

SunSquare für BMW-Welten in München

Der „Dritte Ort“ von BMW, die BMW-Welten in München, bestechen durch ihre herausragende Architektur und sichern sich einen fixen Platz in der Architekturgeschichte Europas. Daher war es für die Firma SunSquare eine große Ehre und Herausforderung dieser Architektur mit der Installation einer Sonnensegelanlage vor der Fassade gerecht zu werden. Ein Projekt, das im Sommer 2007 erfolgreich umgesetzt wurde und schon zu internationalem Echo geführt hat.

BMW-WELTEN IN MÜNCHEN (Architekten Coop Himmelblau, Auftraggeber: BMW) - Schon 2006 wurden die ersten Entwürfe dazu für die Süd und Westterrasse abgegeben. Die besondere Architektur des BMW-Welten Gebäudes erfordert eine besondere Planung und Ausführung um den Anforderungen zu entsprechen. Die SunSquare Konstruktion sollte auf einer 15 Meter hohen Stahlträgerterrasse platziert werden. Dazu wurden auf 22 Stahlplatten verlegt und mit einbetoniert. Insgesamt wurden 8 Segel im Restaurantbereich der BMW Welten installiert. Um die Beschattung auch bei tiefstehender Sonne zu sichern wurden schräge Stützen gewählt, die über die Brüstung hinausragen. Als Segelstoff wurde ein wasserdichtes Material genommen, das auch neben den Sonnenschutz ein Regenschutz gibt. Eine pflegeleichtes hellgrau wurde als Stofffarbe gewählt das auch perfekt mit der Außenfassade harmoniert. Die stützen sind aus rostfreien Stahl und sind somit „wartungsfrei“ und vom Design passen sie zu modernen aber auch historischen Gebäuden. Alle Segel sind mit Windmesser und Motorantrieb ausgestattet und garantieren so eine einfache Handhabung und eine sicheres Schließen bei Windgeschwindigkeiten über 40km. Windstöße werden durch Seilumlaufrollen und Stahlfedern ausgeglichen und machen ein „flattern“ der Segel im Wind unmöglich. Die Stoffe selbst sind regendicht und mit 360g/m² so schwer, dass sie ein schönes architektonisches Gesamtbild ergeben.

Rückfragehinweis:

Ing. Gerhard Fally, Marketing & Sales

T: +43-2272-81817-14

M: +43-664-8339582

E: g.fally@sunsquare.com