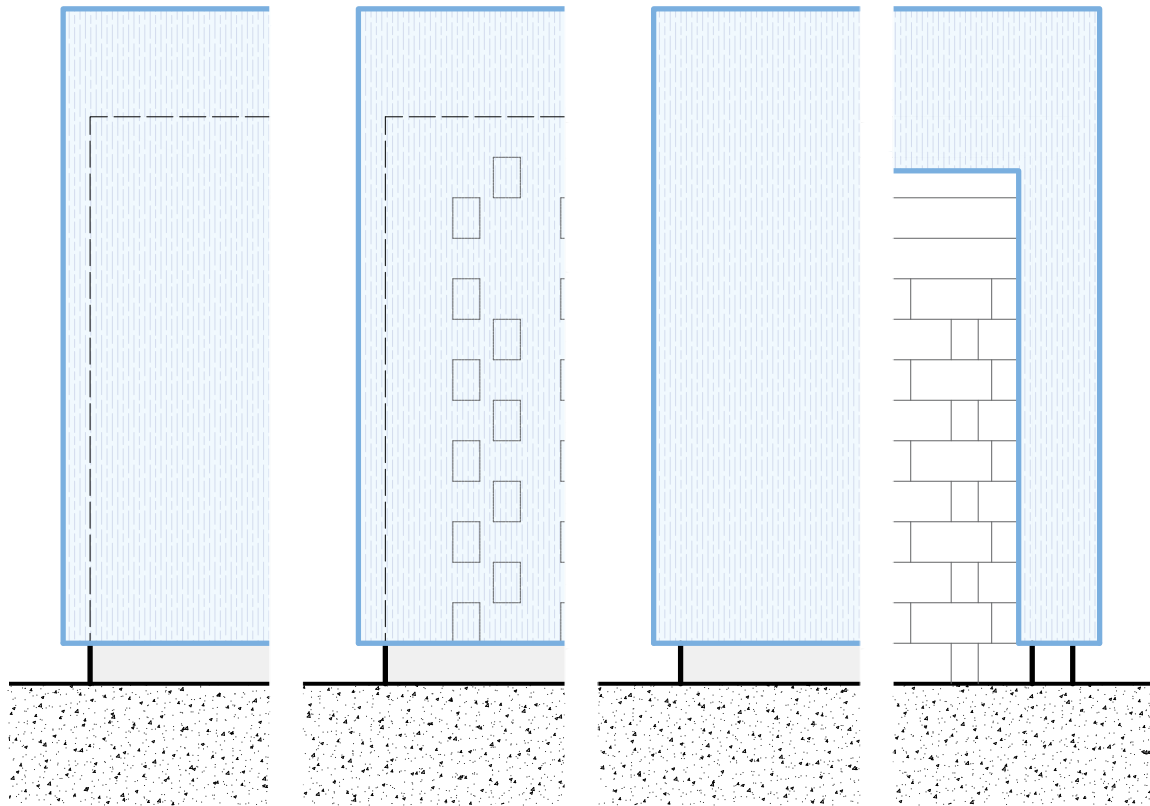
3.

Das Licht . Der Blick . Der Raum

Die Transluzente Außenhaut dient einerseits als Puffer zur Öffentlichkeit und andererseits als Leuchtelement. Die Perforation ermöglicht Pixelhafte Ein- und Ausblicke und bereitet auf den massiven Hauptraum vor. Hier liegt der Fokus ganz am Ausblick nach Oben.

raumsequenzen

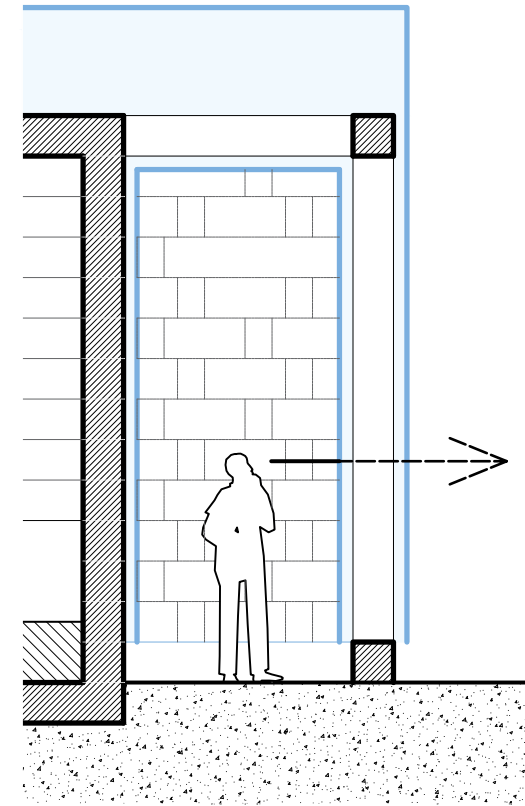
ausschnitte



1.

Die Außenhaut

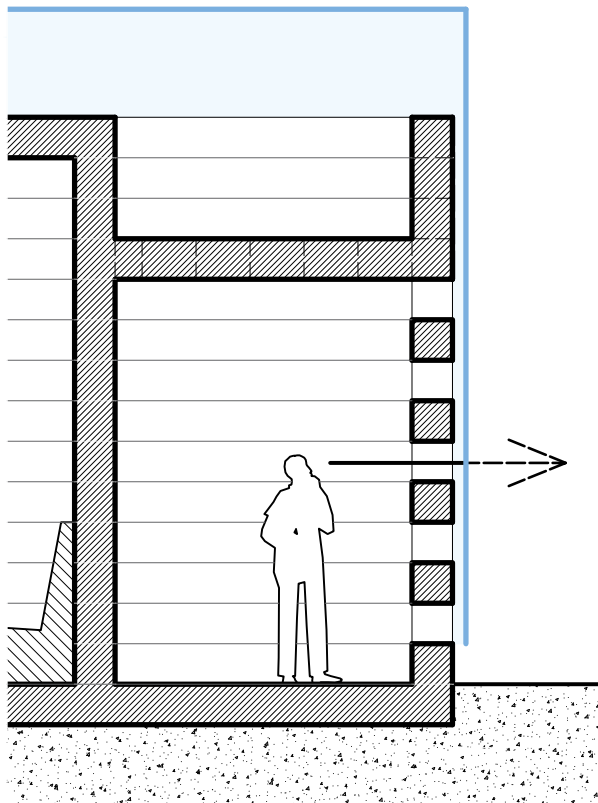
Unter Tags gewährt die Hülle nur einen kleinen Einblick in das innere und wirkt verschlossen und in sich gekehrt, doch in der Dunkelheit erstrahlt der Kubus durch Belichtung zur Bauskulptur.



2.

Der Eingangsbereich

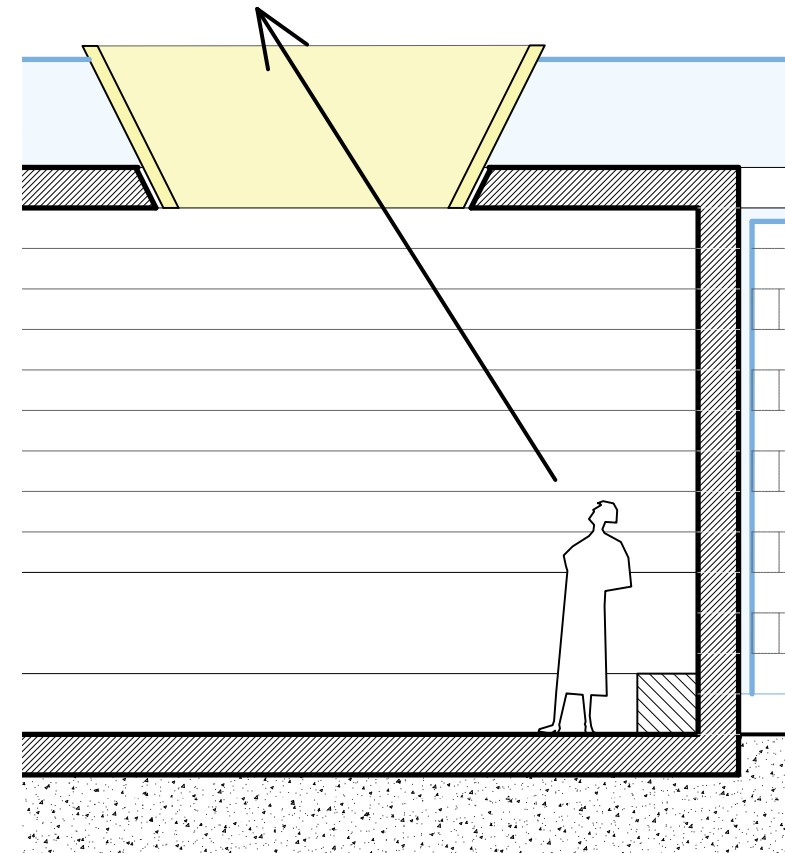
Dieser Bereich ist wie die Fassade des raumes umhüllt mit der Stoffhülle hierbei lässt sich auf der linken Seite der massive Körper erahnen aber ermöglicht eine transluzente Durchsicht auf der rechten Seite.



3.

Die Bufferzone

Dieser Bereich ist geprägt vom eigentlichen material und bedingten Durchsichten. In diese Raumsequenz soll sich der Benutzer auf das wesentliche rückbesinnen und das eigentliche Material die Holzblockbauweise in interessanter Atmosphäre erleben.



4.

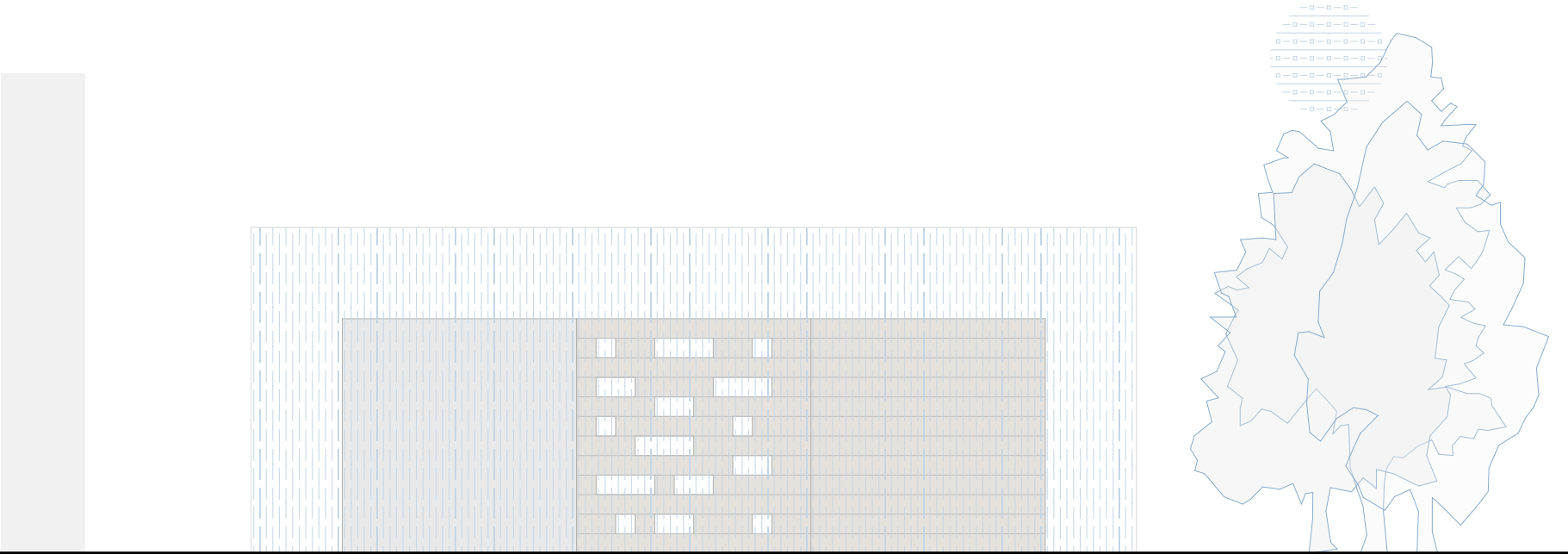
Der Hauptraum

Der Hauptraum dient als Kontrast zu allen anderen Sequenzen hierbei wird der blick nach oben gelenkt, es gibt keinerlei andere Blickbeziehungen. Das Dach wird in Richtung himmel geöffnet und bietet somit ein interessantes spiel mit sonne und schatten.

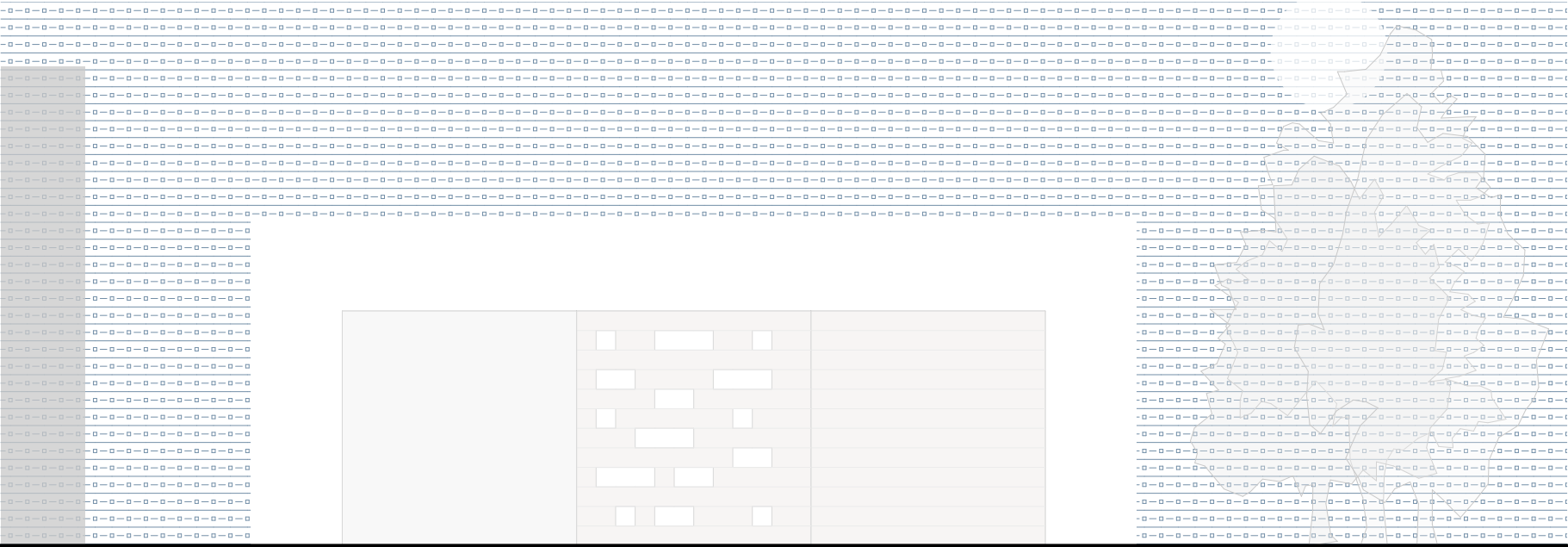
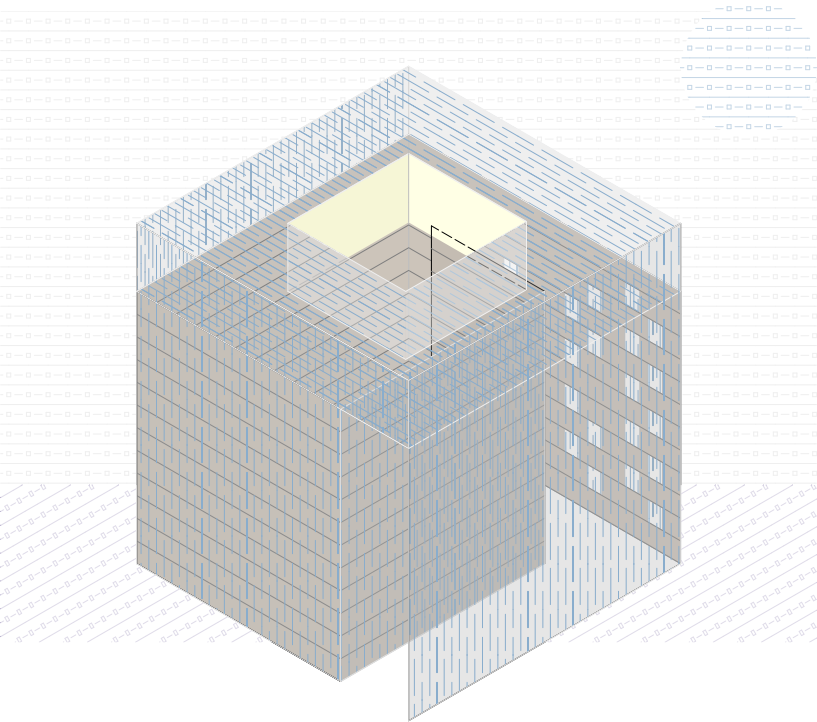


tag und nacht

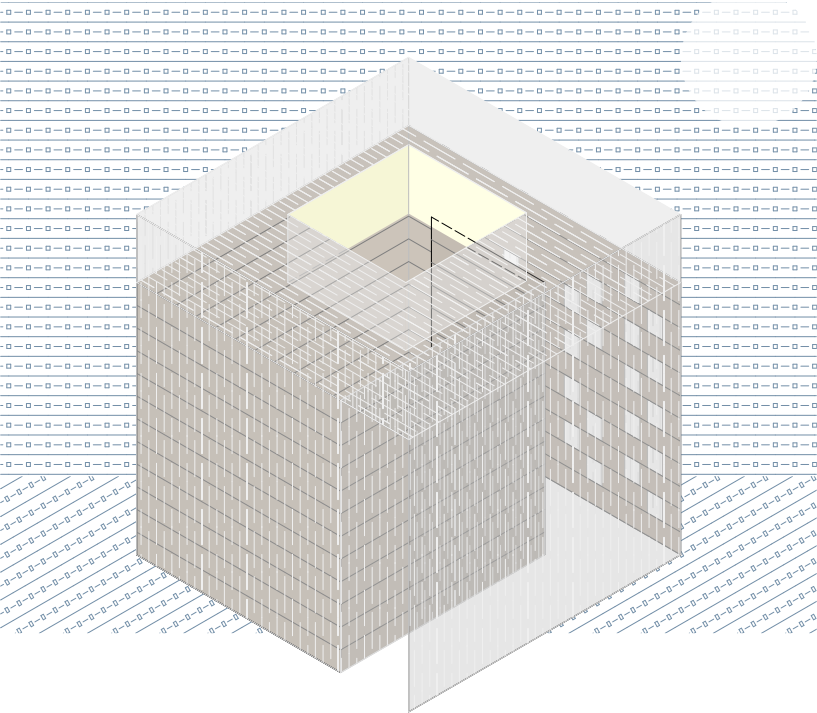
ansichten aufgefächert



Die Tagwirkung
-die Außenhaut ist ein transluzenter Schleier über den Raumsequenzen



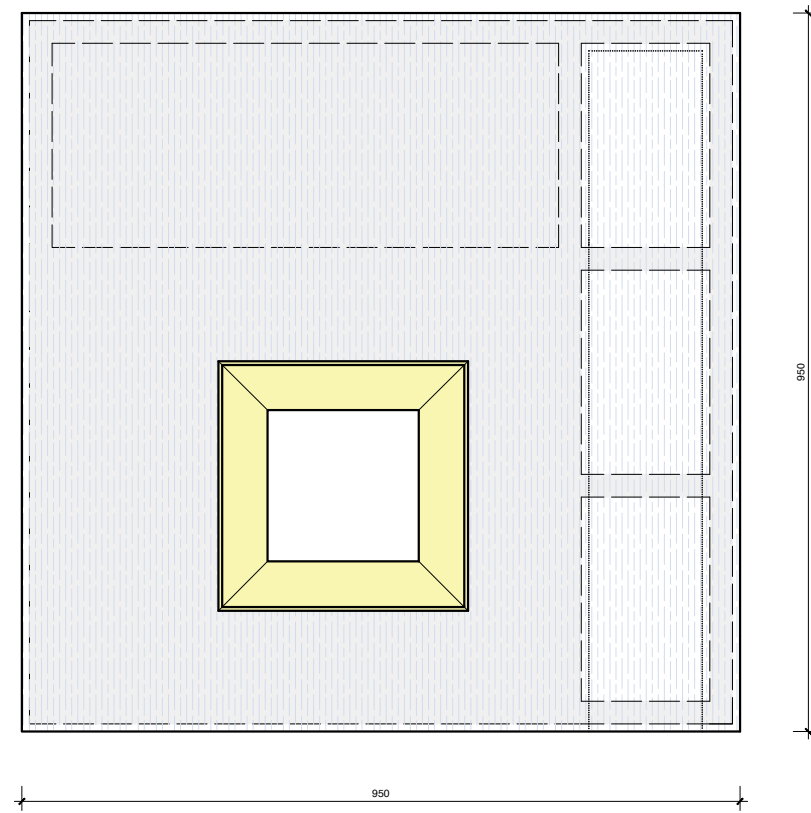
Die Nachtwirkung
-die Außenhaut tritt durch Beleuchtung in den Vordergrund der dunklen Umgebung



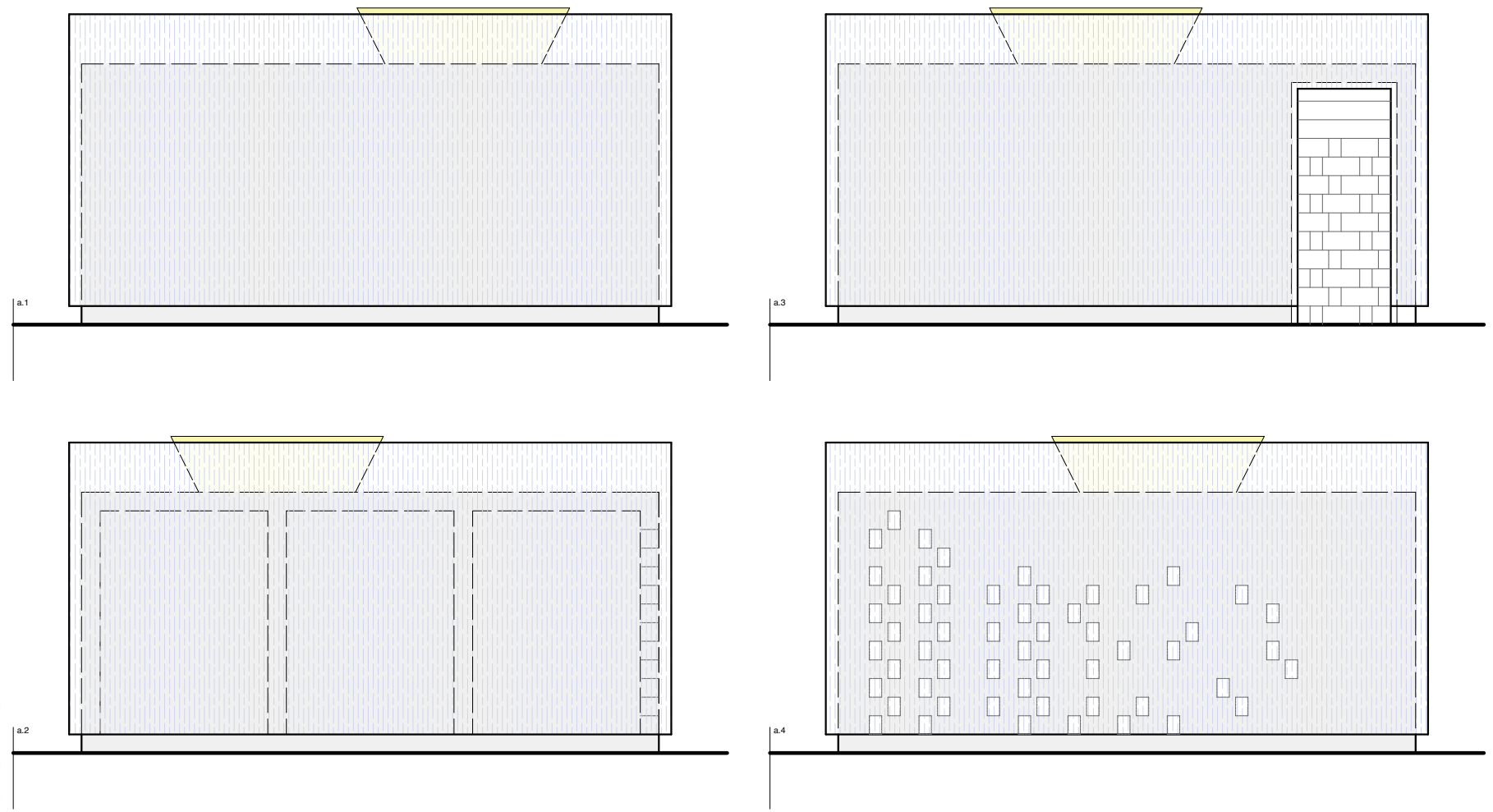
pläne.

grundriss, ansichten und schnitte 1.100

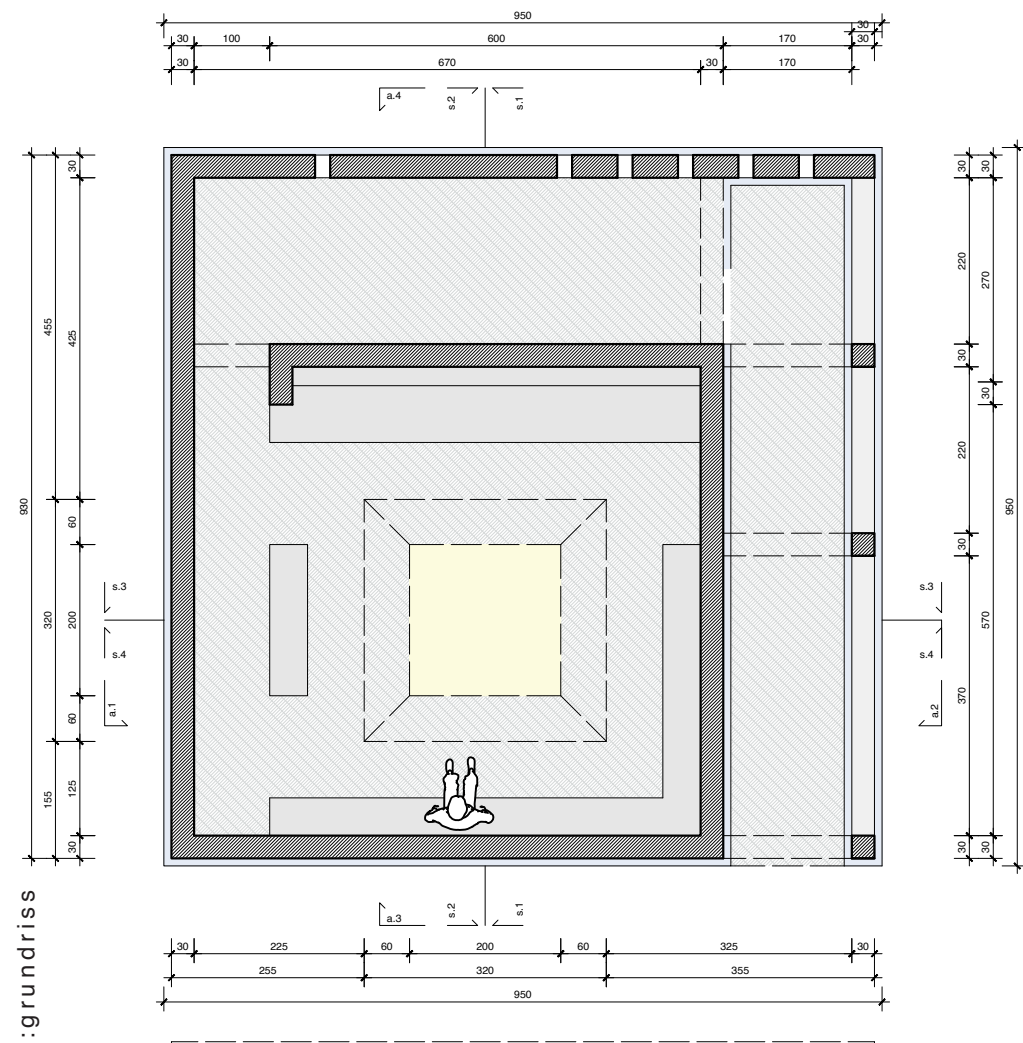
:grundriss dachdraufsicht



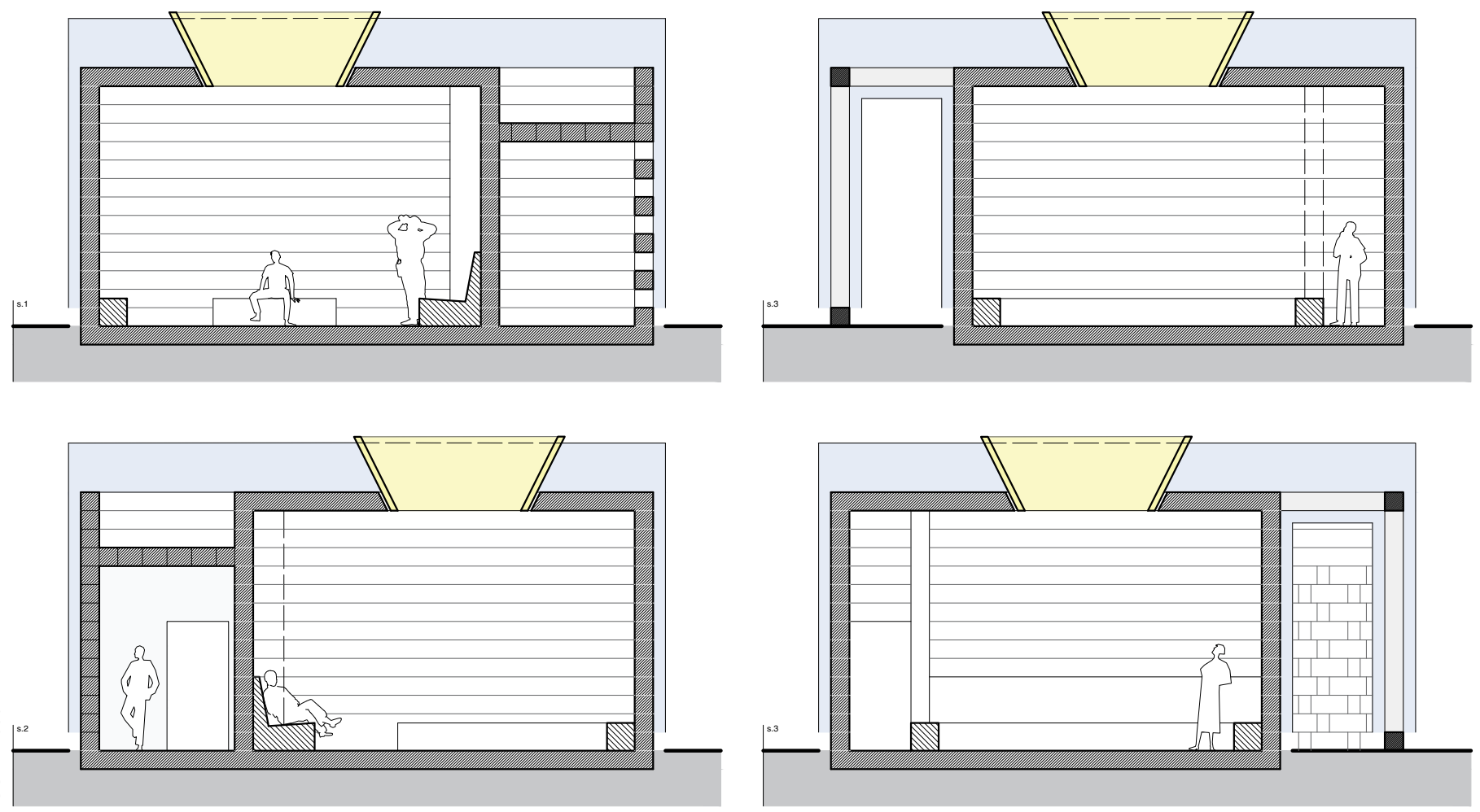
:ansichten

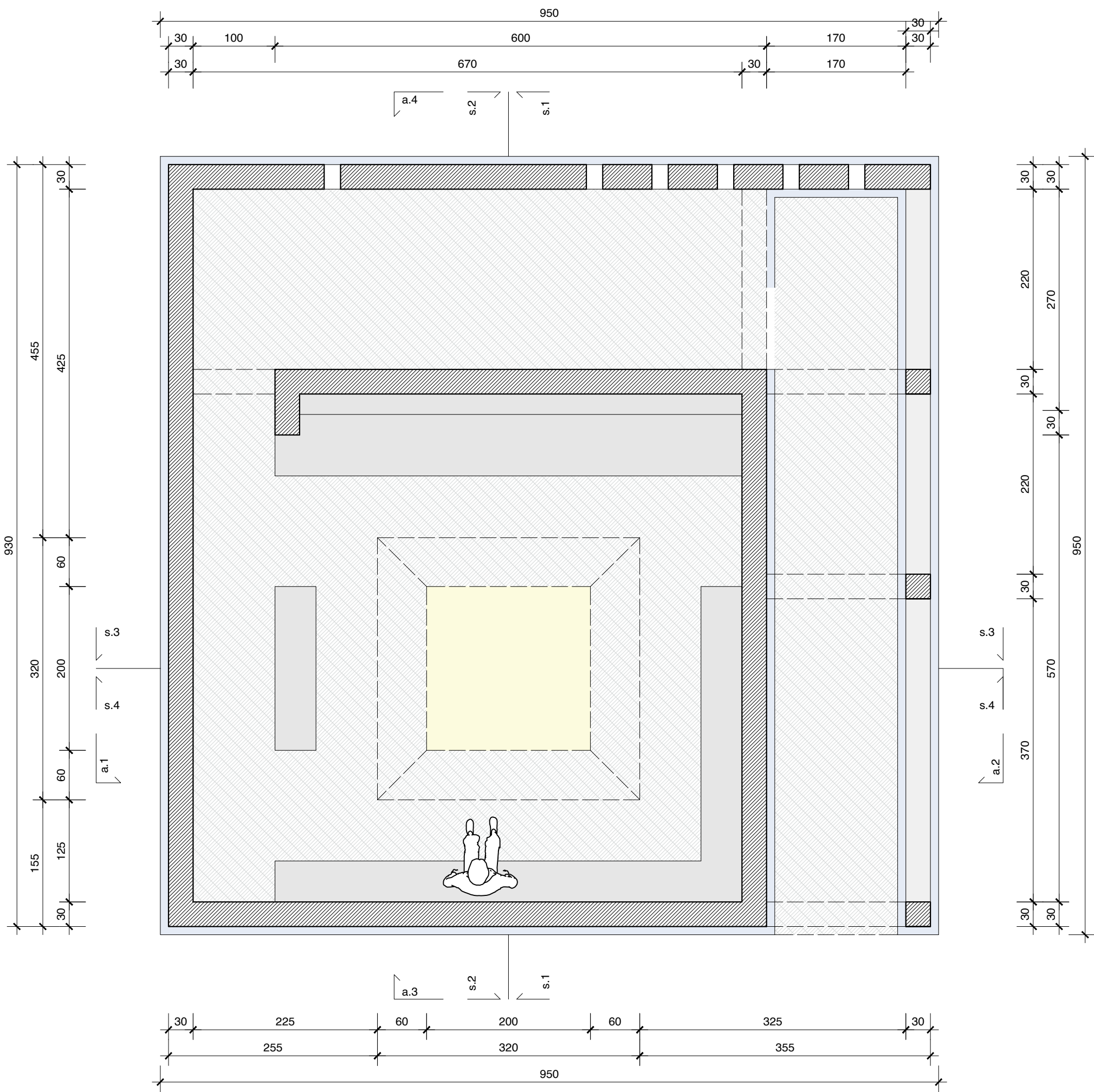


:grundriss



:schnitte





modellfotos

