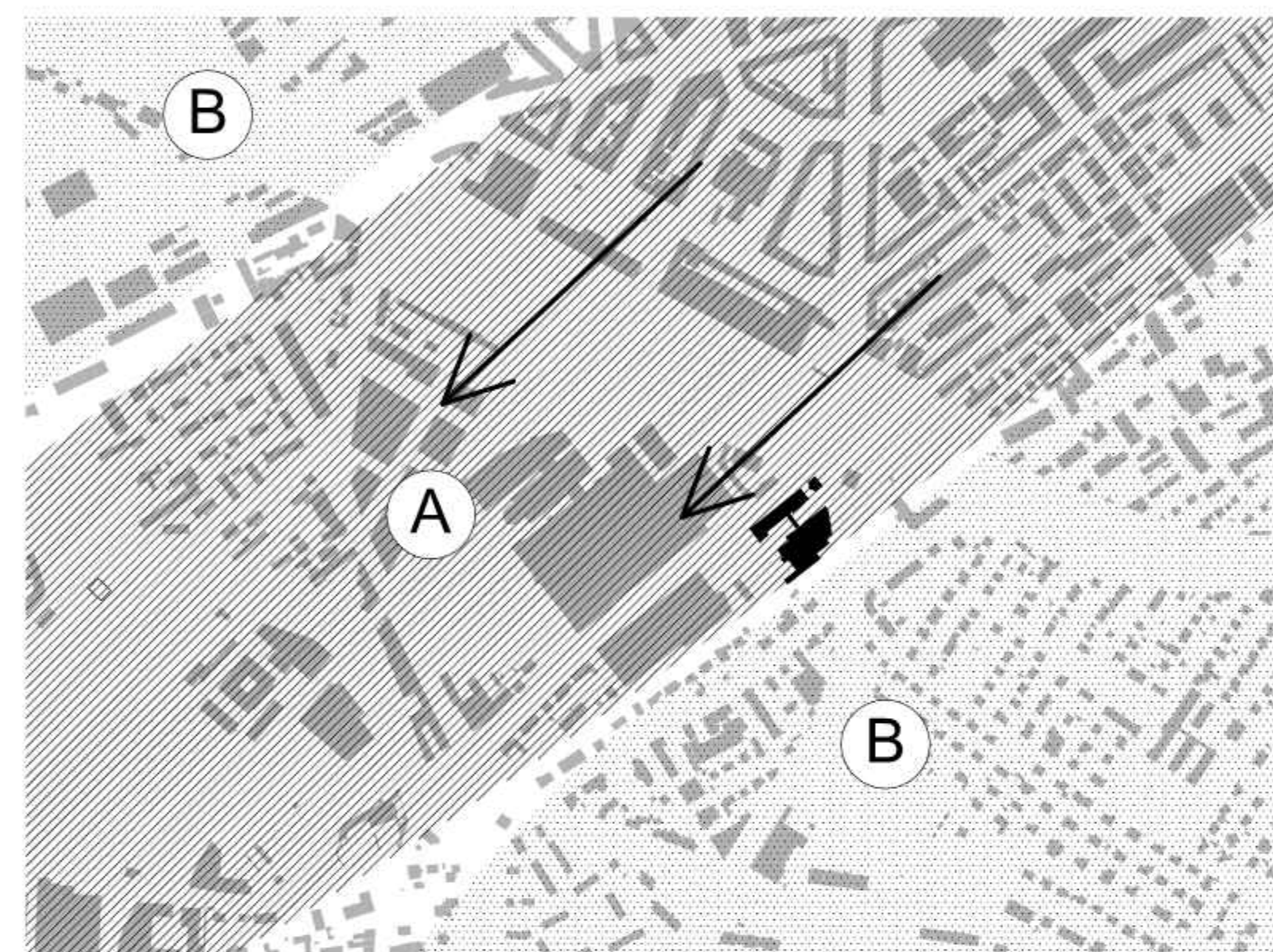
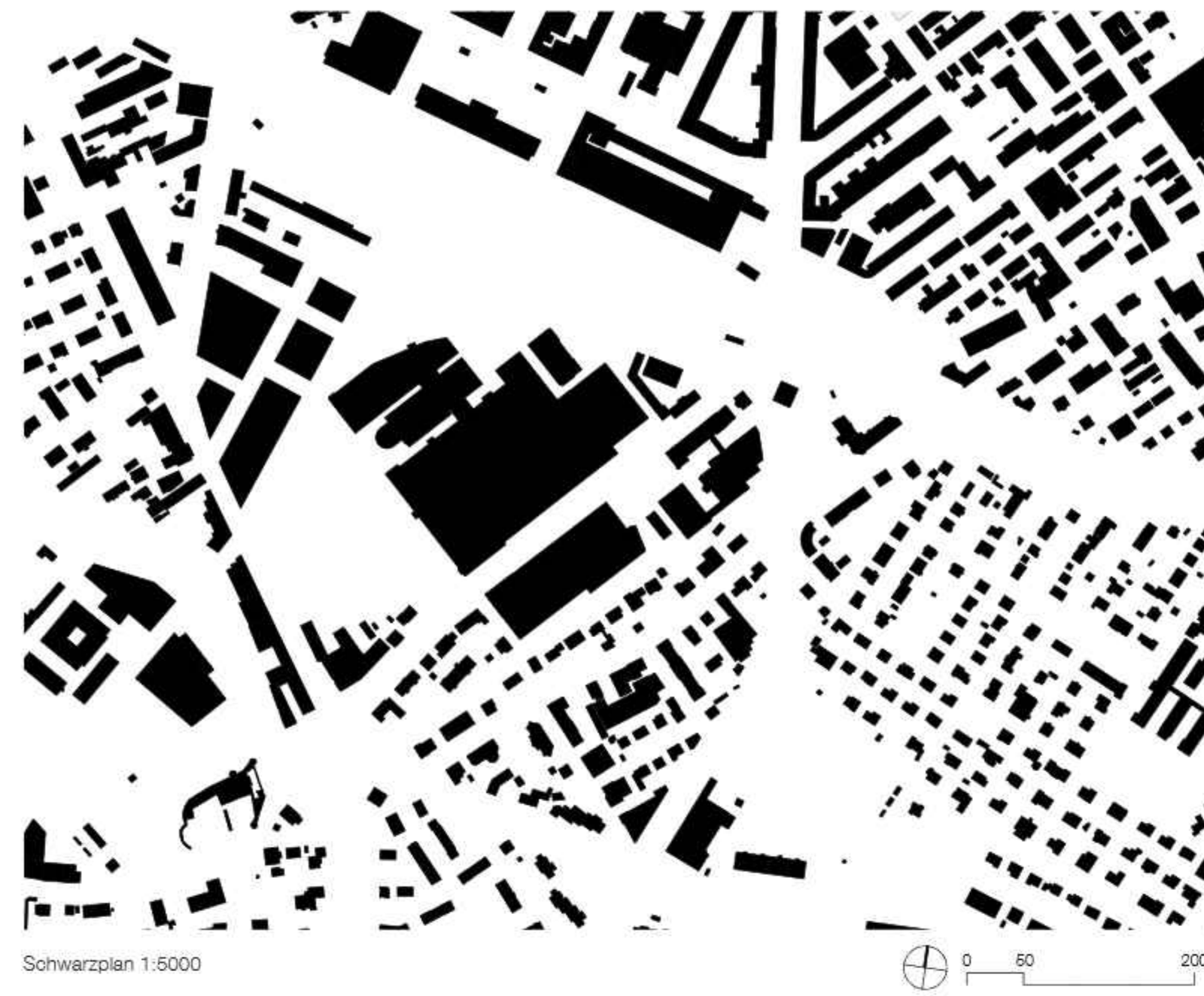
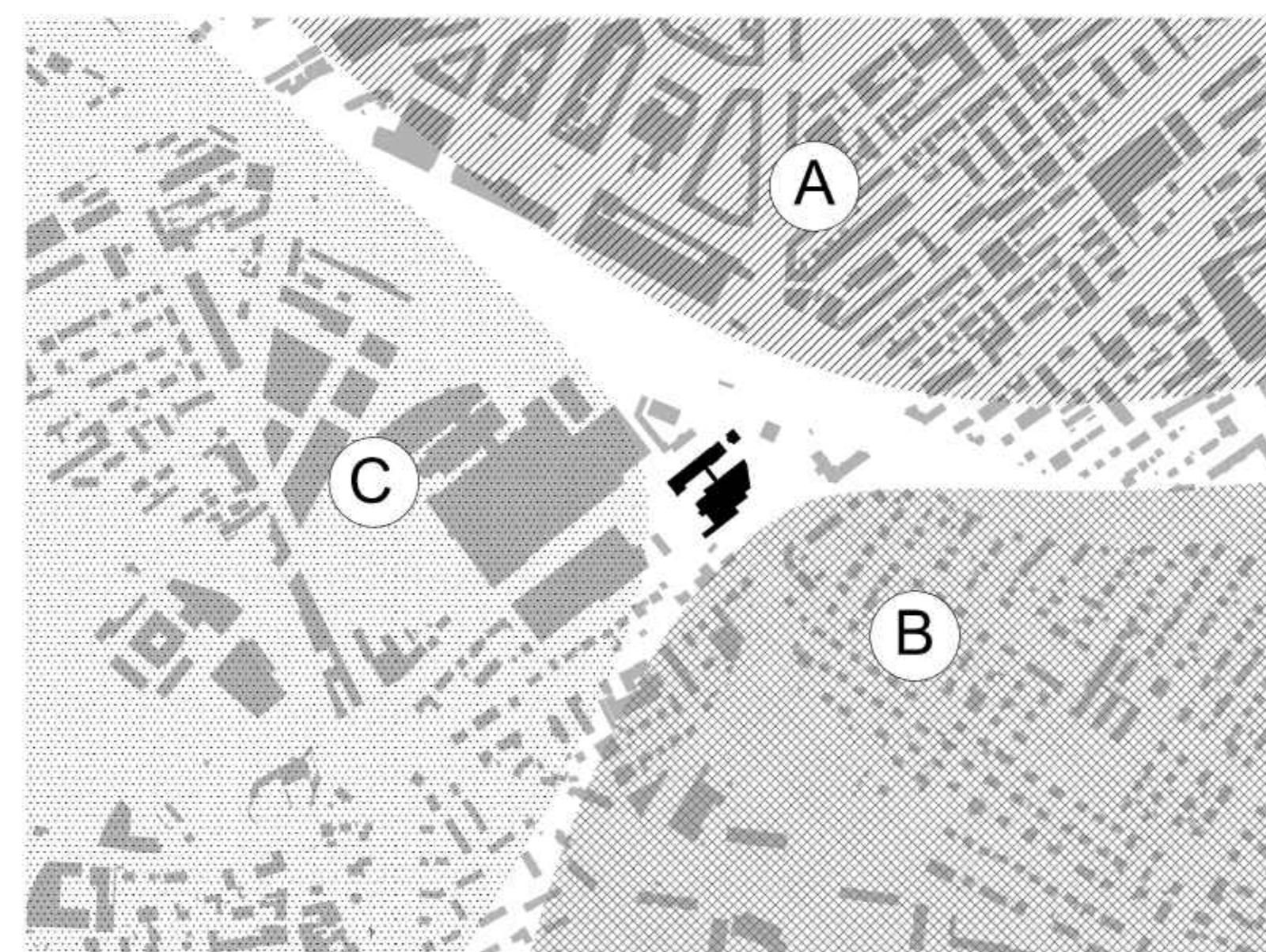


Spieluhr

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |



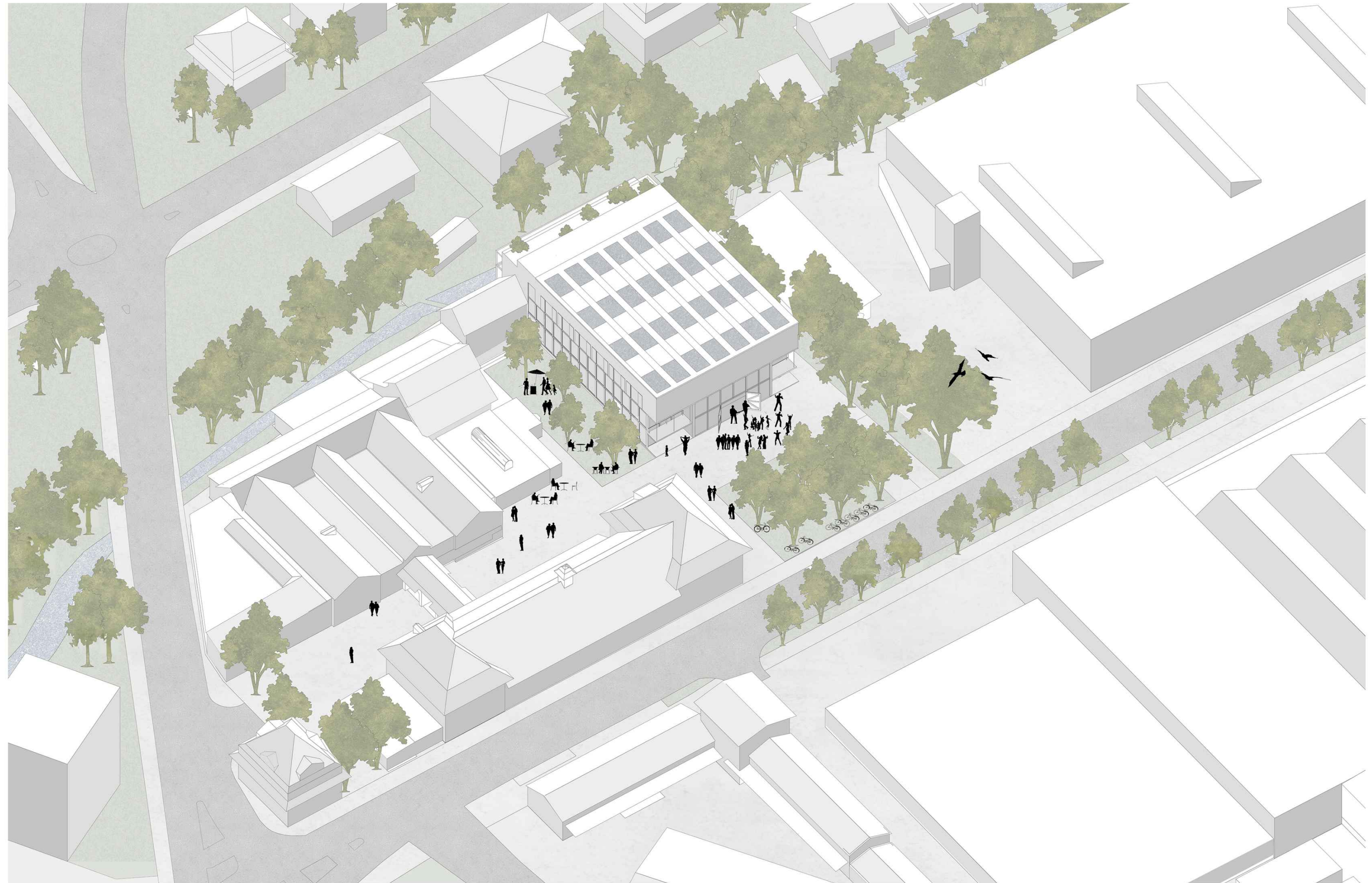
Analyseschema «Modulation»
 A urban, industrial, versiegelt
 B suburban, grün



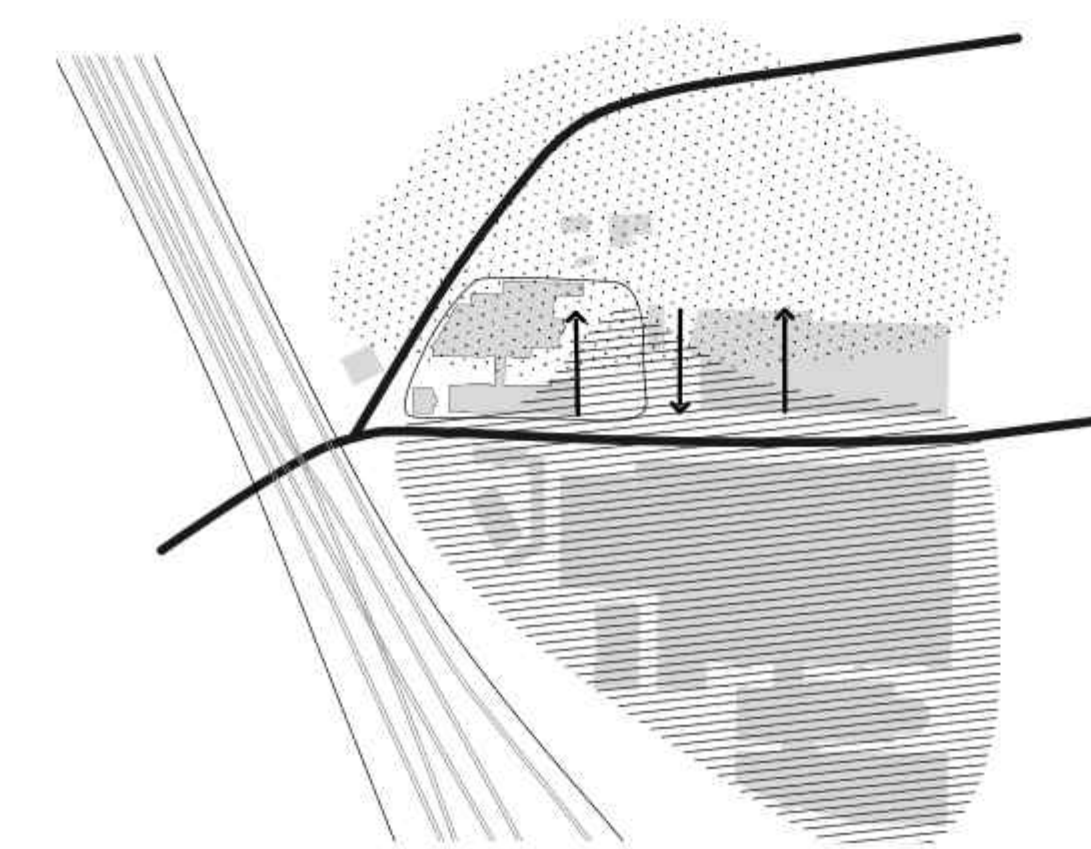
Analyseschema «Fusion»
 A hohe Wohndichte, jüngere Bevölkerung
 B niedrige Wohndichte, ältere Bevölkerung
 C mittlere Wohndichte, gemischtes Alter der Bevölkerung



Konzeptmodell «Sekunde»

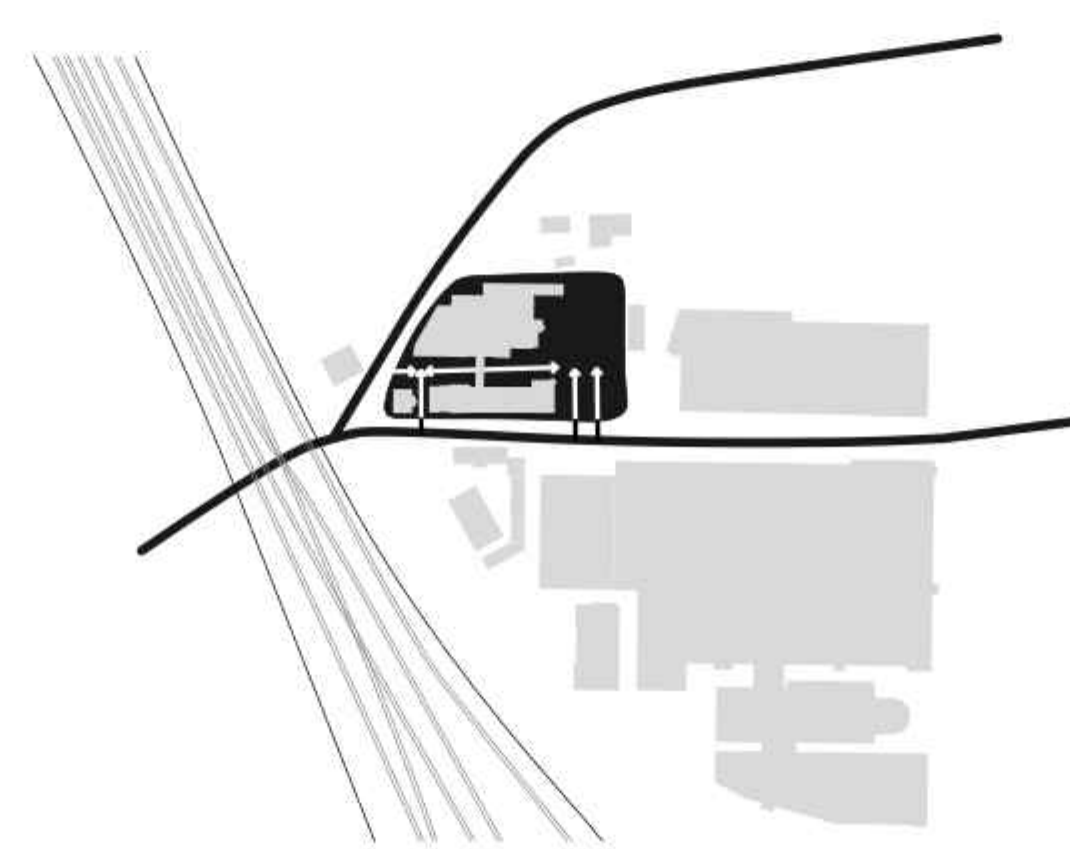


Axonometrie Freiraum



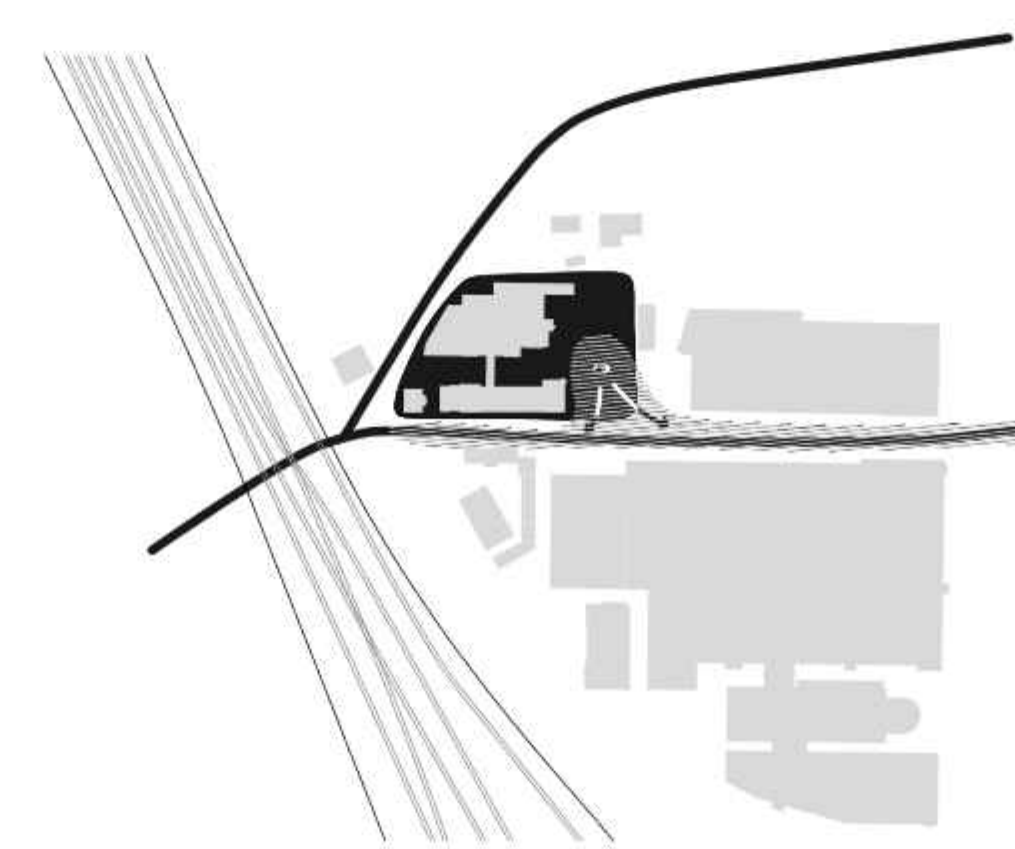
Kriterium 1 «Fusion»

Der urbane Raum soll mit dem suburbanen Gebiet an der Schnittstelle im Schiachhof-Areal fusionieren. Das Angebot im Areal soll verschiedene Nutzergruppen ansprechen und damit die soziale Diversität fördern



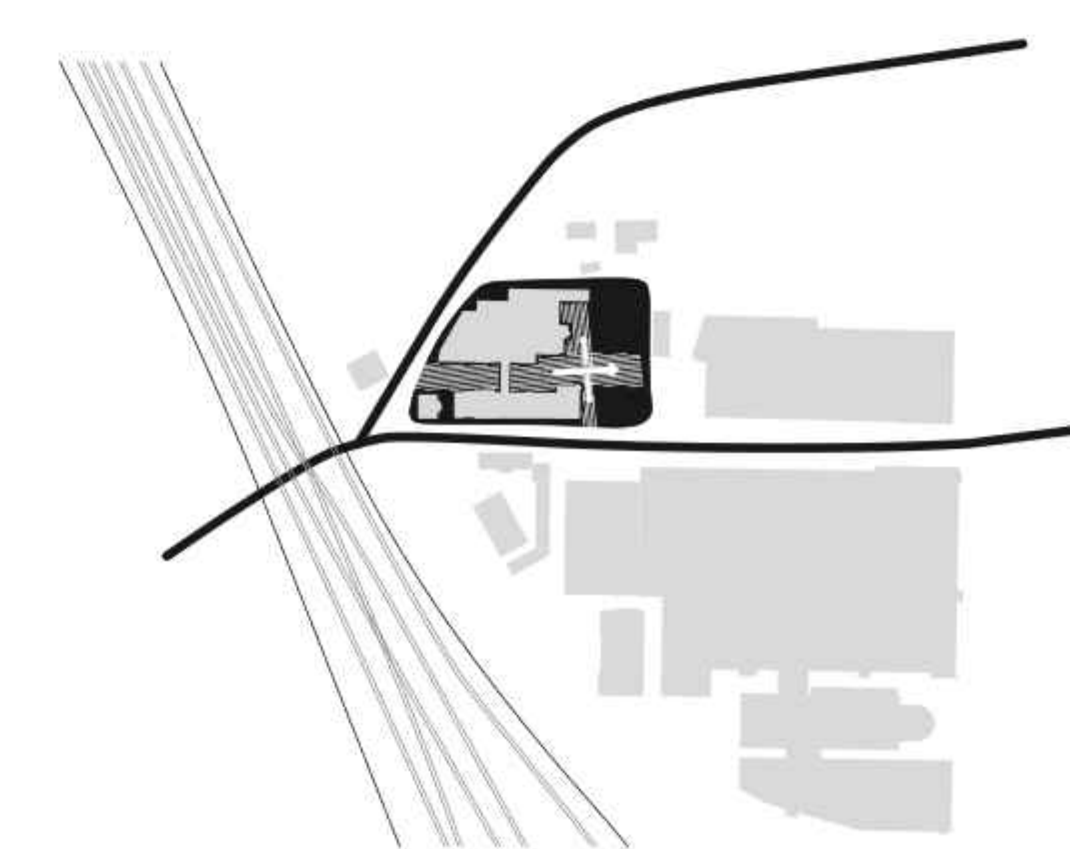
Kriterium 2 «Zugänglichkeit und Adresse»

Die Adresse des Musikhauses ist der öffentliche Platz an der Salzhaustrasse. Die ehemaligen Zugänge zum Areal, die heutzutage gesperrt sind, sollen in der Zukunft freigemacht werden.



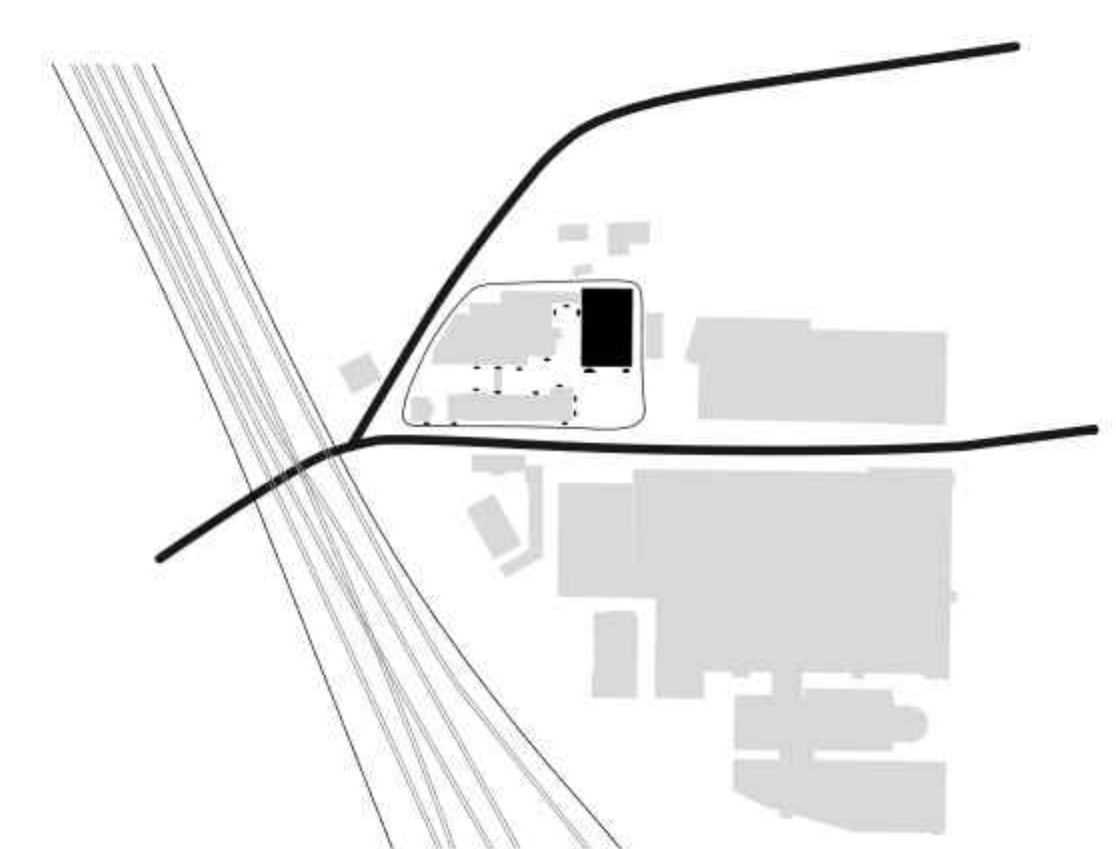
Kriterium 3 «Alimente fürs Quartier»

Der öffentliche Freiraum an der Salzhaustrasse soll für das Musikhaus identitätsstiftend sein. Die Alimende soll im Quartier gemeinschaftlich genutzt werden. Die neu gepflanzten Bäume sollten einen Beitrag für die Stadtkulung leisten.



Kriterium 4 «Bestehende Raumskörper»

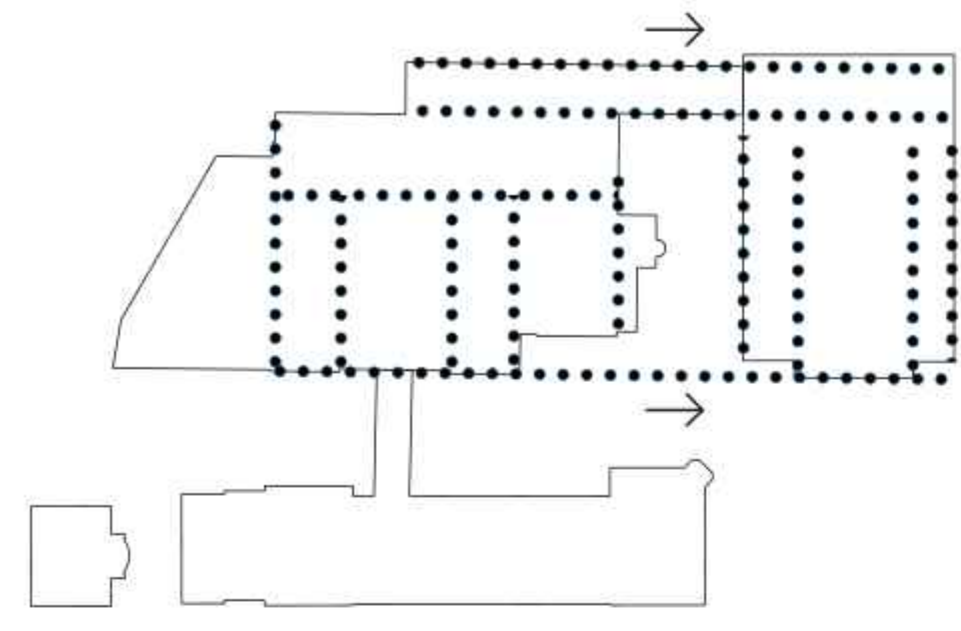
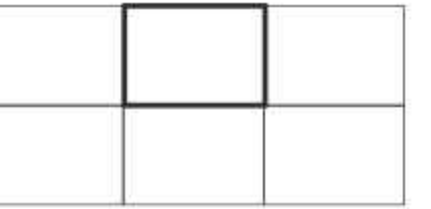
Die Haupt- und Nebenachse des Schiachhof-Areals sollen unbebaut bleiben. Der Neubau soll sich in das Areal einfügen.



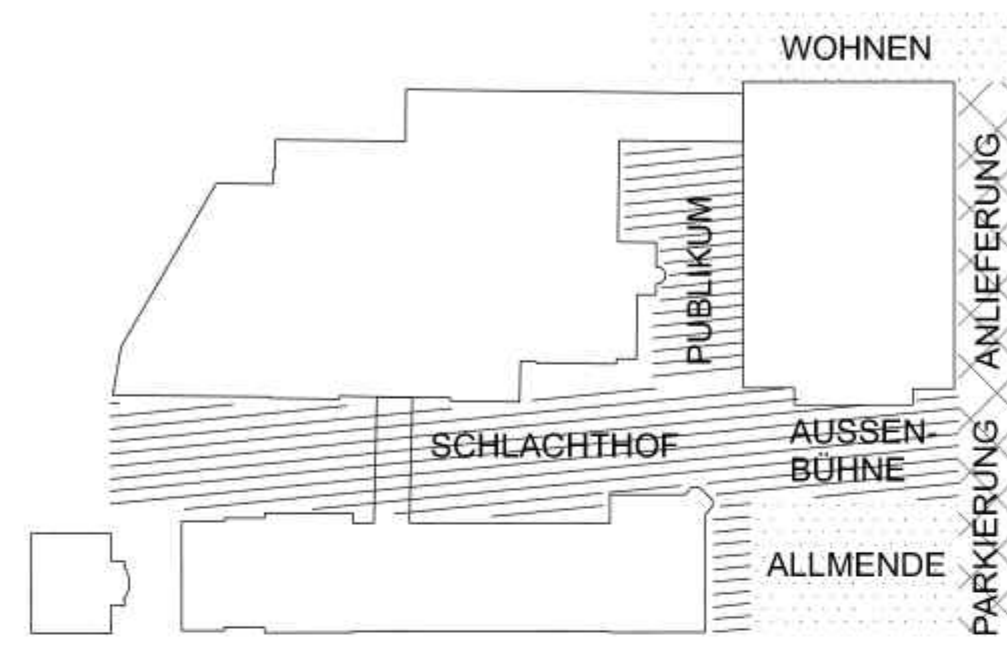
Stadtebauliche Setzung

Das neue Volumen wird als Weiterführung des Schiachhofgebäudes verstanden. Der Platz bildet die Adresse und stellt die Verbindung zum Schiachhof her.

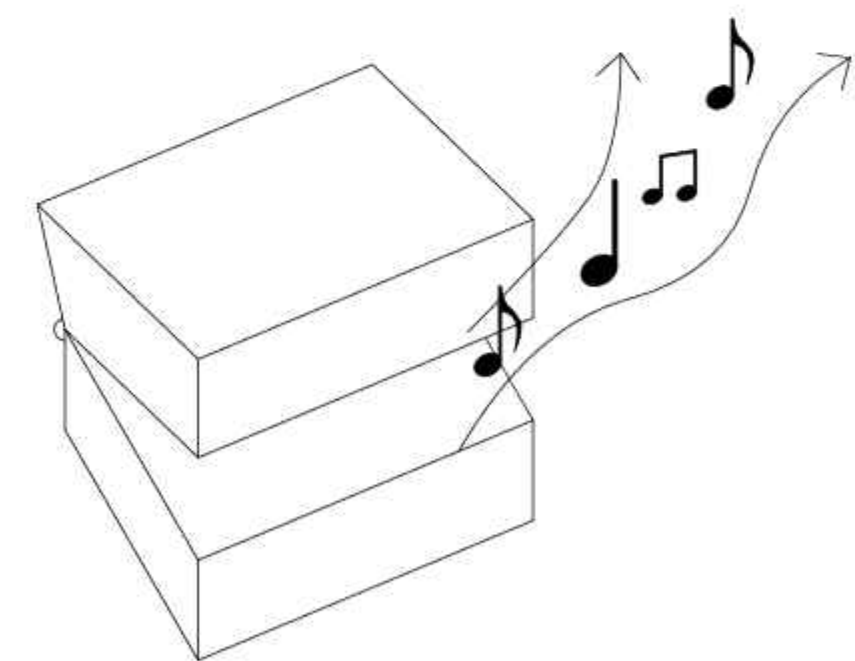
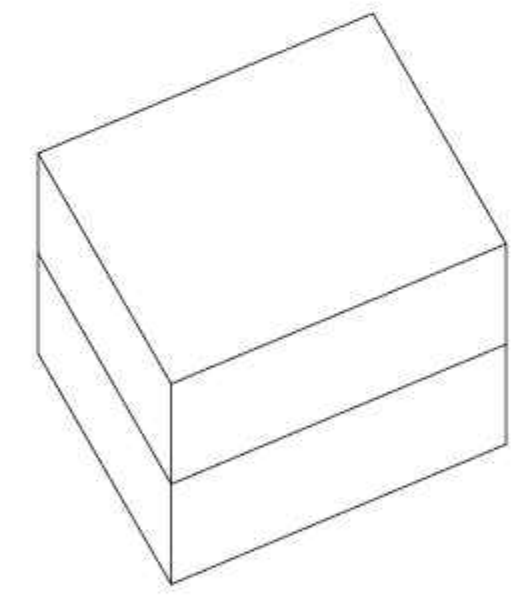
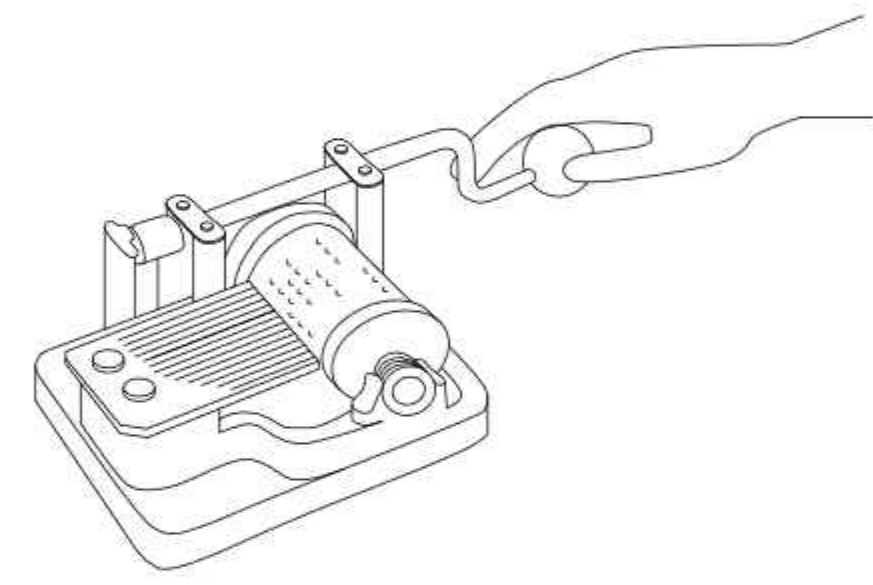
Spieluhr



Konzepthema «Weiterführung der bestehenden Struktur»



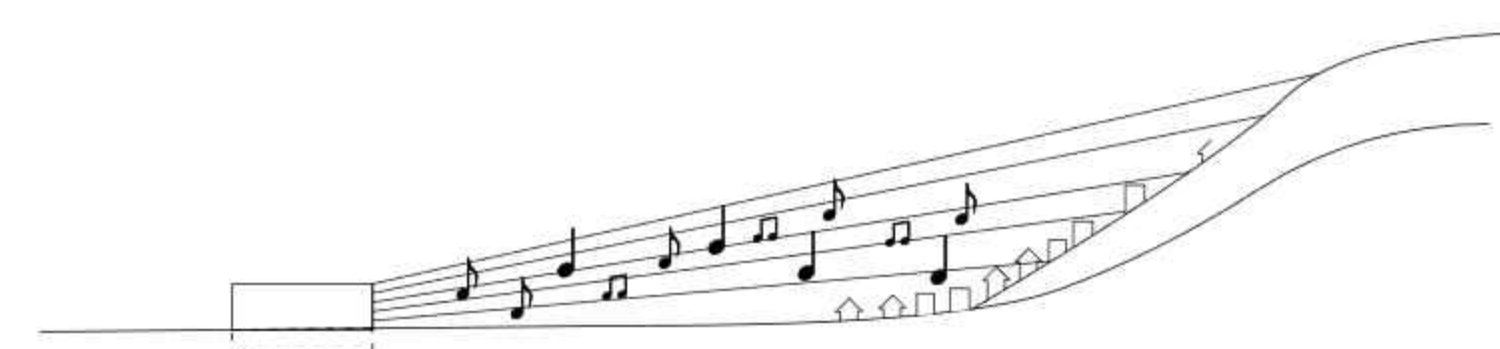
Konzepthema «Freiraumprogrammierung»



Konzepthema «Spieluhr»

Spieluhren waren die ersten, rein mechanisch spielenden Instrumente. In Bezug auf die Uhrenindustrie, die in der Stadt Biel stark ausgeprägt war, soll der Titel auf die Geschichte des industriellen Gebietes hinweisen. Beim Drehen der Spieluhrkurbel dreht sich auch die Walze mit kleinen «Zähnen», welche die «Zinken» des Kamms ertönen. Dabei wird der Ton erzeugt.

Die Kurbel symbolisiert den öffentlichen Freiraum im Projekt. Wenn der Platz mit den Menschen «angekurbelt» wird, werden das Gebäude und das Areal ebenfalls bespielt. So wie das Instrument ist auch die Gebäudestruktur in eine Holzschatel verpackt. Wenn der Tür an der hölzernen Fassade geöffnet wird, wird der kleine Saal zur Außenbühne und die Musik bespielt den Freiraum.



Konzepthema «Stadt Biel als Tribüne»

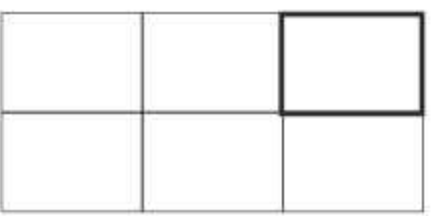


Situationsplan 1:500

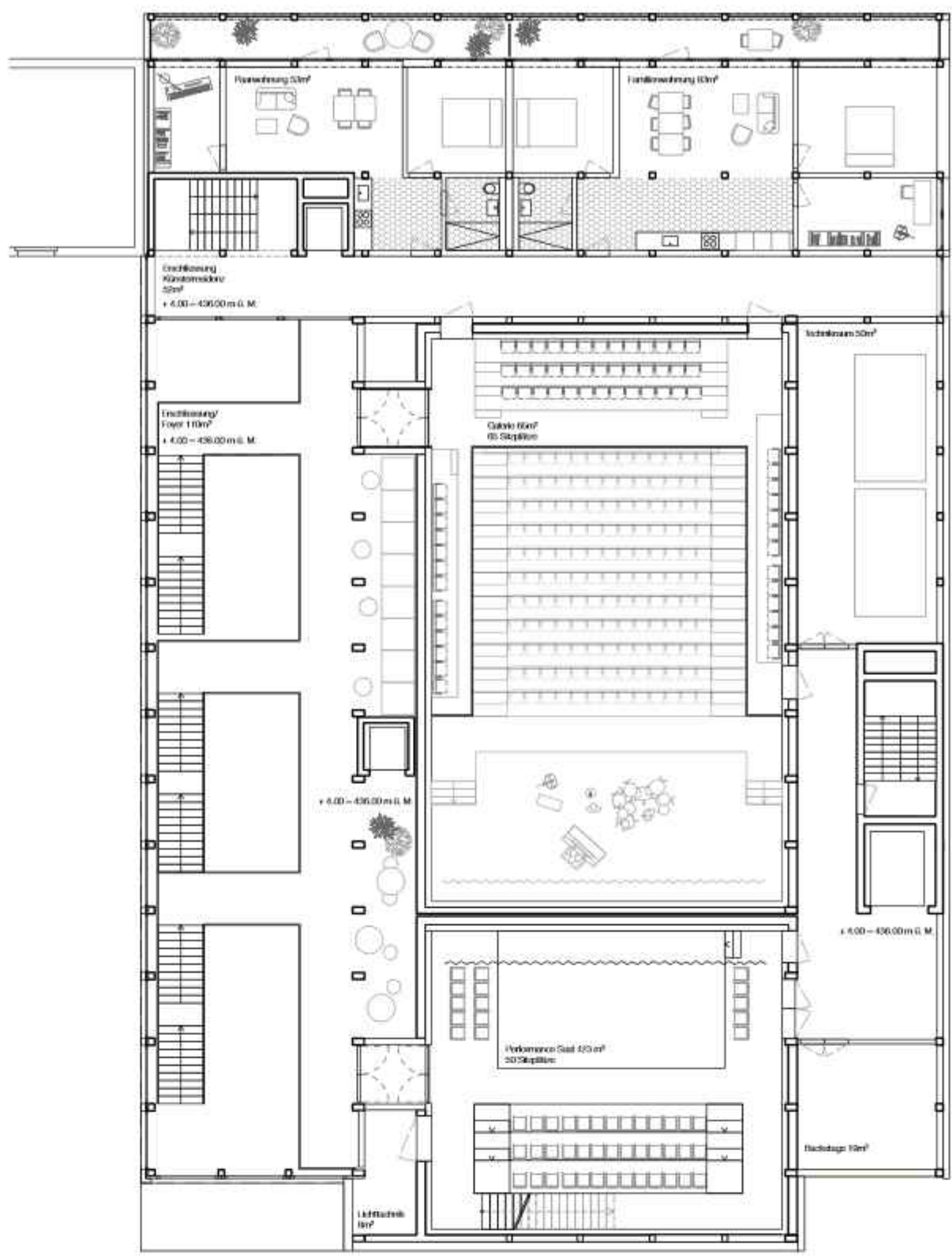


Fassadenansicht Nordwest 1:200

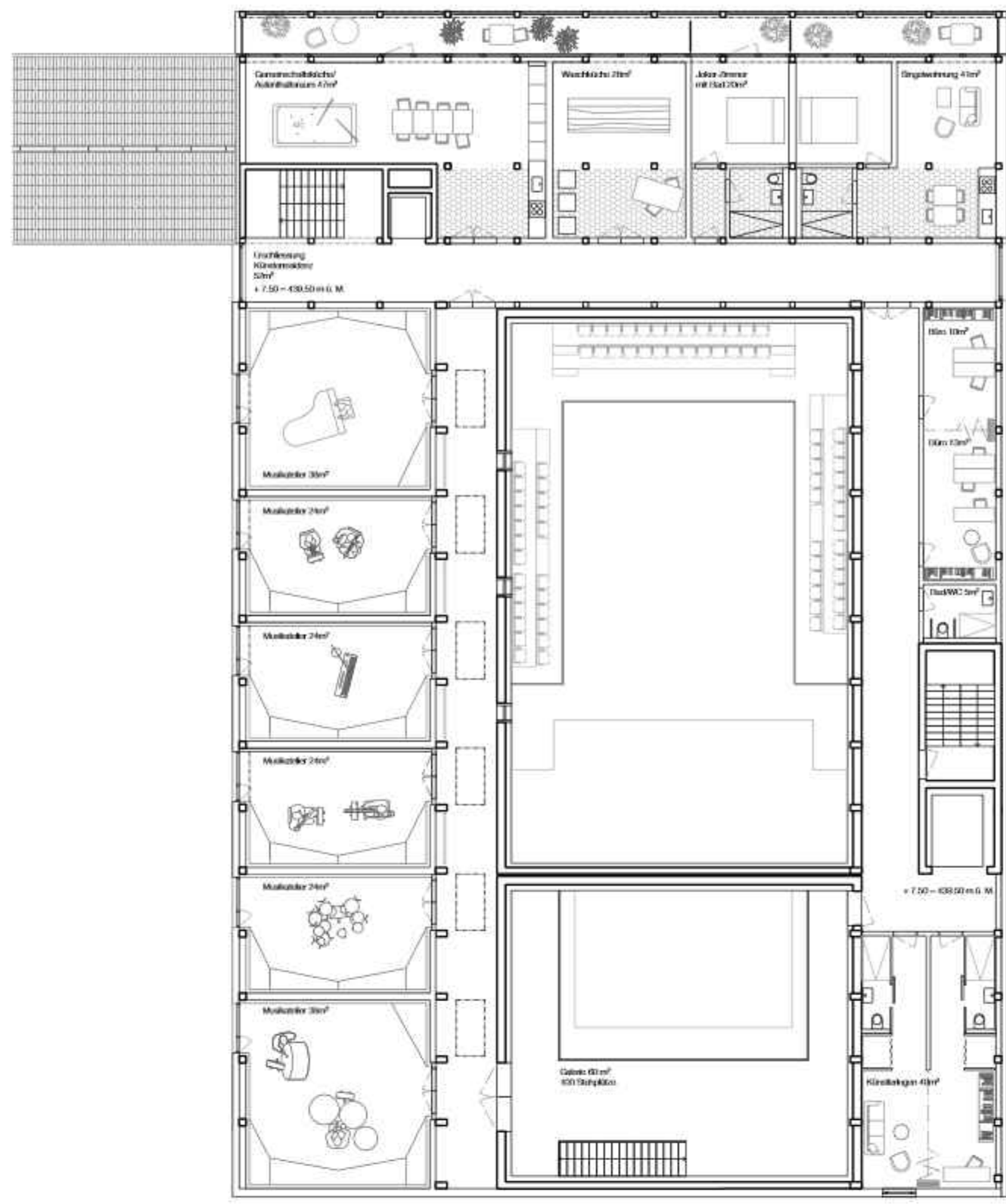
Spieluhr



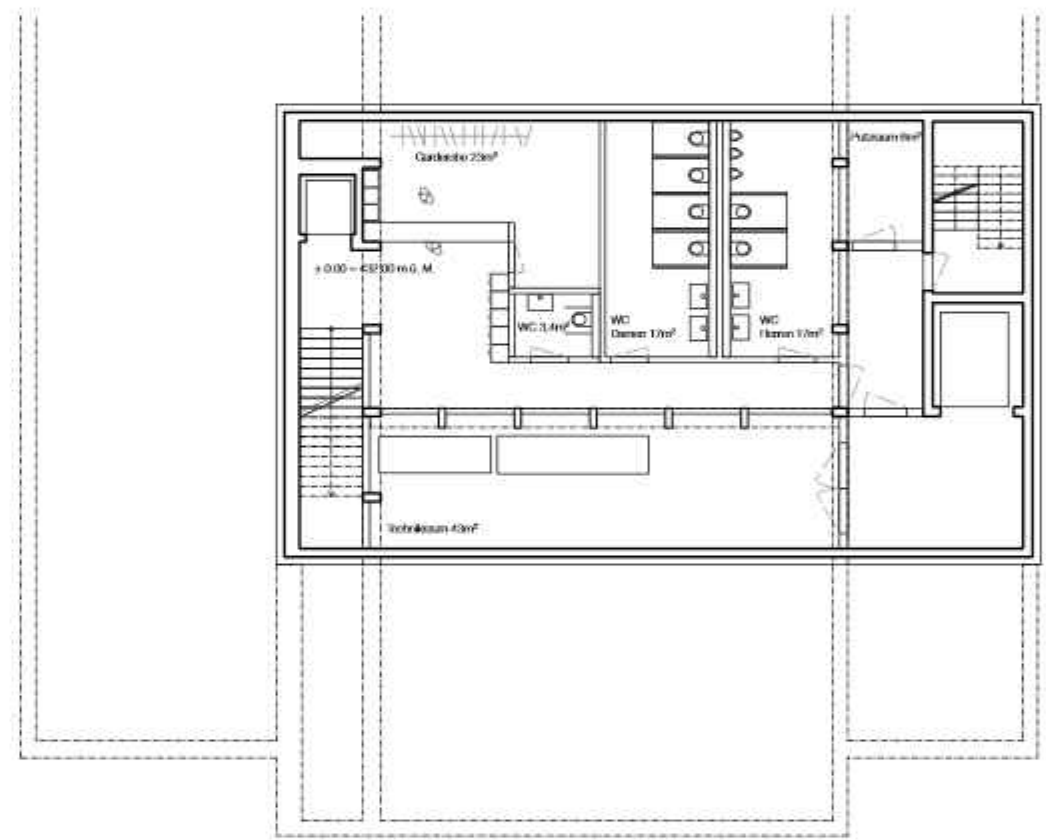
Grundriss Erdgeschoss 1:200



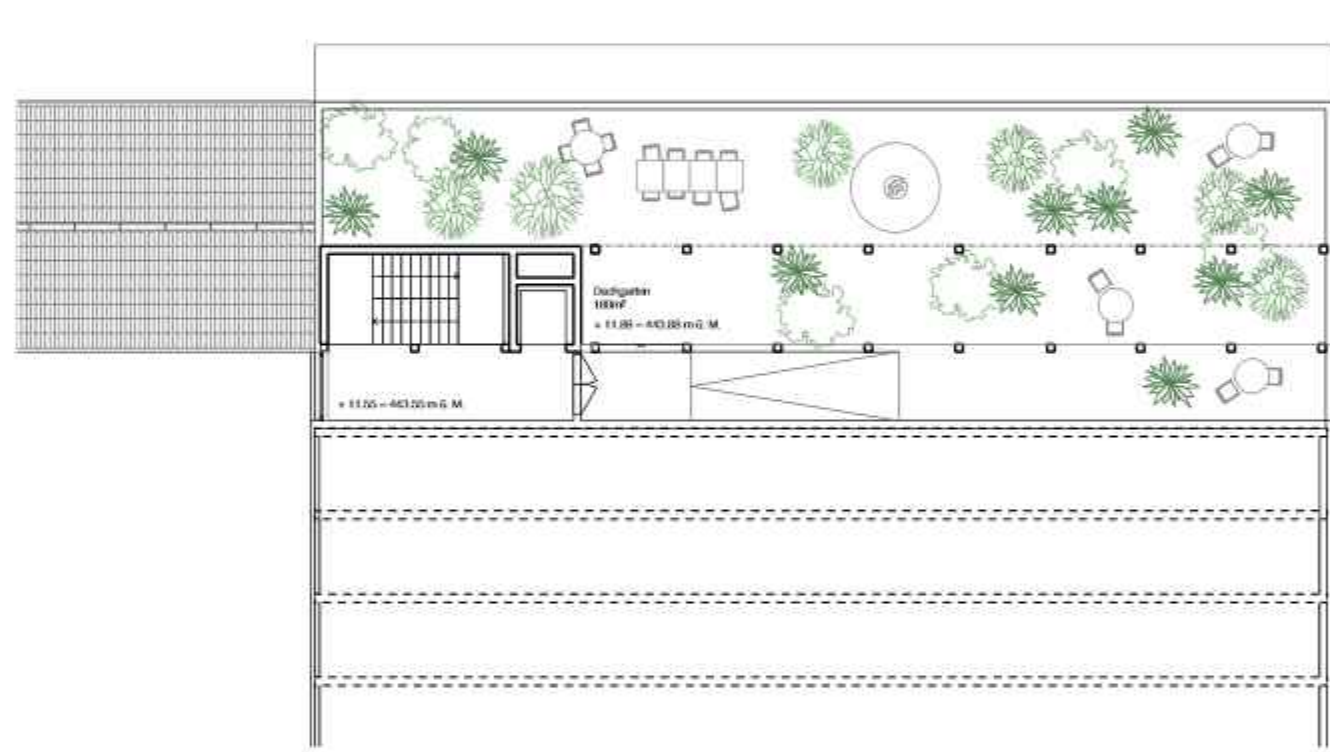
Grundriss 1. Obergeschoss 1:200



Grundriss 2. Obergeschoss 1:200



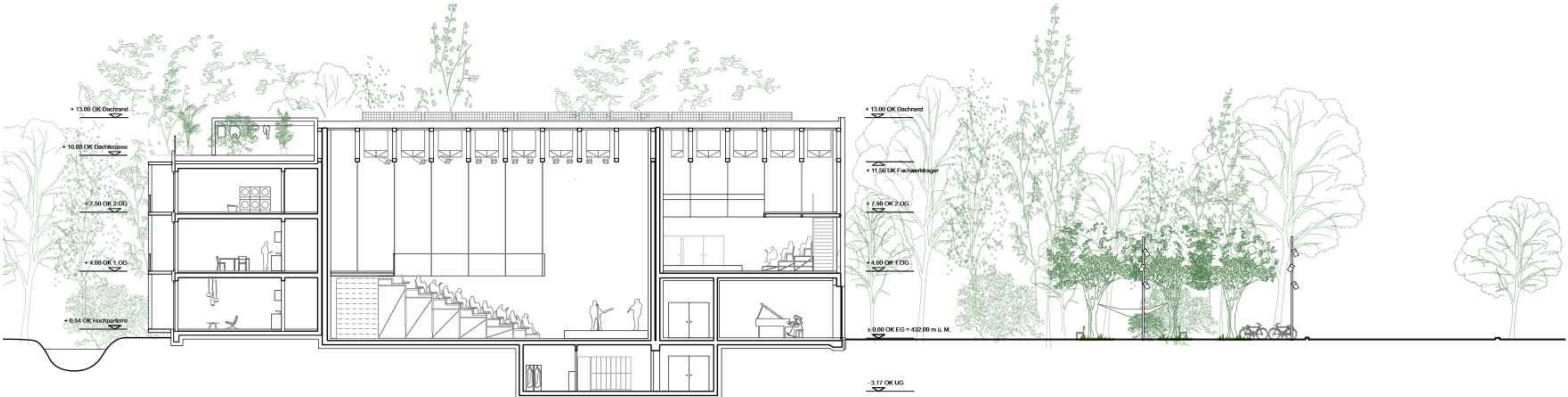
Grundriss Untergeschoss 1:200



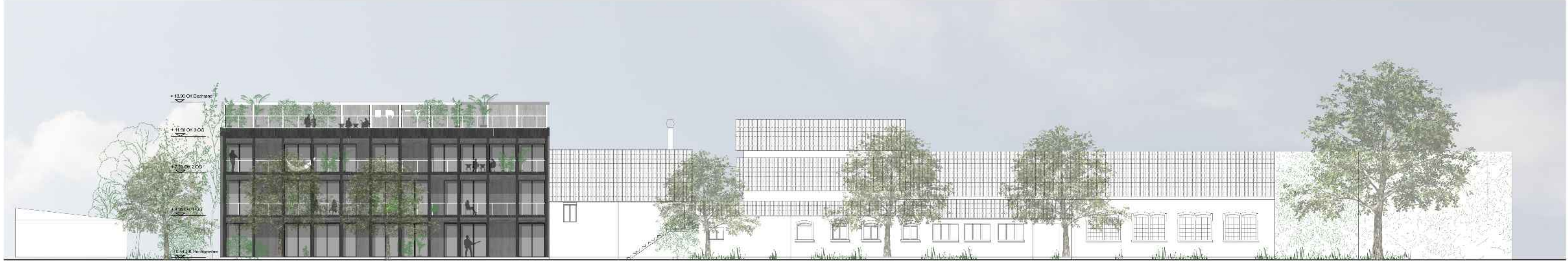
Grundriss Dachterrasse 1:200



Querschnitt 1:200



Längsschnitt 1:200

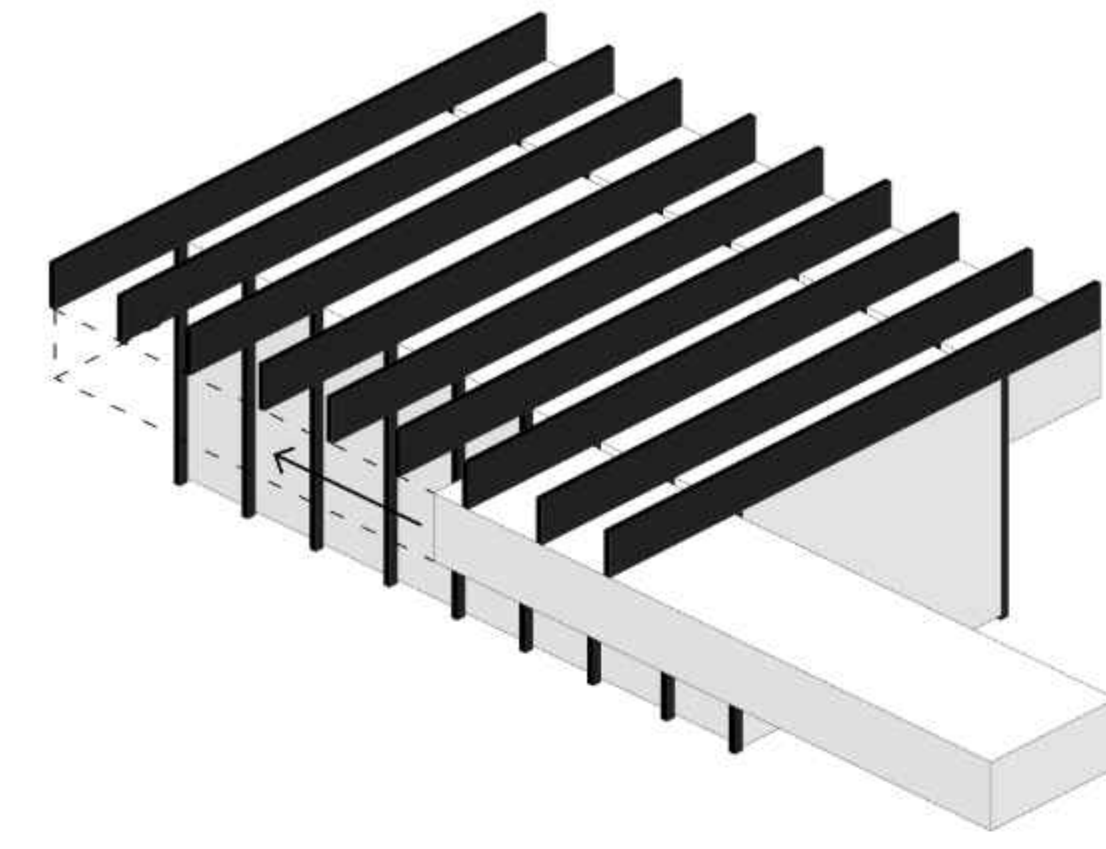
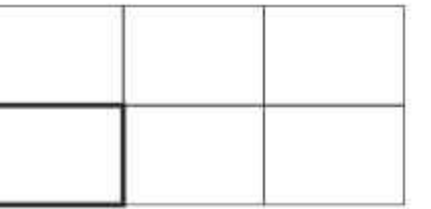


Fassadenansicht Südwest 1:200

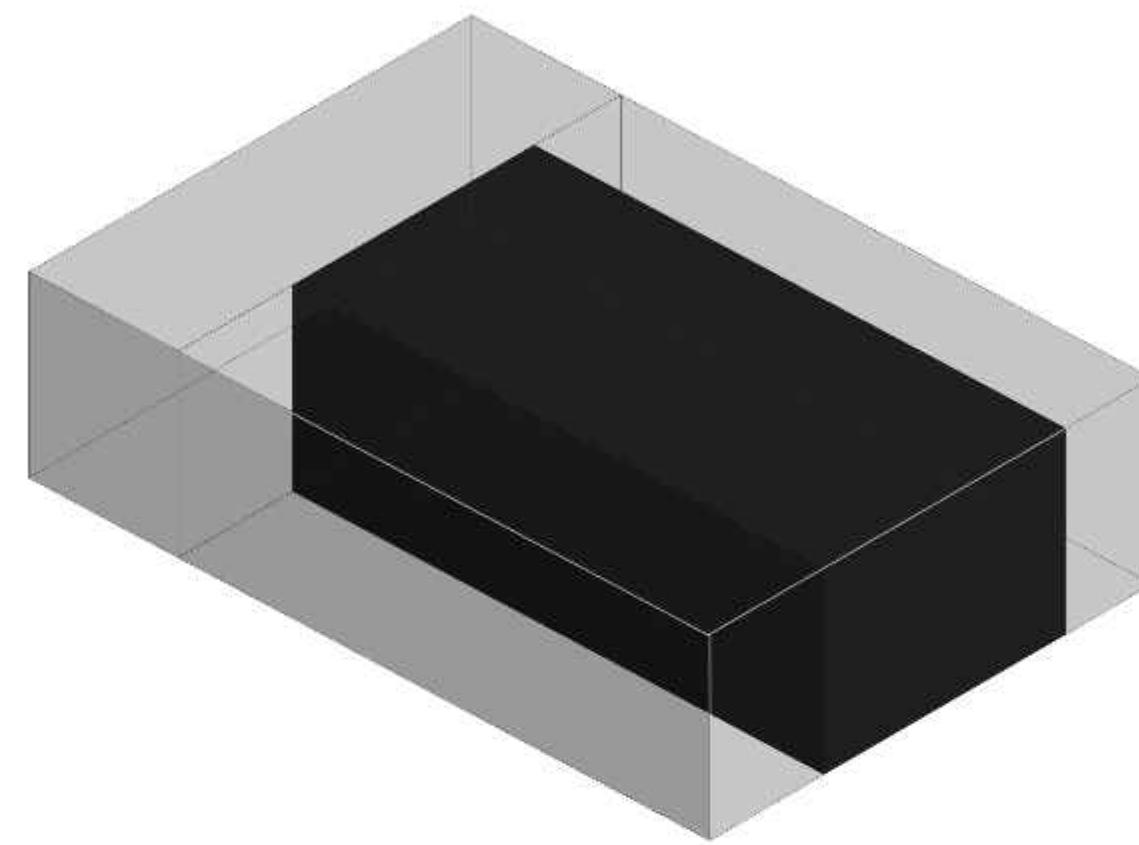


Fassadenansicht Nordost 1:200

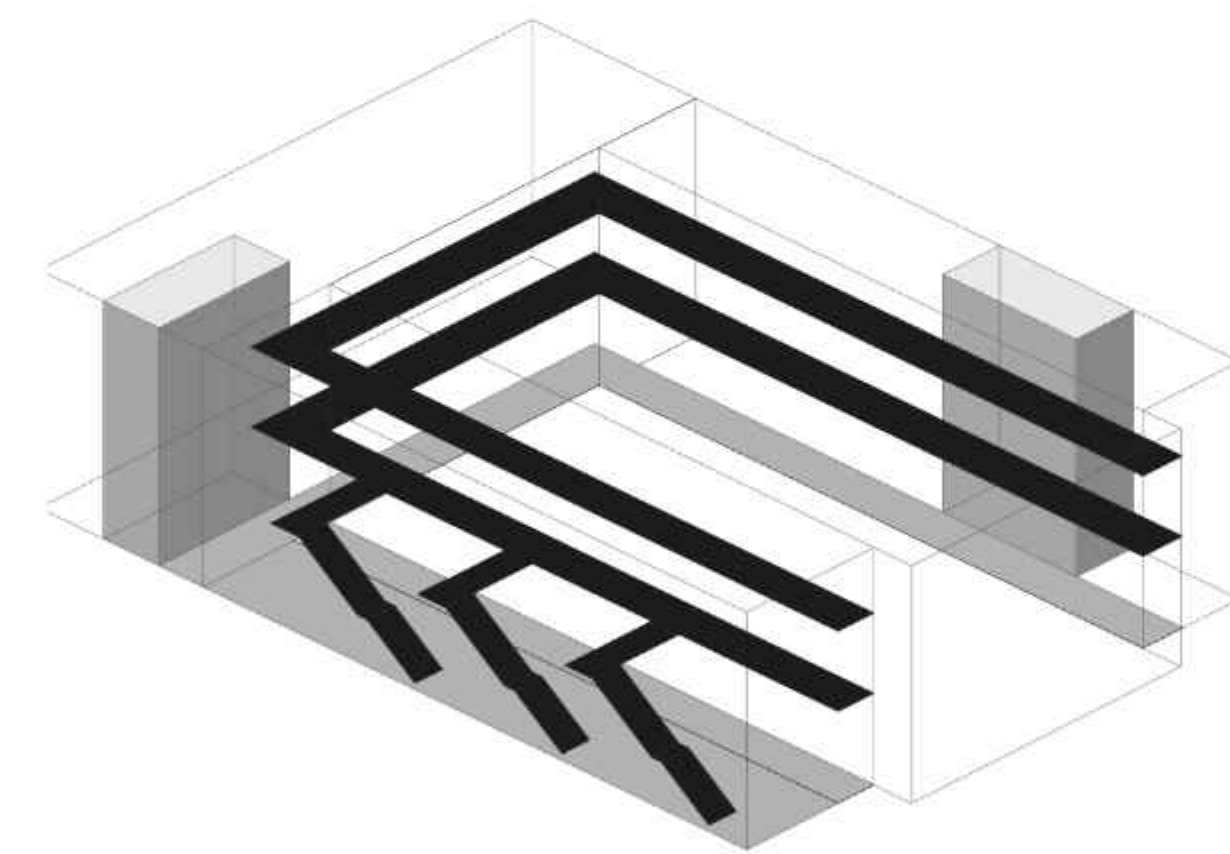
Spieluhr



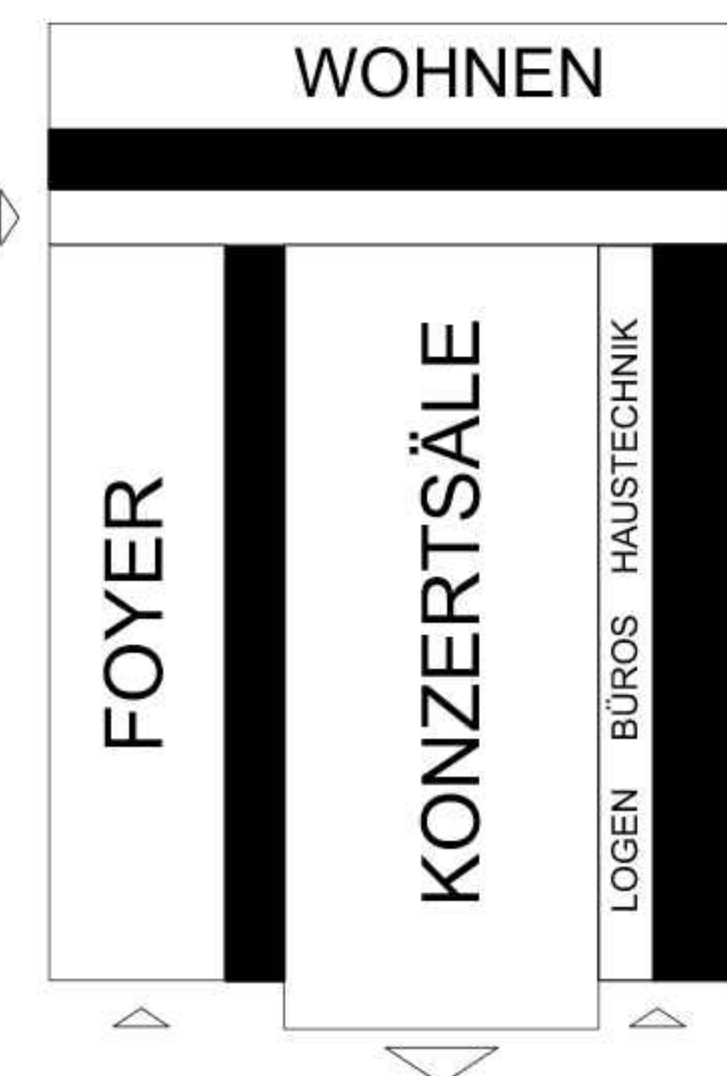
Konzeptschema Tagwerk-Eingeschobene Boxen



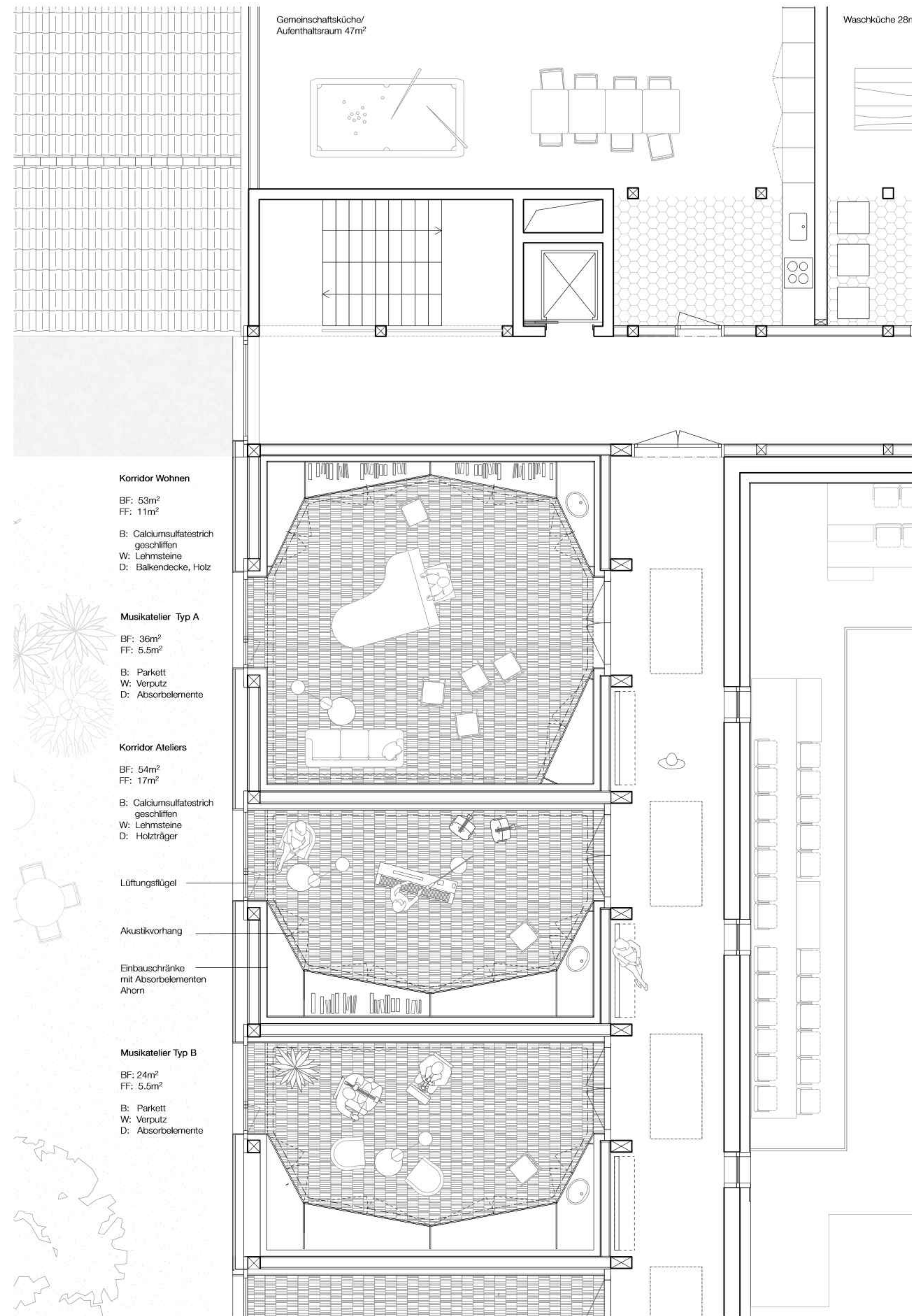
Konzeptschema-Massiver Kern



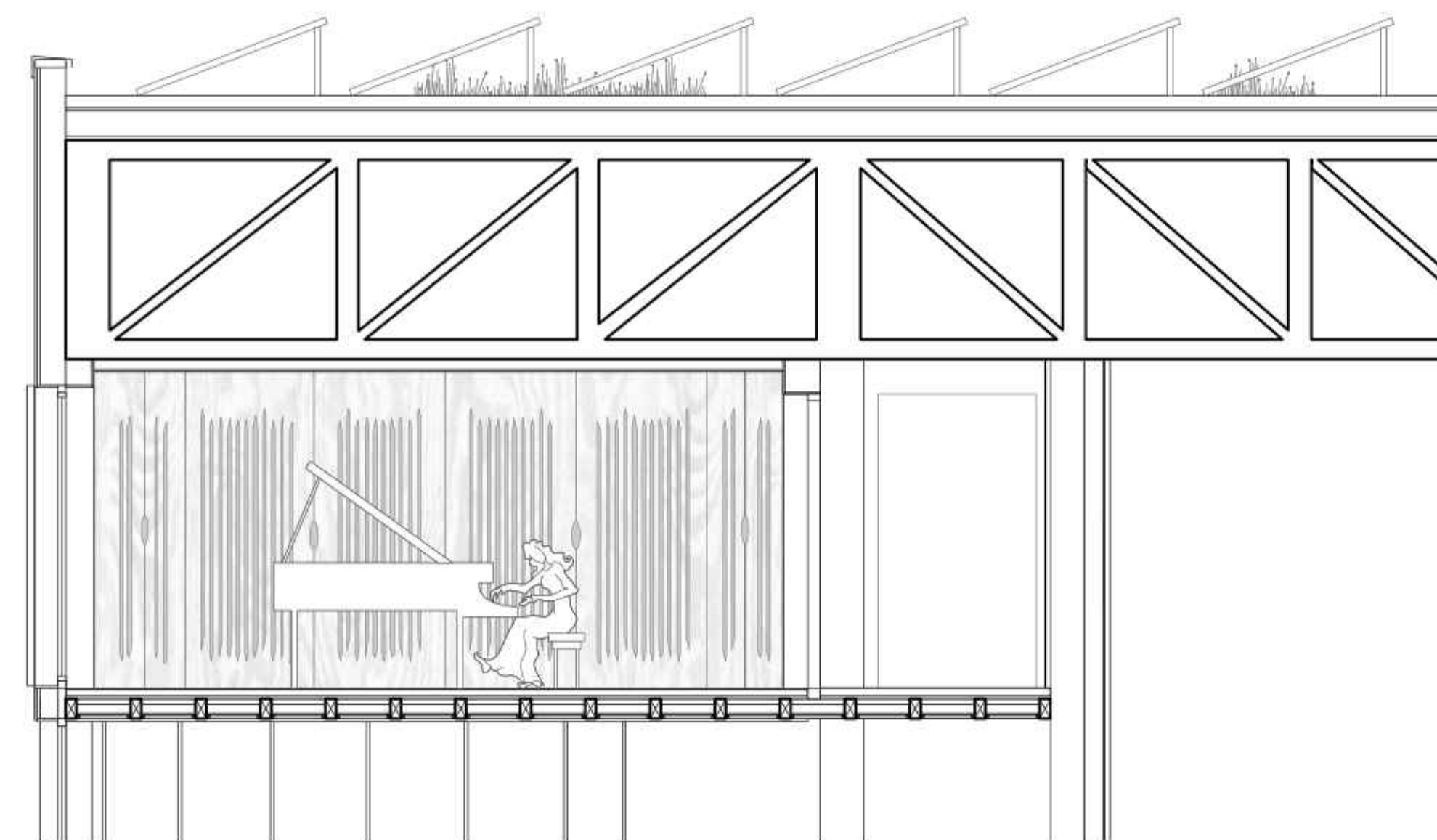
Konzeptschema-Erschließung rund um den Kern



Konzeptschema-Nutzung und funktionale Schichten



Grundrissausschnitt Atelier 1:50

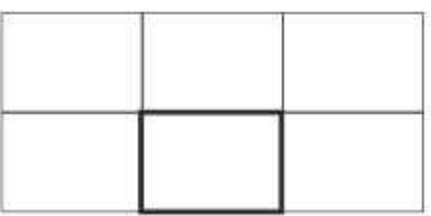


Schnitt Atelier 1:50

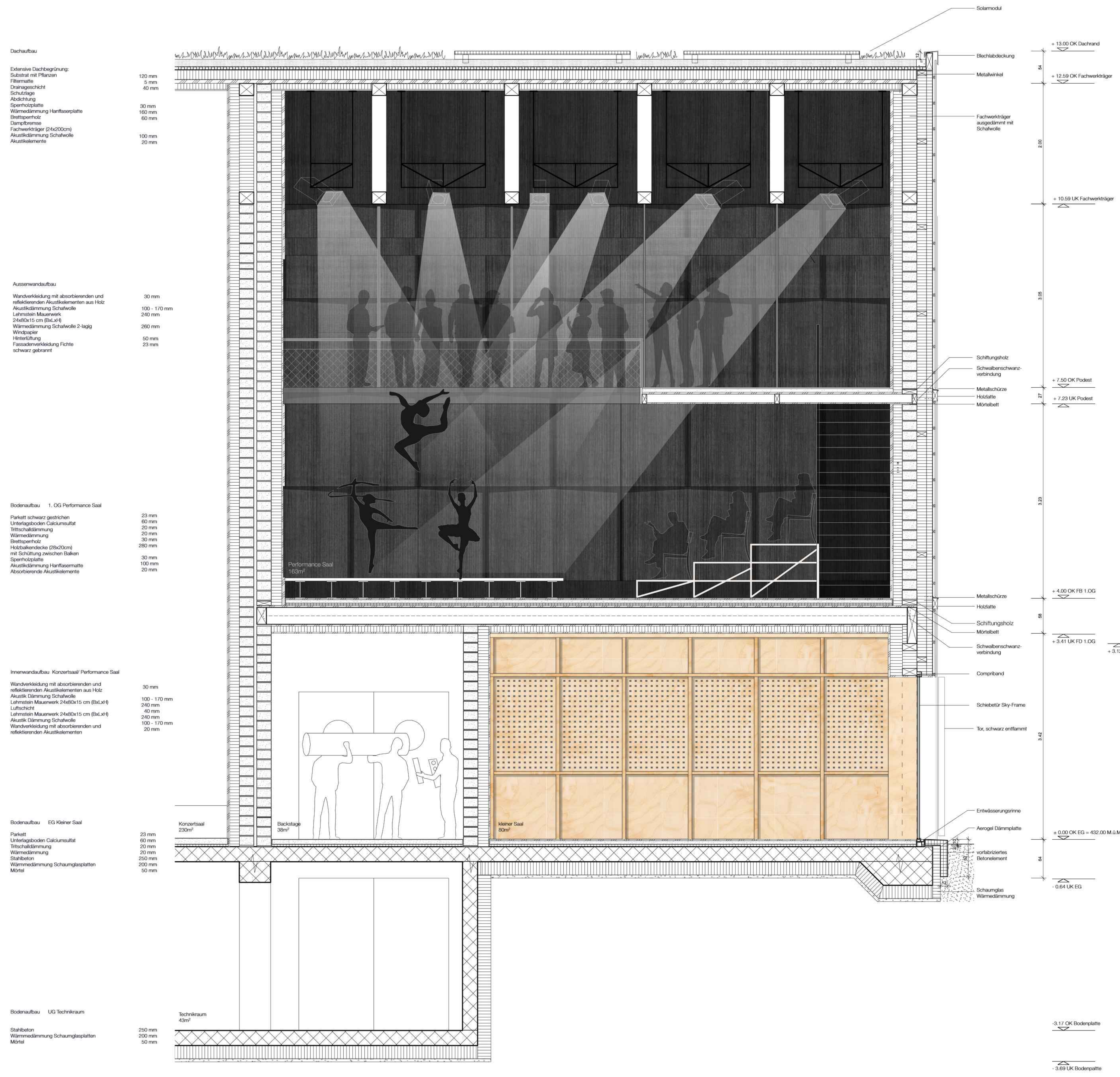
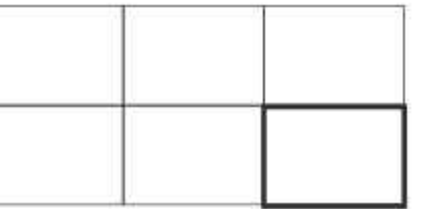


Visualisierung Foyer

Spieluhr



Spieluhr



Fassadenansicht 1:25