

© Walter Luttenberger

Die Zielsetzung für dieses mit dem Steirischen Holzbaupreis 2003 ausgezeichneten Sportzentrums war von Anfang an klar formuliert: ökonomische Konzeption durch Mischbauweise und teilweise Vorfertigung, Bezugnahme auf topographische Besonderheiten und örtliche Traditionen im Holzbau. Dominierendes Element am Platz ist ein weit auskragendes und zweifach geknicktes Tribürendach (aus Holzleimbändern), das auf dünnen Stahlstützen ruht. In seiner transluzenten Verpackung (Stegplatten) und aufgelockerten Untersicht scheint die Überdachung – die Beleuchtung verstärkt den Effekt – wie ein leichter, entmaterialisierter Flügel über der Anlage zu schweben.

Über dem Basisgeschoss für die Sportler (tragende Wandschoten und Decke in Stahlbeton) reihen sich in einem autonomen, unter das Dach „geschobenen“ Baukörper (Wände und Dach in Holzsystembauweise) die Funktionen Büro, Veranstaltung, Buffet – Abstand – WC. Der VIP-Bereich ist zuoberst situiert, als mittige Box durchstösst er das Dach und bietet naturgemäss beste Sicht auf sportliches Geschehen. (Text: Gabriele Kaiser)

Sport- und Freizeitanlage

Bahnhofstraße
8990 Bad Aussee, Österreich

ARCHITEKTUR

Hohensinn Architektur

BAUHERRSCHAFT

Gemeinde Bad Aussee

TRAGWERKSPLANUNG

Techn. Büro Riebenbauer

FERTIGSTELLUNG

2003

SAMMLUNG

Architekturzentrum Wien

PUBLIKATIONSdatum

29. August 2003



© Walter Luttenberger



© Walter Luttenberger



© Walter Luttenberger

Sport- und Freizeitanlage

DATENBLATT

Architektur: Hohensinn Architektur (Josef Hohensinn)

Mitarbeit Architektur: Wolfgang Frischenschlager (PL), Eva Grubbauer, Hartwig Steinwender, Martin Egger

Bauherrschaft: Gemeinde Bad Aussee

Tragwerksplanung: Techn. Büro Riebenbauer

Fotografie: Walter Luttenberger

Haustechnik: Hans Thalhammer, Liezen; Hermann Hofer, Salzburg;

Funktion: Sport, Freizeit und Erholung

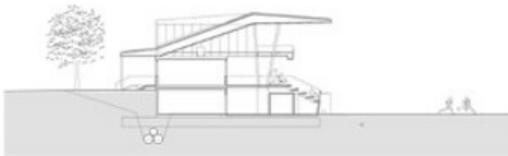
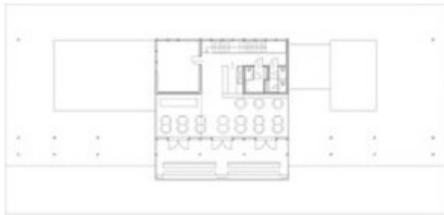
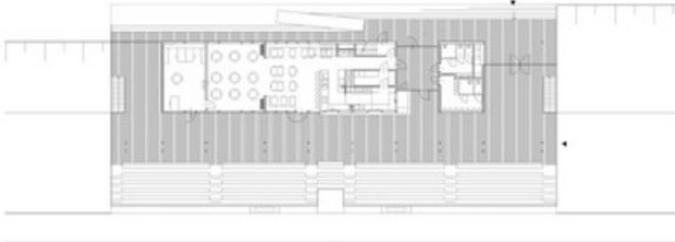
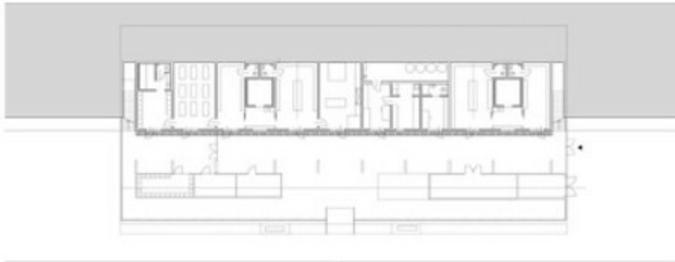
Planung: 2001

Ausführung: 2002 - 2003



© Walter Luttenberger

Sport- und Freizeitanlage



Projektplan