

DIE GANZE WELT DER ARCHITEKTUR THE WHOLE WORLD OF ARCHITECTURE

ICO 2
NIC 0
AWA 1
RDS 3

302

WINNER

RATHAUS SCHORNDORF

Innenraumgestaltung Interior design

ARCHITEKT/DESIGNER ARCHITECT/DESIGNER

Ippolito Fleitz Group – Identity Architects, Stuttgart, Germany,
www.ifgroup.org

Lichtwerke Köln, Cologne, Germany, www.lichtwerke.com

AUFTRAGGEBER/HERSTELLER CLIENT/MANUFACTURER

Stadt Schorndorf, Schorndorf, Germany

PROJEKTBECHREIBUNG

Das 1726–1730 erbaute Rathaus ist das Wahrzeichen der Stadt Schorndorf. In einer ersten Umbauphase wurden zunächst die Obergeschosse des Hauses energetisch und denkmalgerecht saniert. In der zweiten Bauphase folgten die Neugestaltung der öffentlichen Bereiche im Untergeschoss sowie der Fassade. Hauptidee der Gestaltung war es, den historischen Raum möglichst sichtbar zu machen. Transparenz in allen Bereichen steht aber auch für ein bürgernahes Demokratieverständnis und erinnert an die ursprüngliche Funktion des Untergeschosses als Marktplatz. Vom Foyer mit seinen historischen Holzsäulen führt eine Treppe hinauf in den Trausaal. Dessen schwebender Einbau und die darunterliegende Front zum Plenarsaal sind aus Glas, sodass der Raum als Ganzes erfassbar bleibt. Den Plenarsaal prägen das geschwungene Deckensegel und die auf Sichtkontakt optimierte Sitzanordnung.

PROJECT DESCRIPTION

Originally built in 1726–1730, Schorndorf Town Hall is landmark of the town of Schorndorf. In the first stage of construction, we energetically rehabilitated the top floors of the building and restored them in line with historical monument regulations. A second phase of construction followed with a redesign of the public area of the ground floor and a new façade design. A staircase leads up from the foyer with its historical wooden pillars to a glass-fronted wedding hall. This free-floating unit with a subjacent window to the plenary hall are made of glass, so the room can be perceived as a whole. The plenary hall is characterised by an undulating ceiling sail and a seating arrangement that is optimised for maximum eye contact.

