

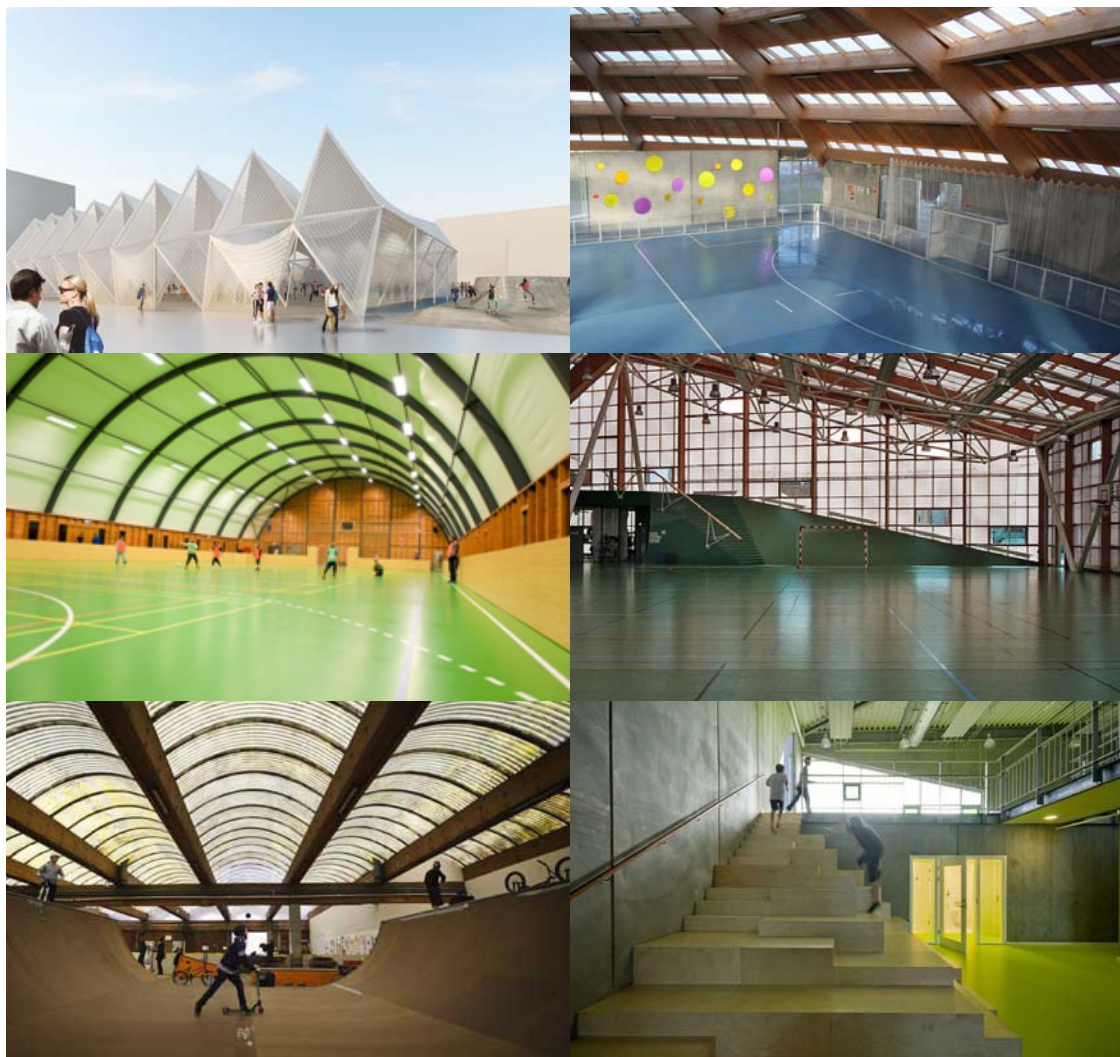
LETHAL I ØRESTAD CITY

SKITSERET BYGGEPROGRAM VER. 2.0 // MARTS 2013



INDHOLD

LETHAL I ØRESTAD CITY.....	3
KONCEPT.....	4
FLEKSIBILITET.....	5
LETHALLEN.....	6
MATERIALER.....	10
OPGRADERING - OPVARMET DEL.....	12
BRUGERPROCES.....	15



Referencer, øverst fra venstre:

Lethal i Gentofte af Andersen &
Sigurdsson Architects
ValHallen, Lethal i Greve af Cebra/Nova5
Lethal i Vegger af DesignGroup
Prismen, idræts- og kulturhus af Dorte Mandrup
Boblehallen, tidligere lagerbygning på Carlsberg
Århus Motorik- og gymnastikhal af C. F. Møller

LETHAL I ØRESTAD CITY

Den fortløbende udvikling af Ørestad City er en på alle måder kompleks, spændende og udfordrende opgave. Med visionerne for området både arkitektonisk og funktionelt, og visionen for designprocessen og ikke mindst placeringen midt i Ørestad, har bydelen potentiale til med tiden at blive et yderst vigtigt område i København.

Lethallen markerer sig som den første offentlige, fuldt tilgængelige bygning i Ørestad City. Bygningen skal endvidere placeres på en grund, som oprindeligt var udlagt til "pocketpark". Det er visionen, at grunden fortsat skal opfattes som en park, som inviterer folk indenfor - til idrætsudøvelse såvel som til en gåtur.

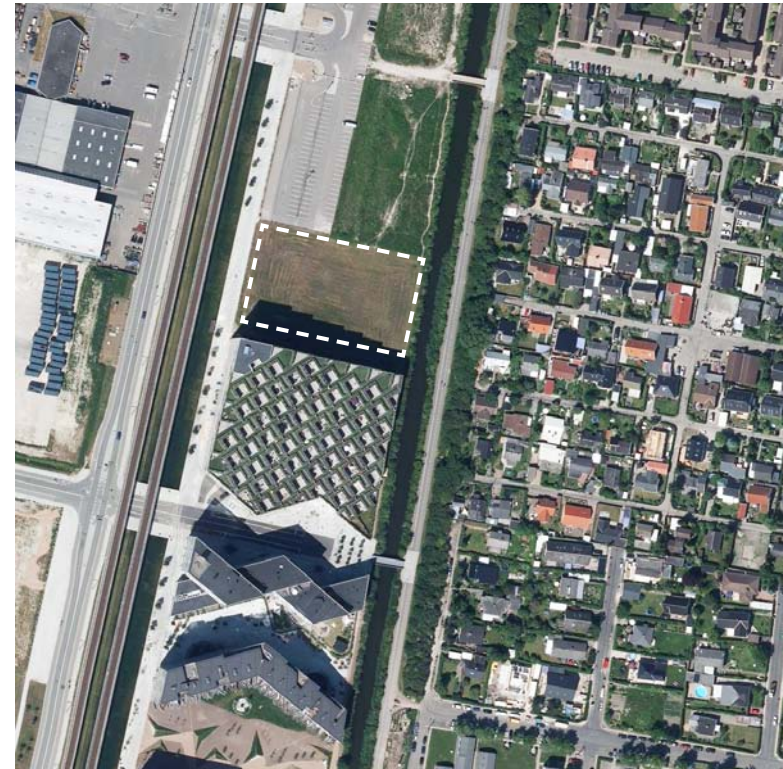
Med de mange mennesker, som dagligt vil være i og omkring bygningen, vil dens funktioner og udformning få en helt særlig betydning for bylivet. Og særligt bygningens møde med byrummet – kantzonen – vil være afgørende for, hvorledes livet kan udvikles omkring og i bygningen.

Lethallen er placeret på grunden, så den ikke skaber en egentlig bagside.

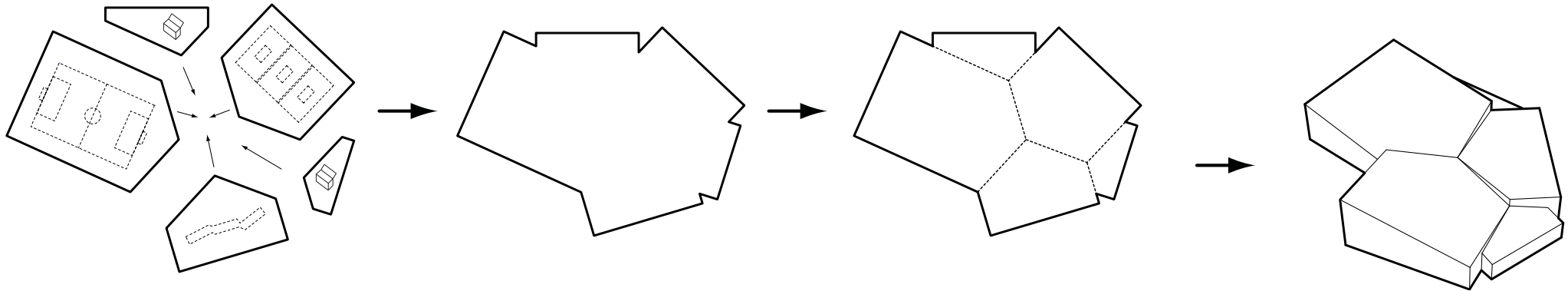
Den forholder sig til parken ved at være åben med et transparent glasbånd, som løber hele vejen rundt om bygningen. Ydermere skiller den sig ud med sin materialitet - grønt tag og træ indskrives sig i stedet som en del af den grønne kile.

Bygningen er trukket ud mod Ørestads Boulevard og tager imod folk på det ene af de tre udeområder tilknyttet bygningen. Folk ankommer, parkerer cykler og hænger ud. Den 400 m lange løbebane, som løber rundt langs kanten af parken aktiverer stedet og forbinder samtidig de tre udeområder. Det andet udeområde, som er beklædt med blødt faldunderlag, skal bruges til aktiviteter som klatring og bouldering. Det tredje udeområde er som resten af parken beklædt med græs og skal fungere som en udendørs cross-fit-legeplads for børn og voksne.

Alt i alt vil bygningen kunne bruges lige så meget ude som inde, og stedet vil fortsat være en grøn "pocketpark" - med fokus på idræt og bevægelse - som et bredt publikum i hele Ørestad vil kunne nyde godt af.



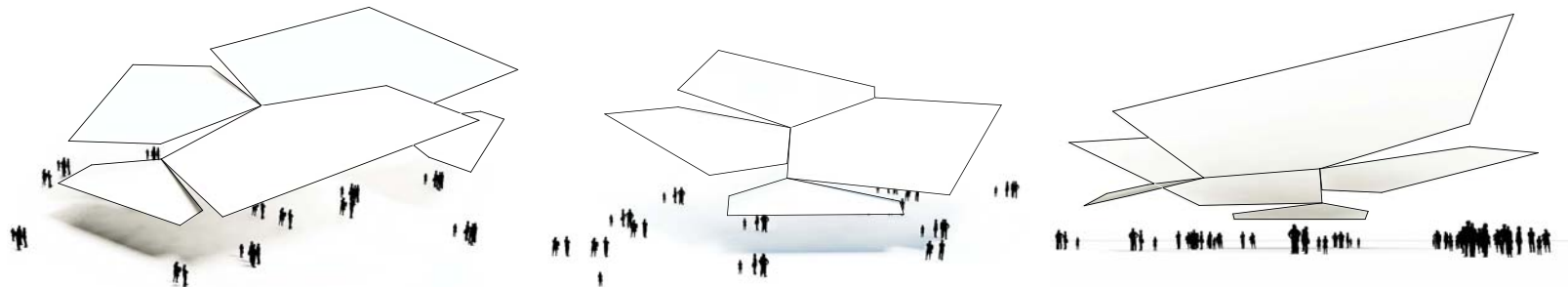
KONCEPT



Konceptet af bygningen defineres ved, at 5 voluminer tilknyttet forskellige aktiviteter og funktioner skyder sig ind i hinanden. Derfra defineres de forskellige indre rumligheder.

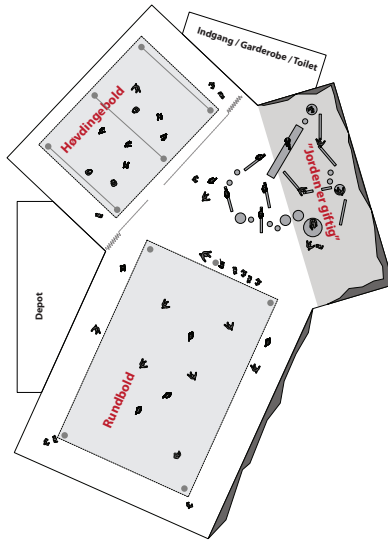
De vinklede tage i forskellige højder skaber nedskalering og dynamik, og vinklingen binder alle flader sammen til et samlet volume.

Bygningens formsprog understreger multianvendeligheden, og der opstår forskellige skalaer af rum, som kan appellere til mange forskellige aktiviteter og brugere, bl.a. børn i alle aldre og voksne motionister.

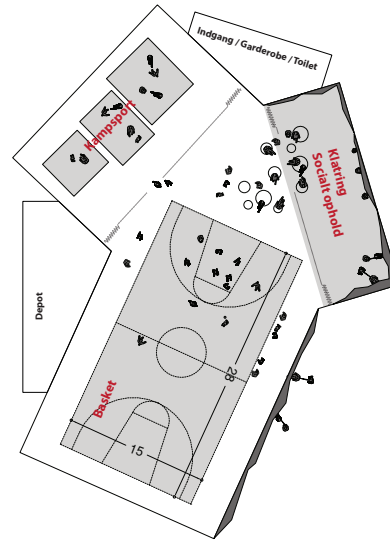


FLEKSIBILITET

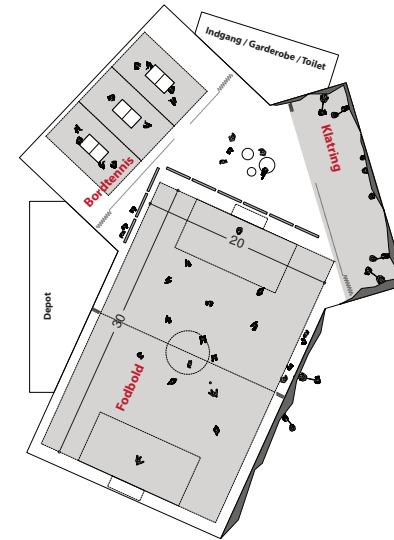
FOLKESKOLEN - FORMIDDAG
EFTERÅR



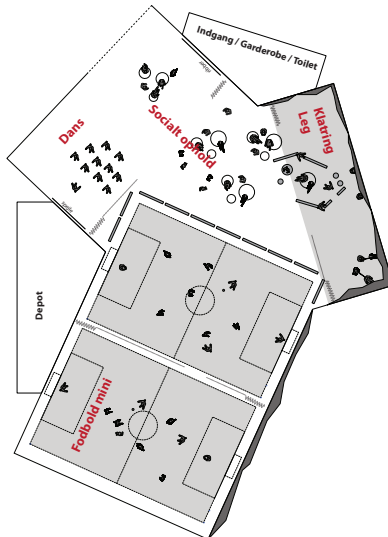
FORENINGSIDRÆT - SEN EFTERMIDDAG / AFTEN
SOMMER



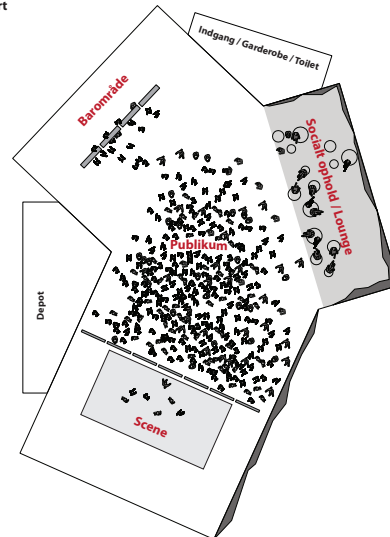
GYMNASIET - TIDLIG EFTERMIDDAG
VINTER



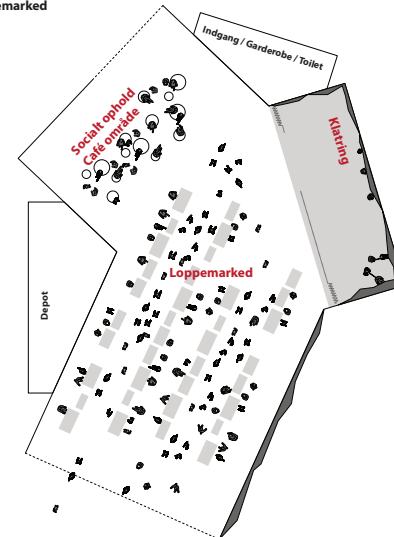
ÅBEN TIL FRI LEG / AKTIVITET - WEEKEND
FORÅR



OFFENTLIGE ARRANGEMENTER
F.eks. koncert



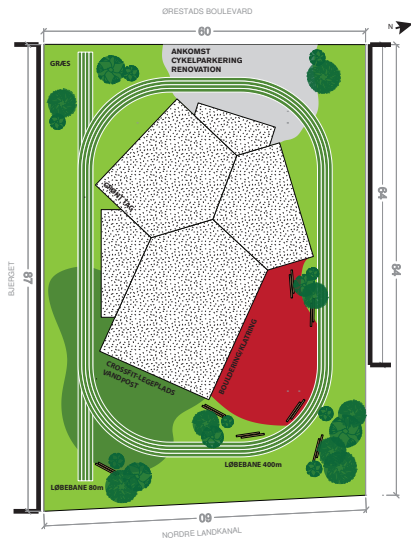
OFFENTLIGE ARRANGEMENTER
F.eks. loppemarked



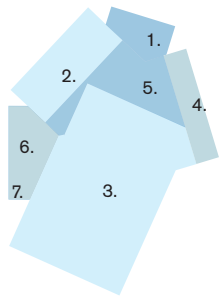
Det multifunktionelle aspekt skal fungere og vil variere på alle årstider, på alle tider af døgnet, alle ugens dage. Bygningens robusthed vil dermed tiltrække en bred skare af brugere.

LETHALLEN





Situationsplan 1:2000
Udearealerne udarbejdes og realiseres
i samarbejde med Grundejerforeningen
Ørestad City.



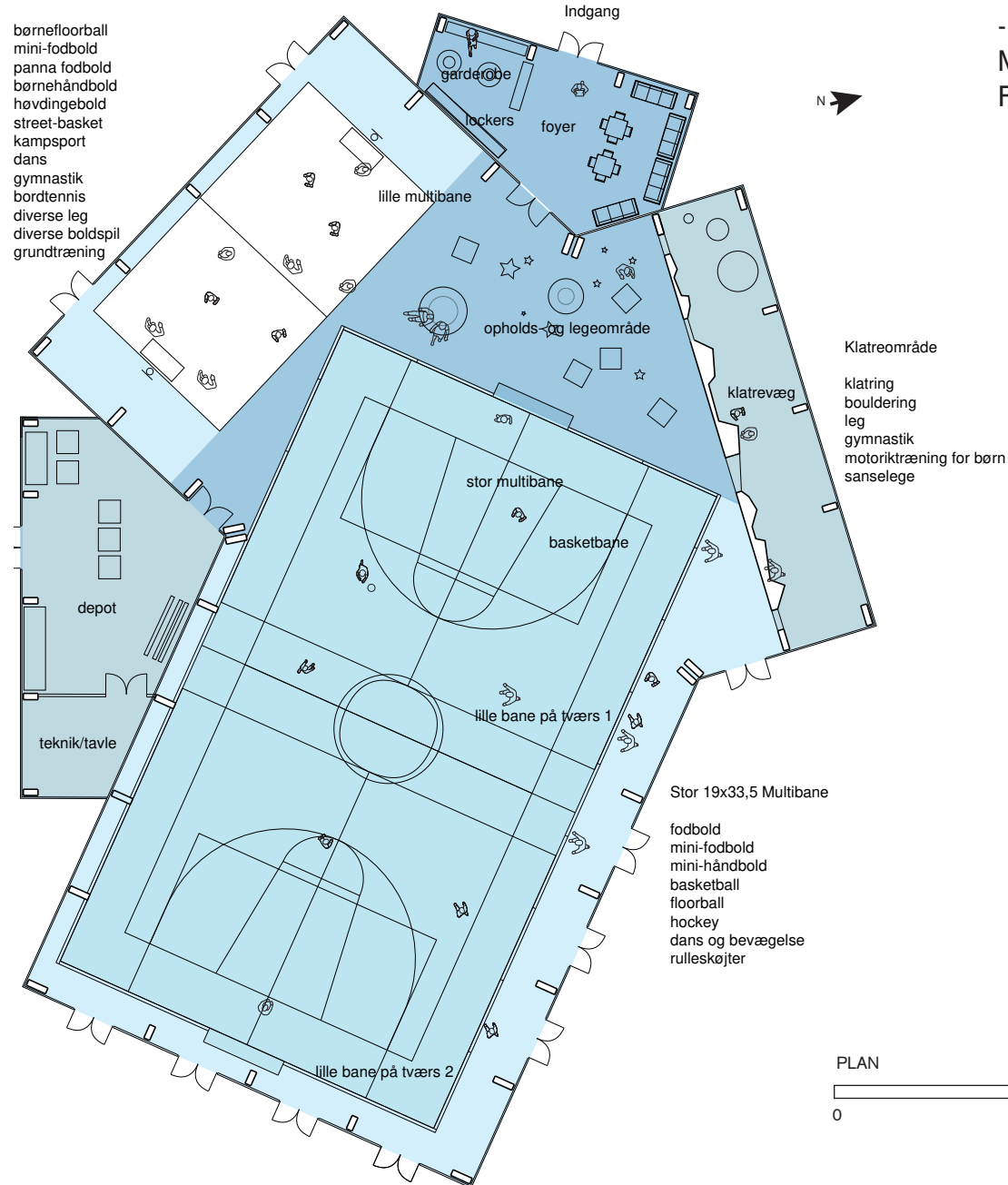
AREALOPGØRELSER

1. foyer.....	80 m2	5 %
2. lille multibane-område.....	202 m2	13 %
3. stort multibane-område.....	818 m2	55 %
4. klatreområde.....	98 m2	7 %
5. opholds- og legeområde.....	181 m2	12 %
6. depot.....	96 m2	6 %
7. teknik mellemrum.....	25 m2	2 %

I ALT BRUTTO..... 1.500 m2 100%

Lille Multibane

børnefloorball
mini-fodbold
panna fodbold
børnehåndbold
høvdingebold
street-basket
kampsport
dans
gymnastik
bordtennis
diverse leg
diverse boldspil
grundtræning



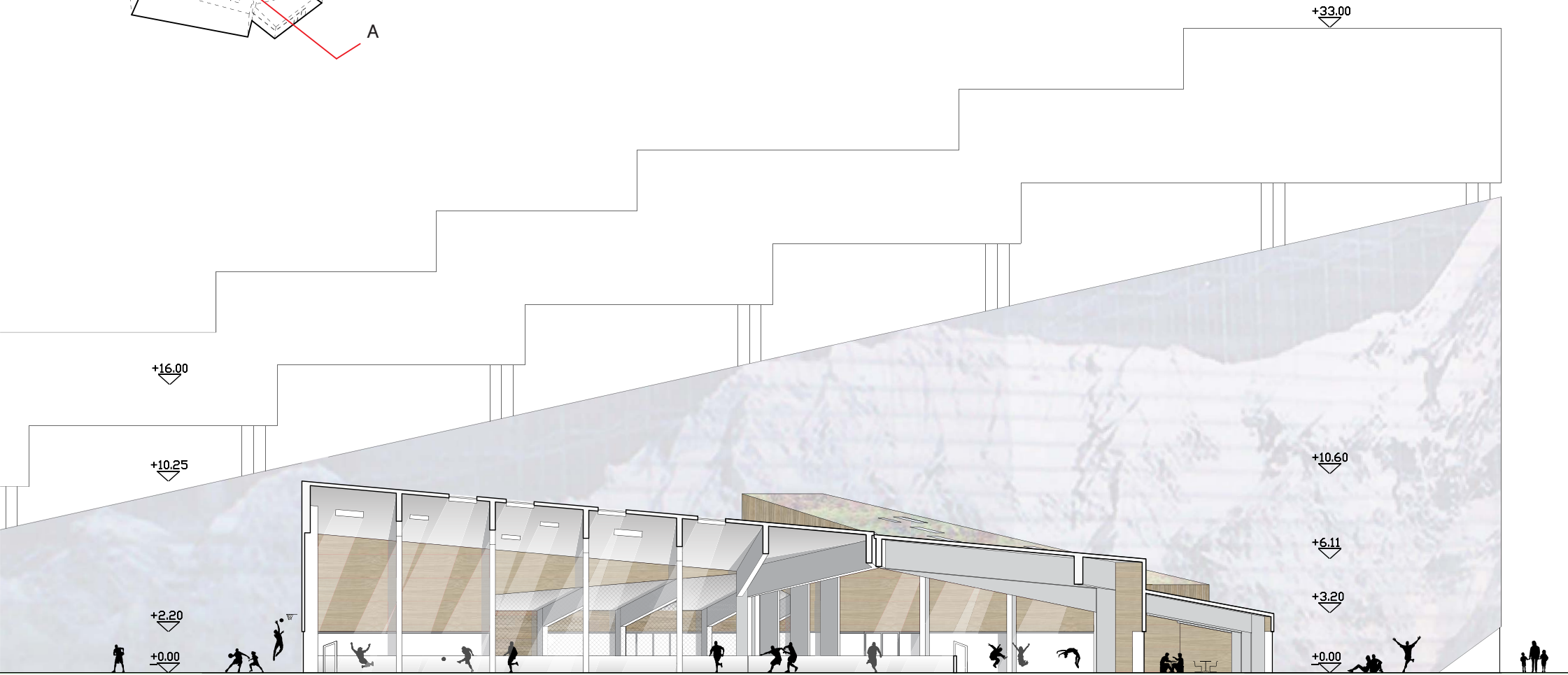
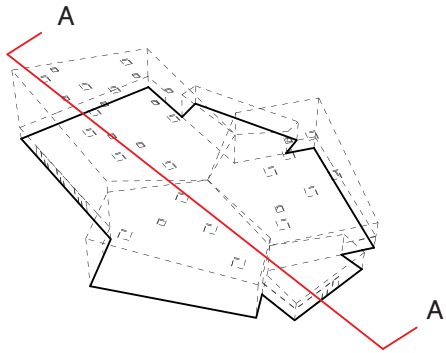
PLANLØSNING

- URBAN LETHAL MED
MULTIFUNKTIONEL OG
FLEKSIBEL INDRETNING



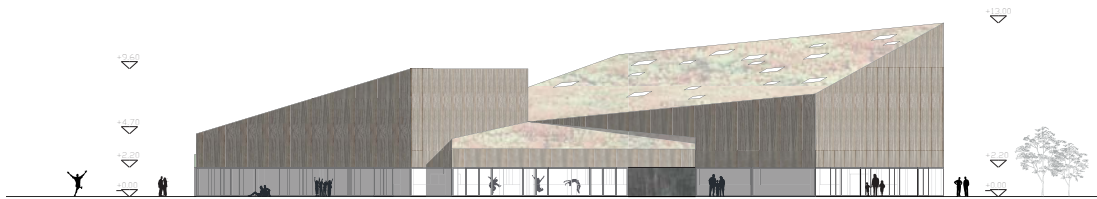
PLAN

0 10 m 20 m

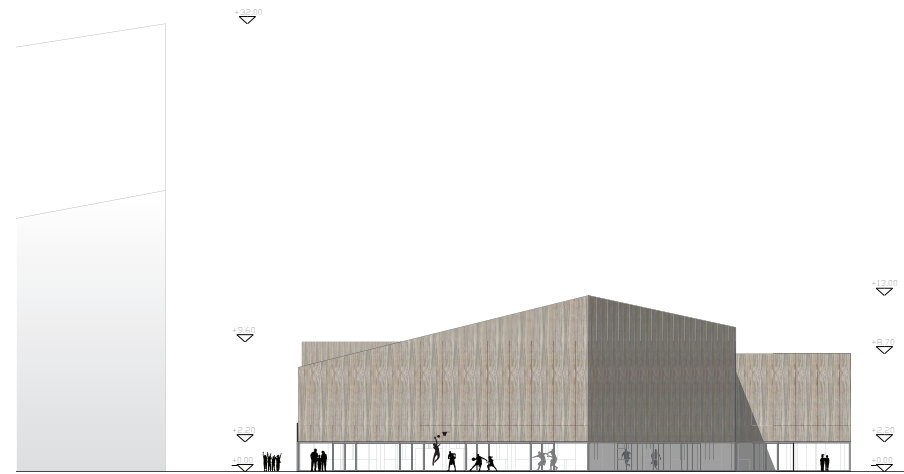


SNIT A-A

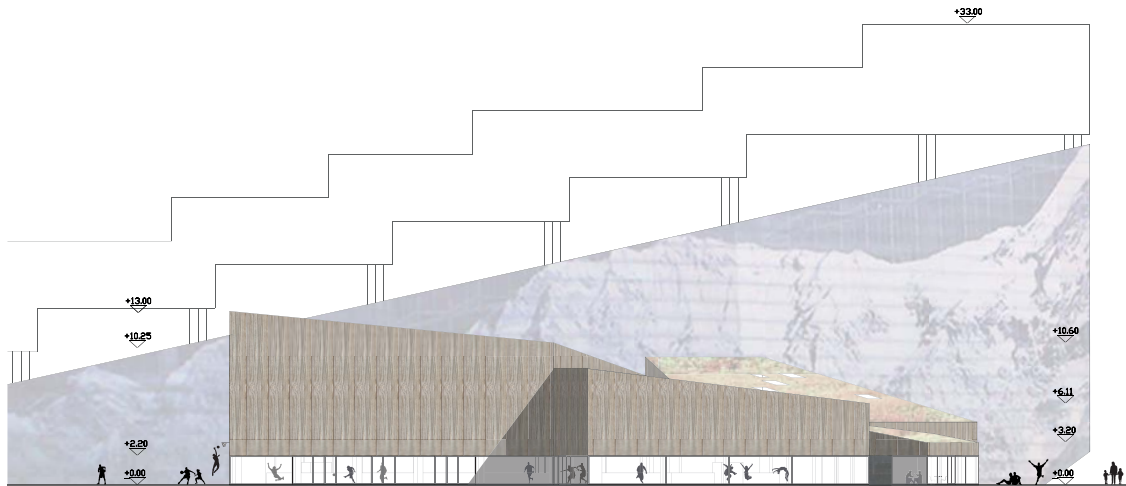




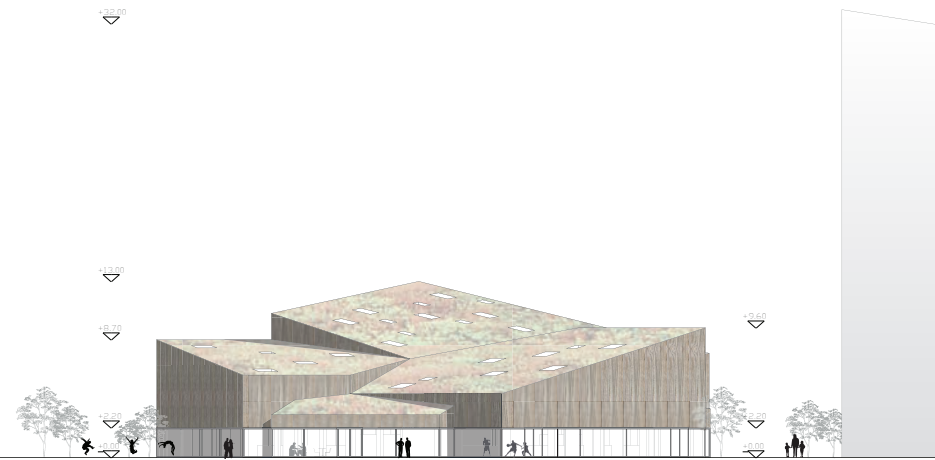
SYD FACADE



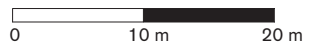
ØST FACADE

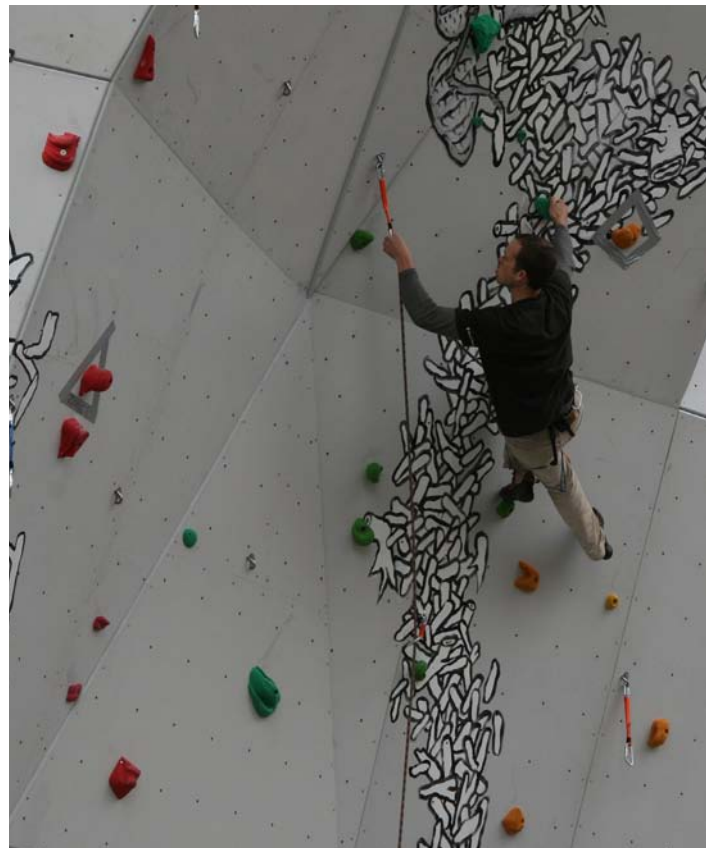


NORD FACADE

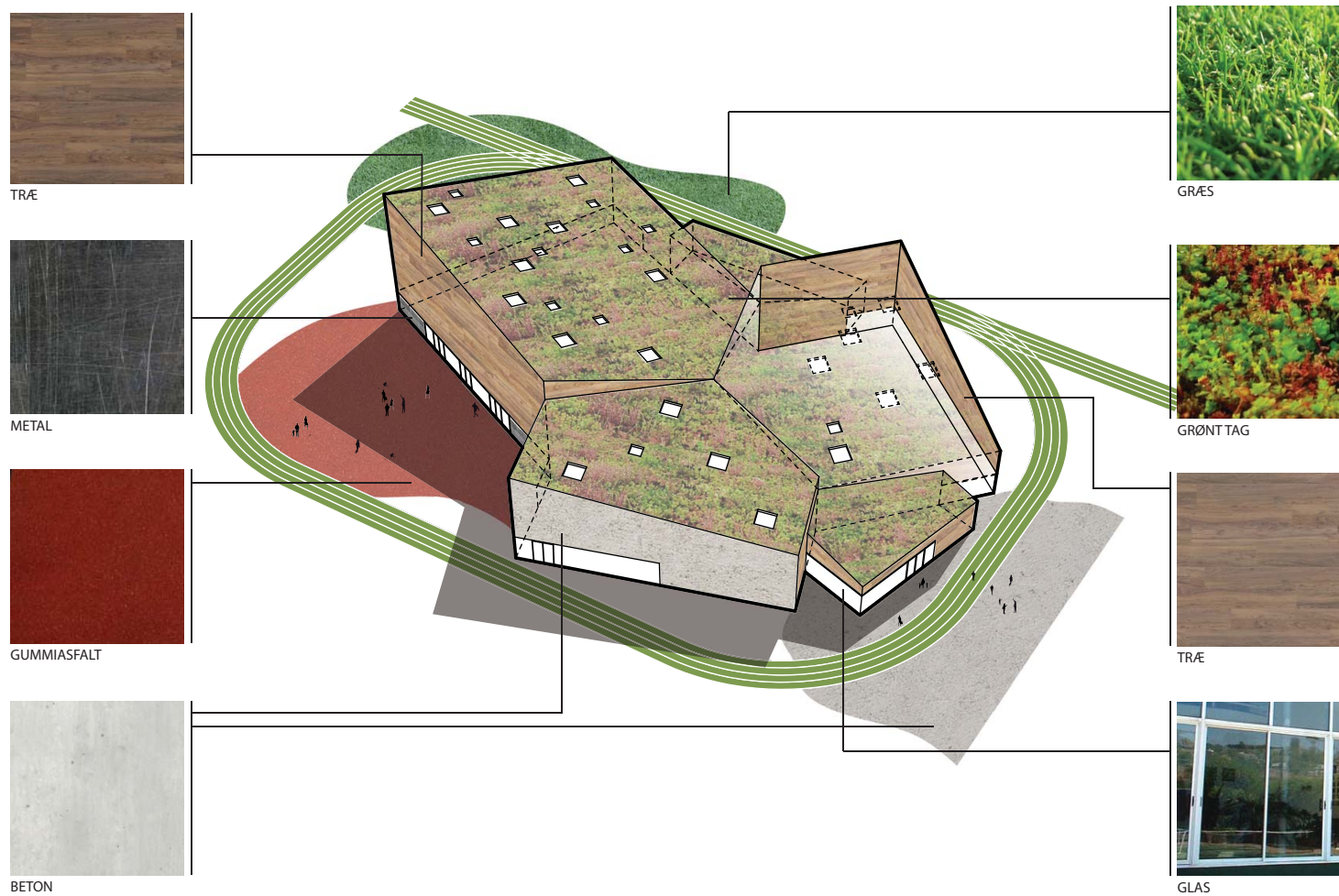


VEST FACADE



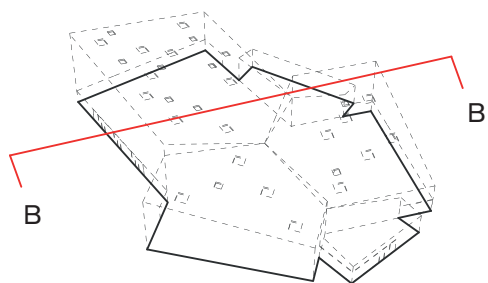


MATERIALER

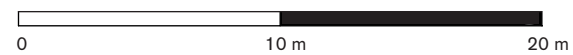


Bygningens naturlige materialer får parkrummet til fortsat at fremstå grønt.

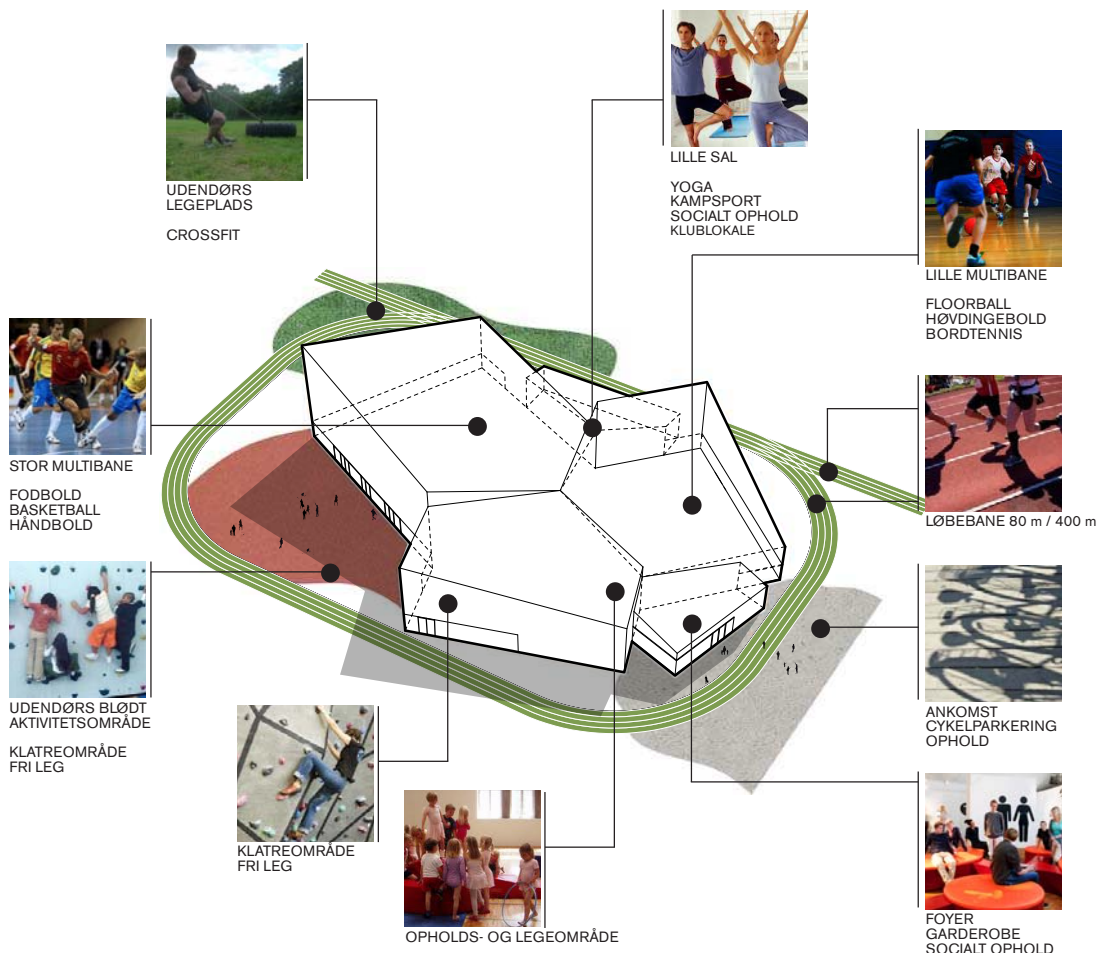
OPGRADERING - OPVARMET DEL



SNIT B-B MED OPVARMET DEL



OPGRADERING - OPVARMET DEL



Forskellige idrætsaktiviteter med opvarmet del



Opvarmet lille sal set fra stor multibane.

Ved en opgradering af lethallen vil indgangspartiet og depotområdet isoleres og opvarmes, og der vil etableres toiletforhold.

Depotområdet vil her fungere som "Lille sal", hvor opvarmingskrævende aktiviteter, f. eks. yoga, pilates, kampsport, børnegymnastik etc. vil kunne udøves. Ydermere vil salen kunne bruges til socialt ophold og klubarrangementer. Der etableres en mobil depotløsning.

Indgangspartiet indrettes med omklædning/garderobe og toiletter og vil i kraft af opvarmningen i højere grad også kunne benyttes til socialt ophold og klubliv.

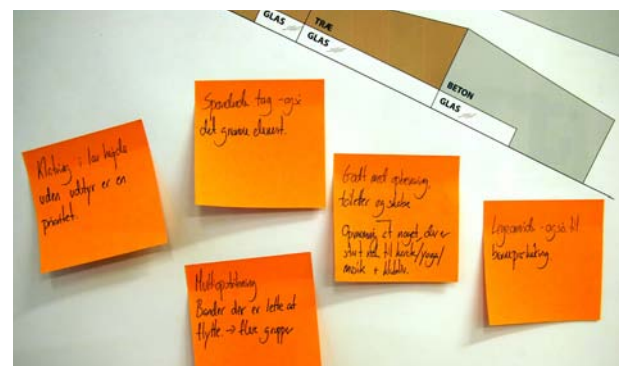
BRUGERPROCES



Workshop I



Workshop II



Workshop III



Formålet med en god inddragelsesproces er dels at sikre et bredt forankret ejerskab, en gensidig kvalificering mellem rådgivere og interessenter, men også at udvikle området med respekt for dets iboende kvaliteter og skabe mulige synergier mellem funktioner.

Det er en sådan interessentproces, dette projekt har gennemgået. Med stort engagement og specialviden har interessenterne igennem 3 workshops haft en afgørende rolle for resultatet.

Workshop I handlede om, at alle interessenterne skulle komme frem med individuelle ønsker og idéer, før der overhovedet var noget på tegnebrættet.

På Workshop II blev der introduceret 3 forskellige modeller, "Funktionelle overflader", "Four peaks" og "3-i-én". De var, mere end konkret arkitektur, et udtryk for forskellige måder at organisere funktioner og aktiviteter.

På Workshop III blev en videre bearbejdning af "3-i-én"-modellen og en aktivitetsprogrammering over tid fremlagt. Der blev igen arbejdet i 2 grupper med reaktioner på materialet.