



# TYRESÖVALLEN

Förändrad utvändig gestaltning

## Förändringar utvändig gestaltning

### Utgått från tidigare förslag

- Fasadbeklädnad av aluminiumstänger/pinnar har utgått på både byggnad och som staket på lastgård.
- Förrådsbyggnad på lastgård med tillhörande carport har utgått.
- Högt sittande fönster på sopsugsdel utgått då dessa ej fyller någon funktion. (sopsugen har inget dagsljusbehov)  
Dessa var mest dekorativa element som följde fasadpinnarnas vågmönster.

### Förändrat/tillkommit

- Kulör på fasad bytts från rött (röd kulor tidigare bakom aluminiumpinnar) till mörkgrå, kopplat till närliggande simhall.
- Ursprungsvolymen lyfts fram och ges en detaljering i form av dekorprofiler som löper horisontellt längs fasaden i kombination med sträckmetall.
- Utvändig solavskärmning i sträckmetall används över fönster och glaspartier som ett gestaltungsgrepp för att skapa en helhet och identitet av byggnaden och en lagerverkan på volymen.
- Skärmtak mot entrétorget markeras med en ljuslåda längs takets ytterkant. Denna kan programmeras för att lysa i en fast färg, visa tex två kulörer segmenterat (lagfärger för dagens match?) eller pulsera mellan färger enligt önskemål.
- Fasadskyltar har utökats till 3 st, placerade i blickfång såväl från centrum som tyresövägen samt ankomst till p-garage. Skyltar har kompletterats med kommunsköld.
- Spelareentré mot fotbollsplaner har gjorts tillgänglig med ramp och markeras som samlingspunkt med hjälp av terasserade sittplatser integrerat i trappa och ramp.
- Staket kring lastgård har sänkts i höjd och utformats för att anknyta till gestaltningen av solskydd med vinklad sträckmetall. Staket samt avluftningstorn utförs i cortenstål som är ett av materialen i NTC gestaltungsprogram och ett sätt att länka samman den utvändiga gestaltningen i området.

## Gestaltningkoncept och arkitektonisk idé

Den övergripande arkitektoniska idén är att den avklädda volymen får en detaljeringsgrad och utökad skala med hjälp av standardbetonade detaljer.

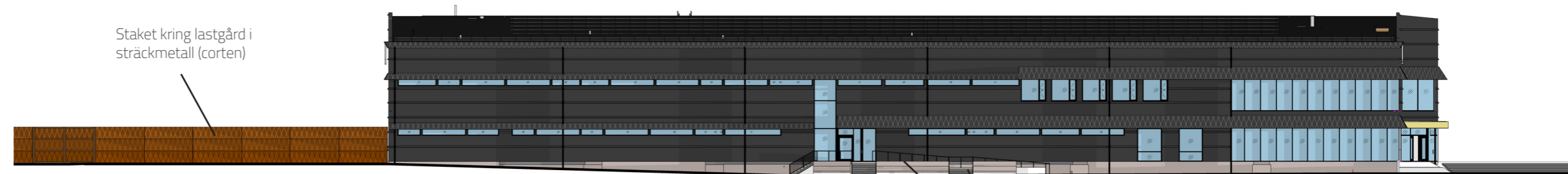
Med tillägg i form av horisontella dekorelement och vinklad solavskärmning i sträckmetall, skapas en lagerverkan som ger en variation i detaljering med skuggverkan och ljusspel.

Genom att variera plåtytorna i sin ytbehandling och form tar man hjälp av ljuset för att öka byggnadens detaljeringsgrad. Väggelement och fasadelement får en grå metallikulör som fångar ljuset på olika sätt beroende materialets vinkel och tid på dygnet. Som kontrast mot den blanka metallic färgen är fönster och partier i en solid svart, som en konturmarkering. Den grå kulören på byggnaden anknyter till den närliggande simhallen.

Sträckmetall löper över fönster som solavskärmning i två olika storlekar, som avspeglar hur publika funktionerna på insidan är. Samma typ av element används vid takfoten som ett grepp att skapa en helhet och identitet av gestaltningen. Hörmöten geras i vinkel för att ge en omsorg och precision till det till synes enkla materialet.

Staketet kring lastgård har fått en lägre mer human höjd, och en utformning som anknyter till byggnadens nya fasadgestaltning. För att bryta ner byggnadens skala har staketet avvikande kulör, i rosttrög matt cortenstål som återkommer som material i utvändigt gestaltning i området.

Skärmtaket över huvudentré och entrétorg ges en utökad tyngd genom en ljuslåda som lyser i färg som en målpunkt. Denna kan t.ex användas för att lysa segmenterat i matchlagens färger för att skapa en extra effekt och funktion kring entrén.

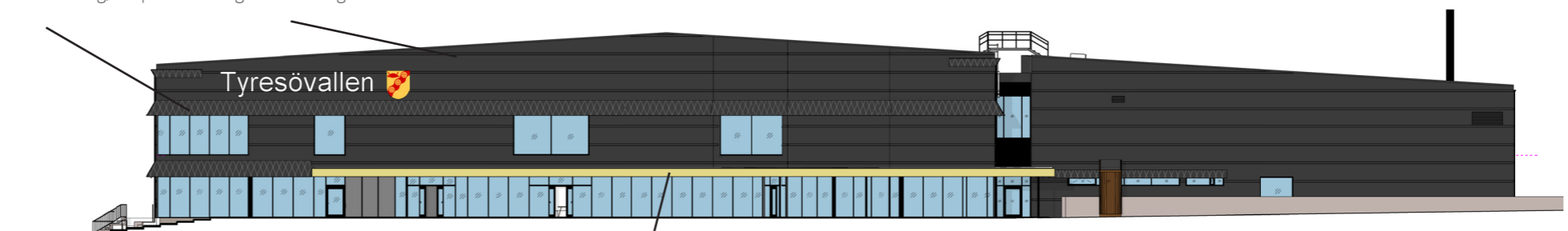


Staketet kring lastgård i sträckmetall (corten)

Fasad mot väster

Spelarentré tillgängliggjord med ramp, samt terrasserade sittplatser

Horisontalitet accentueras med dekorprofiler och solavskärmning, skapar en randighet i olika lager



Fasad mot söder

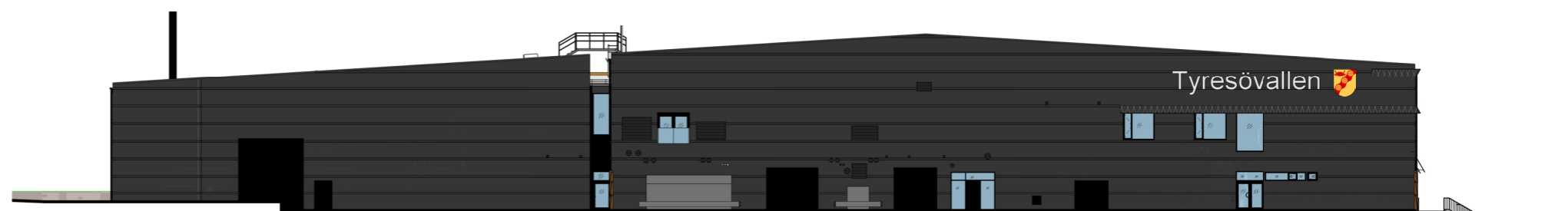
Skärmtak avslutas med ljuslåda i färg

Skyltar kompletteras med kommunsköld

Skärmtak runt hörn, Ljuslåda i färg



Fasad mot öster



Fasad mot norr

# Situationsplan

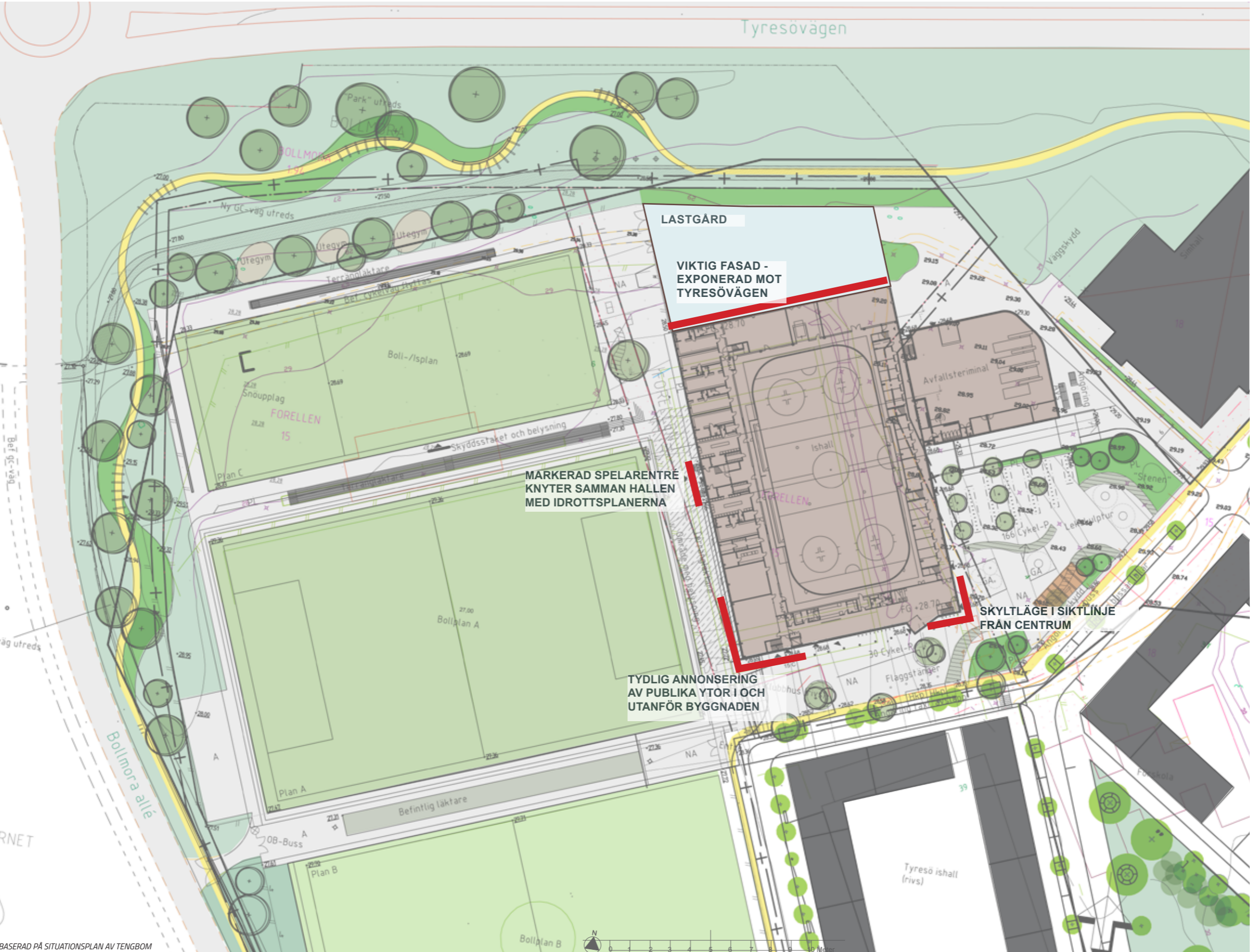


ILLUSTRATION BASERAD PÅ SITUATIONSPLAN AV TENGBOM

## Konceptbild huvudentré



## Konceptbild fasad mot söder



# Konceptbild spelarentré

