

# PPG // Woningen en Kantoor Ramen Gent // BE

project: Prijsvraag woningen en kantoor Ramen Gent, BE  
team: Miguel Loos / HUB  
opdrachtgever: Parkeerbedrijf Gent  
datum: Februari 2000  
budget: --  
oppervlakte: 11.350 m<sup>2</sup>

De context van het wedstrijdterrein Ramen laat zich kenmerken door het bouwblok met een randbebouwing, waarbij het lege hart van het blok individueel verkaveld wordt. Het ontwerp voegt zich als gebouw met de schaal van een bouwblok in deze context, maar gaat op een vernieuwende manier om met de leegte.

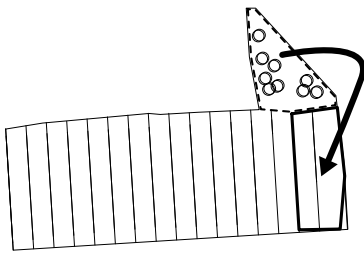
Het gebouw profileert zich als een horizontale slab met hoge dichtheid. Als reactie op de setting van de bestaande kantoorgebouwen plooit de slab zich hier op tot een markante kop. Ook daardoor is het in staat een echte wand te vormen aan het nieuwe plein dat nu nog een ongedefinieerde restruimte is.

De routing rond het gebouw maakt het mogelijk om diversiteit in de ontsluiting van

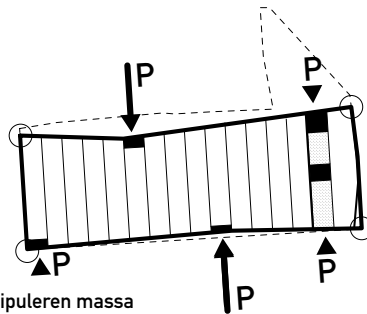
de diepe kavels te brengen, zo worden verschillende woningtypologieën mogelijk. De gebouwslab werd verder ingevouwen op een aantal belangrijke punten in het circuit opdat alternatieve openbare ruimten ontstaan.

Door de woningscheidende wanden die op het rigide parkeergrid van 5,4 m staan wordt een ultieme vrijheid in de doorsnede mogelijk gemaakt. De split-level organisatie van de parking levert daarbij een extra bijdrage door de verschillende hoogtes die ontstaan op de gelijkvloerse niveaus. Deze plattegronden worden afgeschermd door de geperforeerde massa van de slab. Hierdoor wordt het mogelijk om de nodige intieme ruimten toe te voegen aan de plattegrond.

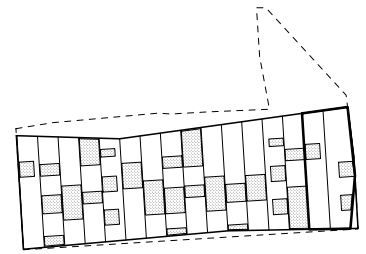
De slab staat borg voor de privacy van de buitenruimten. Het dak van het gebouw herbergt een verborgen landschap met suburbane kwaliteiten. Een referentie aan volkstuinjes en glasserres, die verborgen tussen de groene dakvegetatie, kwalitatieve buitenruimte toevoegt aan de woningen. De stedelingen vinden hier de kwaliteiten van de groene stadsrand bovenop hun woningen.



plooiën slab



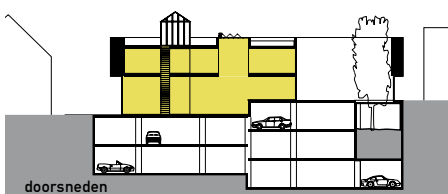
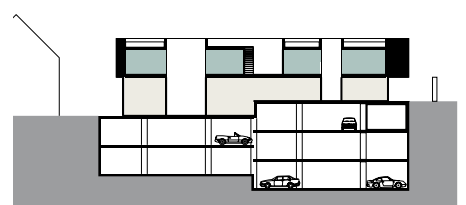
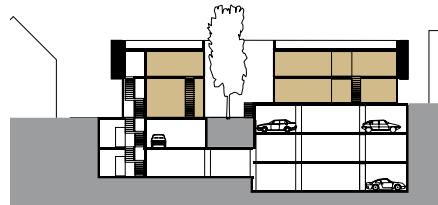
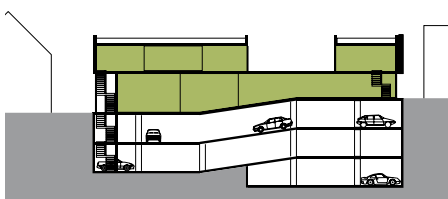
manipuleren massa



spreiding leegte



niveau 0



doorsneden

