Weises Spiel mit aufgeklärter Polychromie

Autor(en): **Pilotto, Pino**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Karton : Architektur im Alltag der Zentralschweiz**

Band (Jahr): **- (2005)**

Heft 3

PDF erstellt am: **27.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-378530

Nutzungsbedingungen

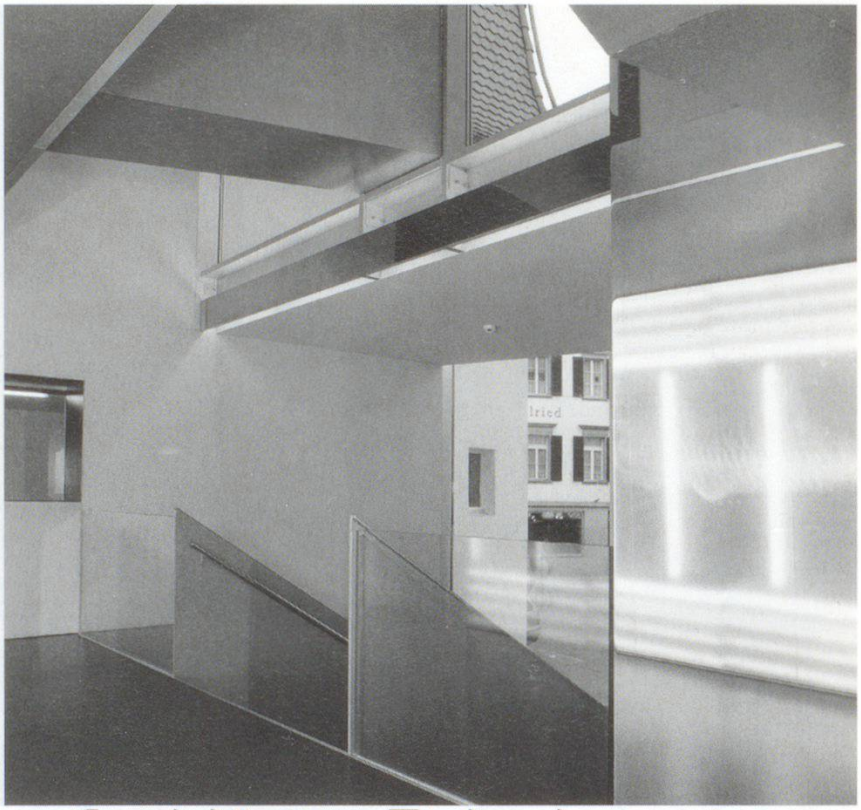
Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch



Weises Spiel mit aufgeklärter Polychromie

von Pino Pilotto

Eugen Mugglins Sanierung des Stanser Hotels Engel ist eine «promenade architecturale», eine Demonstration von Le Corbusiers poetischster Definition der Architektur: «L'architecture est le jeu savant, correct et magnifique des volumes assemblés sous la lumière».

Der Architekt Eugen Mugglin hat mit anspruchsvollen «Materialien», mit Licht, Farbe und Form, Architektur sichtbar gemacht. Farbe und noch viel mehr Licht werden beim Bauen meist willkürlich eingesetzt oder entstehen zufällig. Nicht so bei der Sanierung des Hotels Engel in Stans. Bewusst und rational werden Licht und Farbe eingesetzt, um das Gebaute als Architektur zur Geltung zu bringen. Als Architektur, die sich für den Benutzer zu einem gekonnten und abwechslungsreichen Spiel entfaltet. Licht, Farbe, Transparenz und Formen erzeugen einen wunderbaren architektonischen Spaziergang: Der Gast wird von einer eleganten und zurückhaltenden Gestaltung begleitet, die ihn mit abwechselnder Stimmung und zunehmendem Intimitätsgrad nacheinander vom äusseren öffentlichen Raum über den halböffentlichen Raum der Säle und Erschliessungen zu den Zimmern führt. Der neu gestaltete Zwischenbau, der als Knoten zwei bestehende Bauten verbindet, ist gekennzeichnet durch ein vielfältiges Spiel der Erschliessung mit Treppen, Rampen und Brücken, wobei die Intensität der Farben und des Lichts von der Wegführung hin zu den Raumgrenzen abnimmt. Dieses Spiel mit der Stimmung wird bis in die Hotelzimmer fortgesetzt, wo sich der Gast, je nach Temperament und Aufenthaltsdauer, in einem Zimmer mit heller, zurückhaltender Farbgebung oder in einem mit akzentuierter Farbe – rot oder grün oder blau – ausruhen kann.

Karton erscheint nicht farbig. Um die oben beschriebenen Stimmungen wahrzunehmen, besuche man das Hotel Engel in Stans.

Lage: Hotel Engel, Stans
Architekt: Eugen Mugglin, Luzern
Foto: Scratch2 GmbH, Emmenbrücke