

Haus Gamerith

Am Attersee
4863 Seewalchen am Attersee,
Österreich

Das „Haus am Attersee“ zählt zu jenen seltenen Beispielen, wo Architektur und Natur sich gegenseitig steigern, eine untrennbare Synthese bilden. Der Bau ist sehr einfach konstruiert. Decken-, Dach- und Wandaufbau sind aus Holz; auf Steine gestellte, geschälte Stämme dienen als Säulen, heben den Bau über den Boden. Außen weiß verputzt sind die Innenräume überwiegend holzverkleidet.

Die abstrakten Prinzipien der CIAM-Moderne sind hier von den subtilen Qualitäten des japanischen Wohnhauses und der präzisen, undramatischen Auseinandersetzung mit dem natürlichen Kontrast überlagert, transzendiert.

Dazu Plischkes eigene Baubeschreibung: „Der Bau ist ein reiner Holzskelettbau. Um das von dem Hügel herabkommenden Wasser aufzufangen, sind die durchlaufenden Steher auf Betonblöcke gestellt. Damit ist eine teure Isolierung vermieden. Um gute Fußbodenwärme zu sichern, besteht der Boden aus einer massiven Platte eng gefügter Baumstämme. Zwischen Zimmerdecke und Dachsparren besteht ein isolierender Luftraum. Die sichtbare Trennung zwischen Decke und Dach ergibt eine auflockernde und klare Differenzierung des Baukörpers. Die durchlaufende Fensterwand steht unabhängig, frei auskragend vor der Skelettkonstruktion. Der Dachüberhang stützt das Fenster vor der Sommermittagssonne, läßt aber die volle Wintersonne zu.“

Um den Umriss des Hauses mit dem dahinterstehenden Wald in Einklang zu bringen, wurde während des Entwurfsstadiums der Umriss in Holzlatten an Ort und Stelle errichtet. Zur gleicher Zeit wurde die Höhe der Fenster als Rahmung der Aussicht mit Hilfe dieses Gerüsts festgelegt.

ARCHITEKTUR

Ernst A. Plischke

BAUHERRSCHAFT

Gamerith Fam.

FERTIGSTELLUNG

1934

SAMMLUNG

Architekturzentrum Wien

PUBLIKATIONSdatum

14. September 2003



Haus Gamerith

DATENBLATT

Architektur: Ernst A. Plischke
Bauherrschaft: Gamerith Fam.

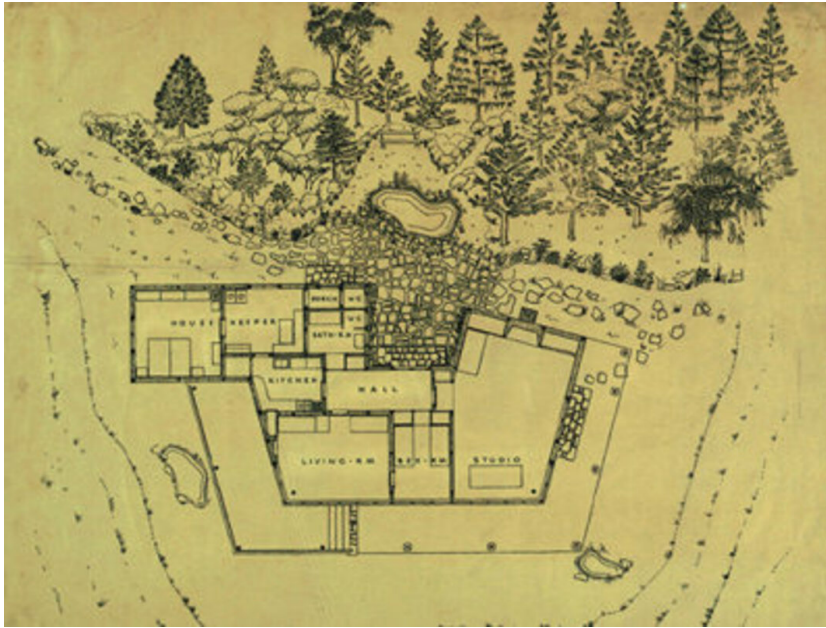
Funktion: Einfamilienhaus

Ausführung: 1933 - 1934

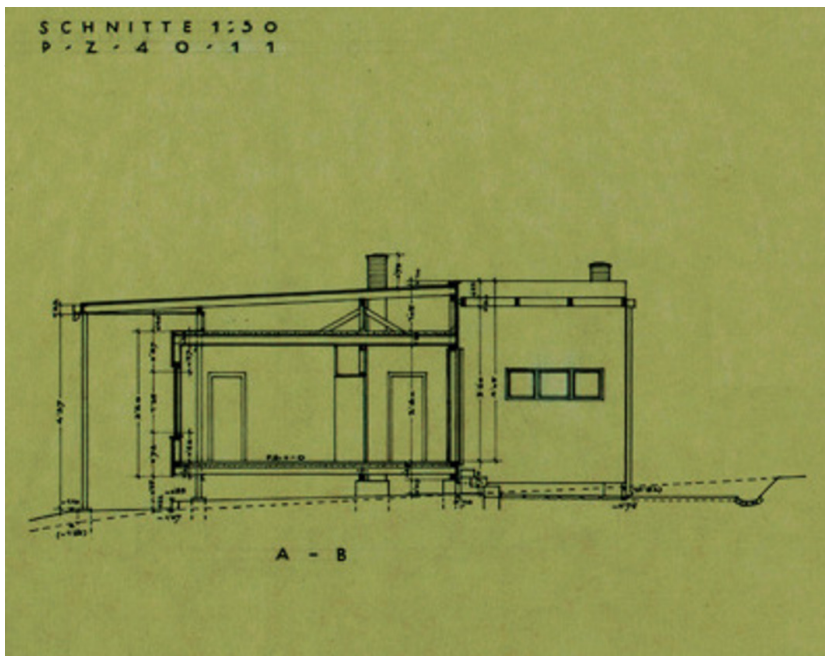
PUBLIKATIONEN

,

Haus Gamerith



Grundriss EG



Schnitt