



# mühliFabrik

«In den Eigenheiten des Mühle-Areals wird ein Ort entwickelt mit einem lebendigen und kreativen Lebensklima - ein Experimentierfeld, auf dem Innovation und Rückbesinnung zusammenspielen.»

Design ist viel mehr als ein Produkt. Der Designers' Saturday schafft einen Zusammenklang von Produktinstallation und -information. Speziell am Anlass waren die Inszenierungen der Aussteller\*innen auf den Werkplätzen. Dieser Bezug zu den Fabrikhallen und dem Standort war etwas Einzigartiges. Der Austausch mit dem interessierten Publikum war ebenfalls zentral.

«Momentan verliert die Stadt Langenthal mit der Abschaffung des Designers' Saturday einer seiner größten Player»

Design kann vieles bewirken und vieles zerstören. Die heutigen Umstände machen diese Zerstörung immer wieder sichtbar. Materialien, Herstellungsprozesse und Arbeitsbedingungen legen einen „Design“ zu Grunde. Die unsicheren Realitäten sind schwierig zu fassen. Der Druck steigt jedoch und immer mehr Menschen wollen wieder wissen, wo ihre Produkte hergestellt werden. In Städten können kleine Produktionen dies ermöglichen. Produkte haben einen grossen Treiber in sich. Die Auswirkungen eines Produkts auf die Umwelt inklusive seiner Recyclebarkeit basieren bis zu 90 Prozent auf dessen Entwurf. Der soziale Entwurfsprozess für Pilotprojekte kann durch Wettbewerbe und Preise gefördert werden.

«Design bringt die Menschen zusammen und fördert die Auseinandersetzung der gestalterischen Schnittstelle zwischen Mensch und Technik.»

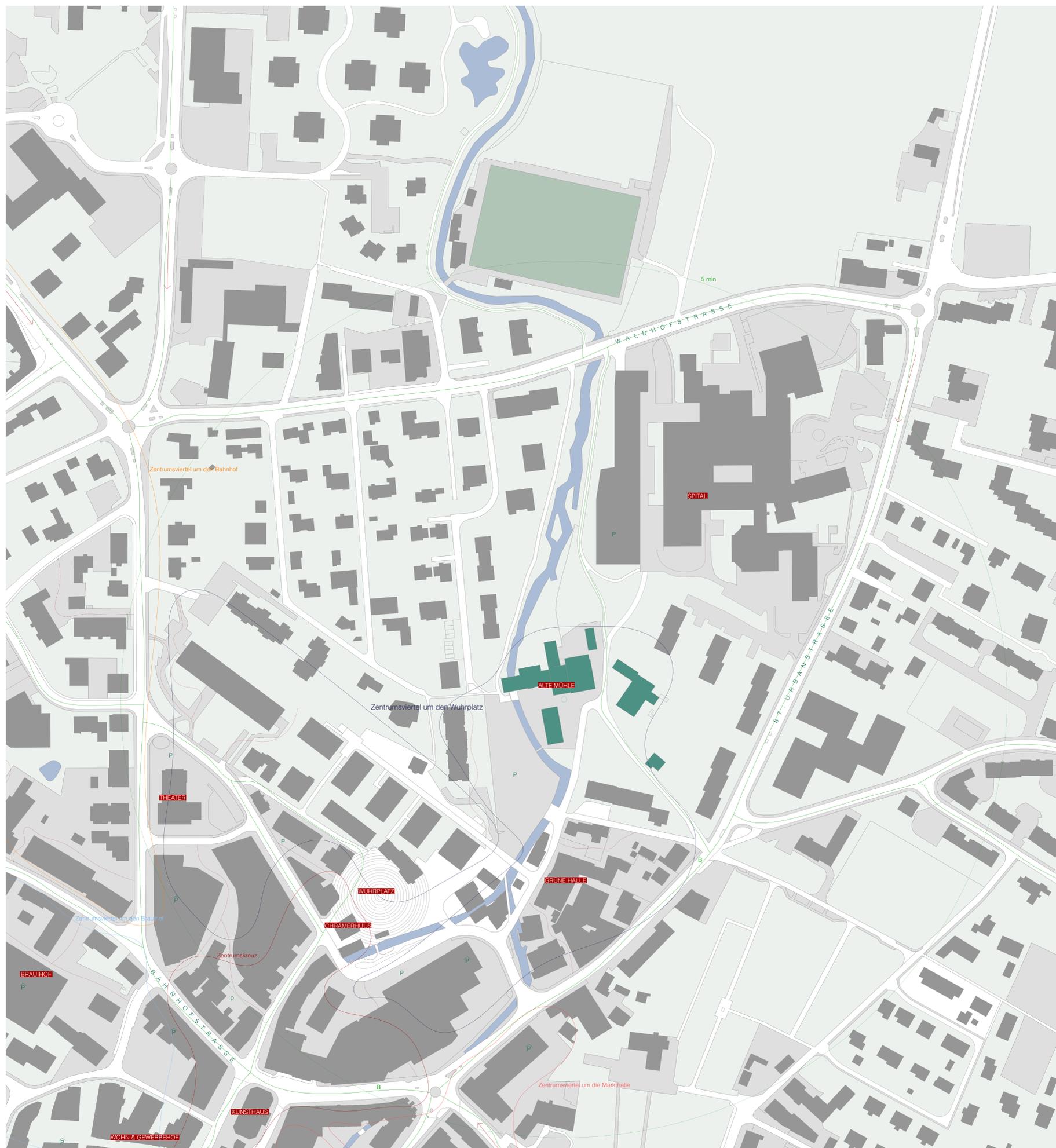
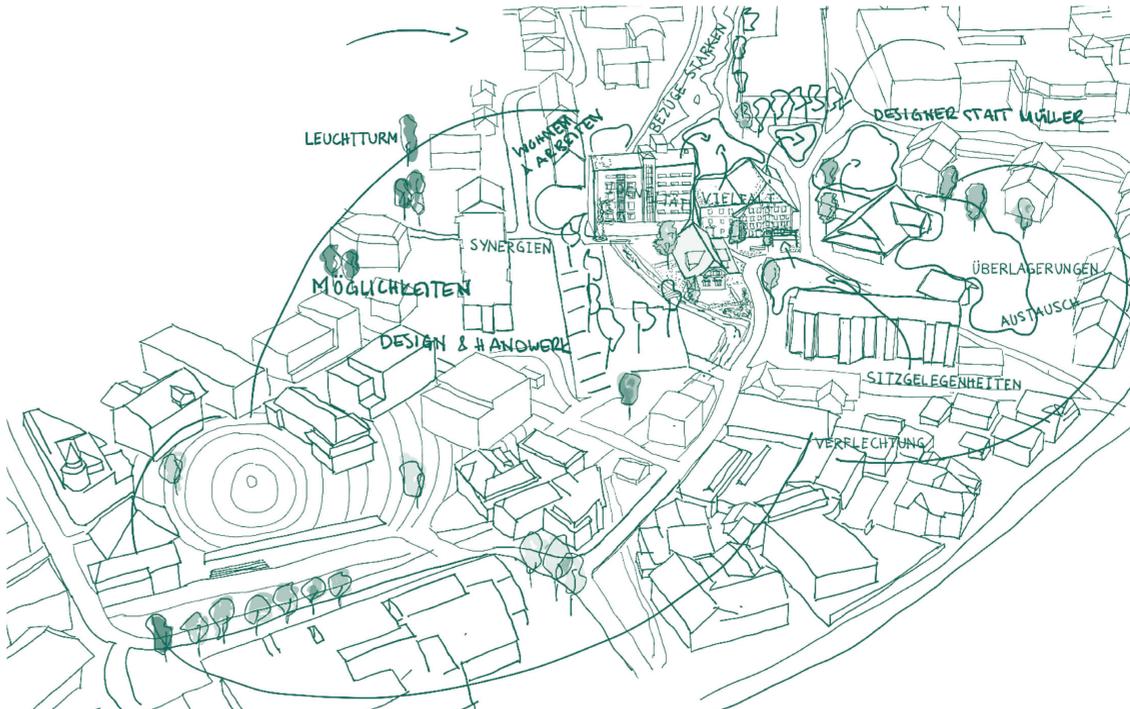
Das Areal soll ein Ort sein, wo gewohnt und im kleinen Rahmen produziert wird. Zudem sollen diese zuvor erwähnten Pilotprojekte gefördert und getestet werden können. Dazu braucht es flexible Räume, um solche Projekte zu ermöglichen. Der bauflächige und

etwas schief platzierte Mühlehof ist für dieses Vorhaben optimal. Das Gebäude ist derzeit nur beschränkt nutzbar. Der Bau soll im Bestand neu gebaut werden – ein solcher Prozess fordert Zeit und Geduld. Es wäre einfacher und schneller das Gebäude abzureissen. Stattdessen soll der Umbau des Mühlehofs ein gemeinschaftliches Projekt sein und Räume für die Design-Fabrik schaffen.

Das Areal benötigt einen Antrieber – eine Geldmaschine. Dies sehe ich im Silo als Wohn-Fabrik. Dieses wird saniert und ein innovatives Wohnangebot in Langenthal aufgestellt. Im Erdgeschoss findet sich ein Quartierladen und eine kleine Pasta-Fabrik, diese soll synergetisch mit dem Restaurant funktionieren und finanziell eine Stütze für das Areal sein. Die Menschen auf dem Areal sollen mitwirken können, Menschen die vor Ort sind, wohnen und am gemeinschaftlichen Projekt der Design-Fabrik arbeiten. Die «mühliFabrik-Genossenschaft» schafft eine übergeordnete Struktur und ermöglicht den Bewohner\*innen Mitspracherecht und das Engagieren wie auch Mitgestalten.

Das Herz, und der neue Ankerpunkt des Areals, die Werkstatt ganz im Sinne der Bedeutung des Wortes «Fabrik». Darin finden Workshops und ein Austausch zwischen Jung und Alt statt. Der Treiber des Areals die Design-Fabrik, entsteht im Mühlehof, dieser ist im Prozess und soll dazu anregen Veranstaltungen rund um Design und Produktionen wieder aufzunehmen und neuzudenken. Der Prozess des Bauens wird mittels der Funk-Fabrik sichtbar gestaltet.

In meiner Strategie denke ich den Prozess mit, es ist jedoch ebenfalls wichtig einen «Endzustand» im Sinne der Geschichte sichtbar zu machen. Mir ist es wichtig mein mühliFabrik-Areal als Gesamtprojekt zu entwickeln und ein Bild der Transformation zu vermitteln. Dabei sind das Silo «WohnFabrik» und der Mühlehof «designFabrik»-Fokuspunkte.



→ Stadteingänge    ● fussläufige Erreichbarkeit    — Schlechwege    — Vektorouten    B Bushaltestelle    ○ MST: 1:1000



**Aussenräume**  
Strassen, Öffnungen, Gassen, Brücken, Plätze und Wiesen prägen den Aussenraum des Mühlareals. Die Aussenräume sehen sich als besonders wertvoll für das Areal und dessen Nutzerschaft. Die Nutzungen erhalten durch das Beibehalten der Plätze neue Sichtbarkeiten. Die jeweiligen Aussenraumnutzungen überlappen oder bespielen teilweise einen anderen Teil, welcher nicht direkt vor der Tür liegt, denn Synergien sind erwünscht und stärken das Miteinander. Die Gemeinschaft des Areals, welche durch das Bewohnen und das Projekt verbunden ist, prägt den Aussenraum mit. Die Nachbarschaft und die Besucher\*innen sollen ebenfalls einen Gewinn durch die Neugestaltung erhalten.

Die grüne Mühlwiese bildet den Kontrast zum nahe gelegenen Wuhplatz. Die zentrale konsumfreie Wiese bildet den Ankunftspunkt des Areals. Das benachbarte Gebäude wird durch eine Baumreihe privatisiert. Liege- und Sitzmöglichkeiten laden zum Verweilen ein. Die umliegenden Nutzungen bespielen die Wiese punktuell, zum Beispiel für einen Design-, Handwerks- oder Flohmarkt. Angrenzend befindet sich der Hofplatz, welcher die umliegenden Plätze durch die neue designFabrik im Mühlehof mit Ausstellungen, Märkten und Aneignungsräumen bespielt. Diese tragen sich teilweise auf die benachbarte Mühlwiese aus.

Der Ankerpunkt bildet die in den Stallungen sich befindende Werkstatt und das Büro der mühlFabrik Genossenschaft. Der dazugehörige Aussenraum ist der Stallplatz. Jung und Alt treffen sich hier, um Dinge zu reparieren oder herzustellen. Der Aussenplatz wird dazu mitbenutzt, so wird zum Beispiel das Fahrrad draussen repariert oder auch der Strickkurs findet vor den Toren statt. Zur Langete hin finden sich Plätze zum freien Bespielen und für gemeinsame Aufenthalte.

Das Restaurant in der Alten Mühle bildet einen wichtigen Aussenplatz. Der Mühlplatz überblickt die andere Plätze der Südseite. Menschen, die weniger an Handwerk oder Design interessiert sind bekommen hier eine unerschwerliche Einladung und so einen vereinfachten Zugang zum Areal.

Angrenzend ist der Siloplatz auf dem ein Kommen und Gehen herrscht. Hier befindet sich der mühlShop und die pastaFabrik. Wichtig ist die Eingangssituation der wohnFabrik, welche im Zwischenraum platziert ist. In der pastaFabrik wird ein Einblick in die kleine Produktion ermöglicht. Spiel- und Sitzmöglichkeiten verbinden den Platz mit dem Areal. Er ist bewusst freier gestaltet und kann zum Beispiel für ein Quartierfest genutzt werden.

Entlang der Langete bildet sich ein Stadtgarten. Der Parkplatz wird zu einem Teil entsiegelt und zu einem neuen Grünraum. Dieser schafft Inklusion und bringt das Gärtnern in die Nachbarschaft und in die Stadt. An der Langete entlang entsteht eine Allee für den Langsamverkehr zum mühlFabrik-Areal.

Der Rosengarten ist zum Naherholungs- und Spitalraum gerichtet. Das Restaurant bekommt hier einen Gartensitzplatz und die Buvette nebenan bildet eine Alternative dazu. Die Buvette eignet sich für einen kurzen Aufenthalt in der Nähe des Spielplatzes. Das Innenraumprogramm des Anbaus der Alten Mühle nutzt den Aussenraum als Kreativraum für Workshops mit.



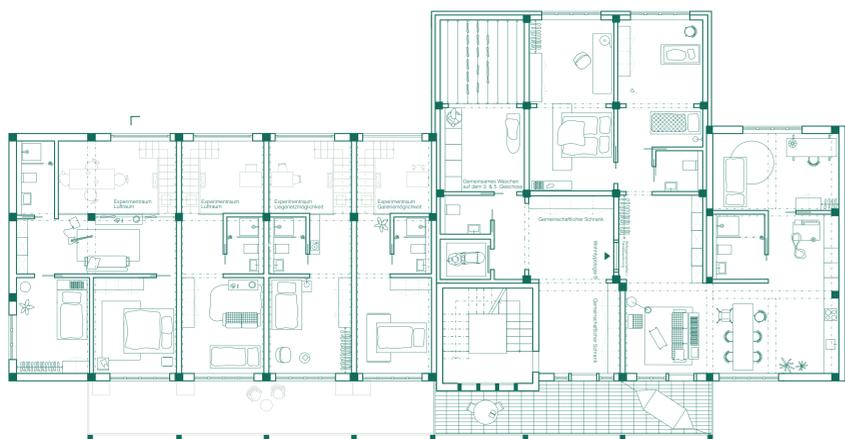
Außenumbild: Sitzplatz mit Beizgen zu dem Stallplatz und dem Stadtgarten



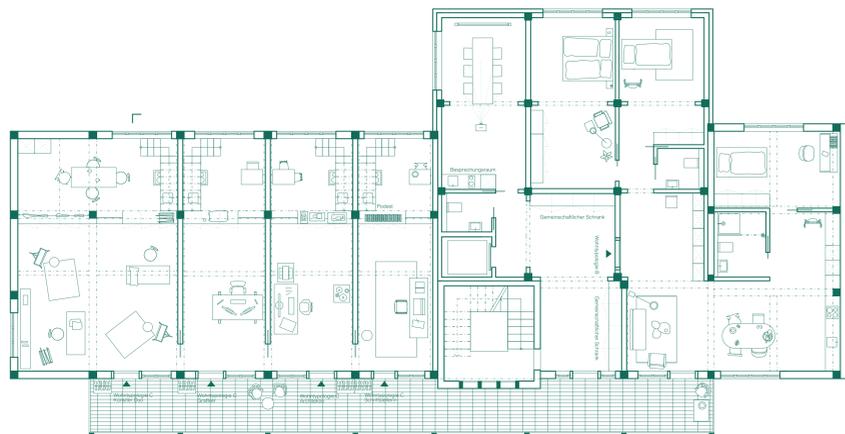
Außenumbild: Mühlpfatz mit Beizgen zu der Mühleisse und dem Höfplatz



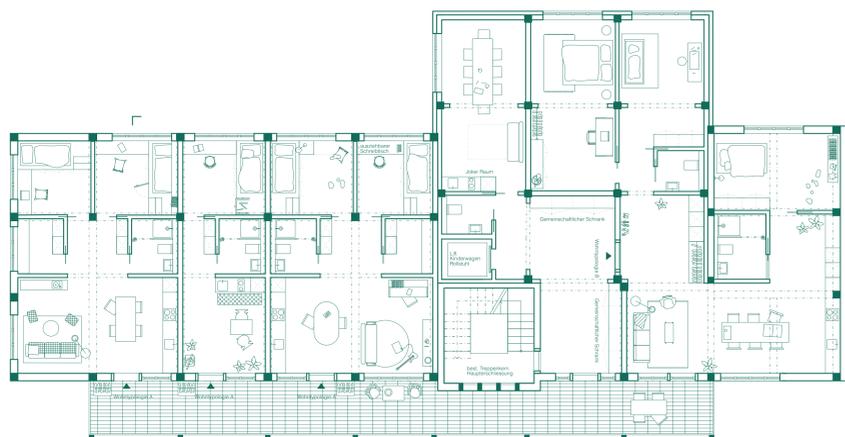
Außenumbild: Rosengarten mit Beizgen zur Spielwiese



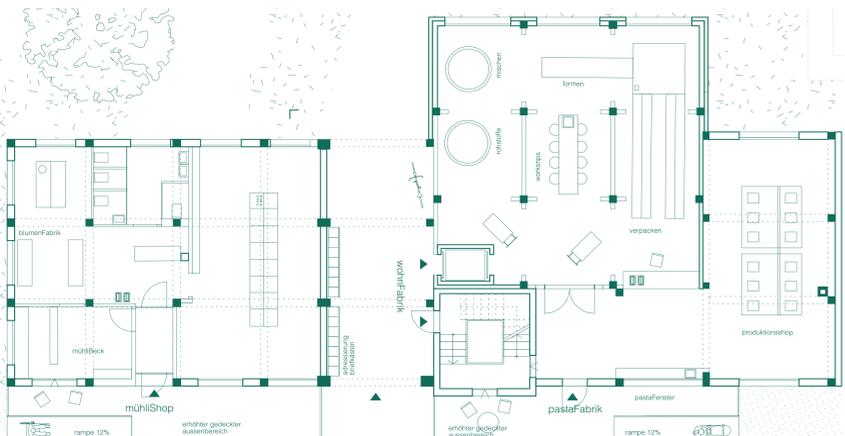
3. & 5. Obergeschoss Silo Gebäude  
wohFabrik  
Mst. 1:100



2. & 4. Obergeschoss Silo Gebäude  
wohFabrik  
Mst. 1:100



1. & 6. Obergeschoss Silo Gebäude  
wohFabrik  
Mst. 1:100

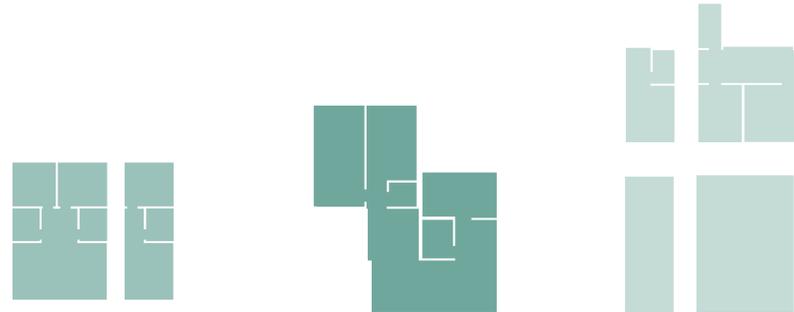


Erdegeschoss Silo Gebäude  
wohFabrik  
Mst. 1:100



Südfassade  
wohFabrik  
Mst. 1:100

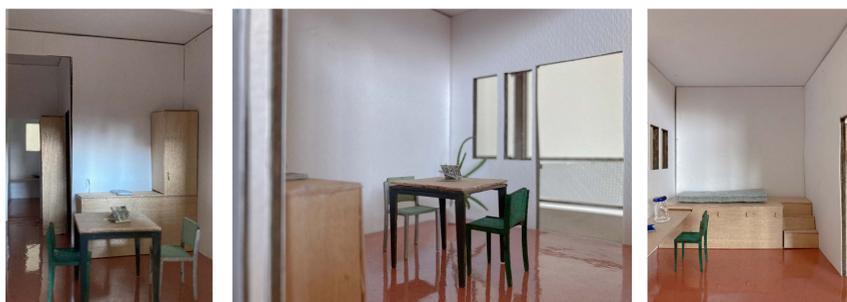
Übersichts Schema



Typologie A  
Flexibilität und Spiel

Typologie B  
Grosszügigkeit und Inklusion

Typologie C  
Wohnen und Arbeiten



**Strategie**  
Als übergeordnete Strategie wird das Areal in Etappen reaktiviert und umgenutzt. Die Eingriffsfelder ist von Gebäude zu Gebäude unterschiedlich. Eine Verdichtung durch Neubauten sehe ich nicht vor, da ich die Aussenräume als besondere Stärke des Areals erachte und mich der aktuelle Leerstand der Bestandsbauten dazu anreißt die Gebäude zu aktivieren. Bauliche Eingriffe sind vor allem beim Mühlhof und dem Silo Gebäude wichtig. Wesentlich bei beiden Gebäuden ist die Überlagerung von Alt und Neu, wie auch das Weiterbauen.

**Architektur**  
Das Silo Gebäude ist bereits aus der Ferne zu sehen. Die Struktur ist zu erhalten und soll spürbar sein. Unterzüge und Stützen prägen die hohen Räume des Gebäudes. Das Gesicht der Fassade wird mit einem Laubengang ergänzt, womit die neue Nutzung so von aussen sichtbar wird. Die Zugänglichkeit wird durch einen neuen Lift und Rampen hindernisse.

Die Eingriffe sind dazu da, dass ein Mehrwert generiert wird und dass innovatives Wohnen stattfinden kann. Die Eigenheiten wie die hohen Räume, die Skelettbauweise, die Fensterpositionen, der Treppenkerl mit Sichtbezügen wie auch die Durchbrüche ab dem 2. Obergeschoss geben den Wohnungen Besonderheiten, welche es in einem Neubau „standardmässig“ nicht gäbe – der Bestand ermöglicht einen „Luxus-

der anderen Art. Das Silo ist auf dem Areal ein präzenter Bestandteil. Die Wohnformen im Silo Gebäude bilden ein neues Angebot für Langenthal.  
  
Wohnformen „Experiment am und im Wohnen“  
Das Silo soll Menschen anziehen, welche an der Transformation des Areals aktiv teilnehmen wollen. Die Typologien nehmen bestimmte Eigenheiten des Bestandes auf und schaffen ein innovatives Wohnangebot für Langenthal.  
  
Die Wohnungen weisen gewisse Flexibilitäten und unterschiedliche Grössen auf und geben einen Anstoss das Wohnen neu zu kombinieren. Neue Wohnformen und das gemeinschaftliche Bauprojekt des Mühlhofs verbindet die Bewohner\*innen der wohnFabrik.

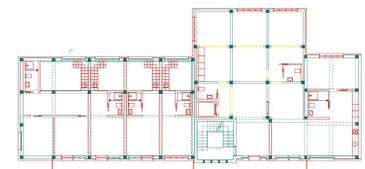
**Typologien**  
Es gibt drei Wohntypologien in unterschiedlichen Grössen. In den verschiedenen Typologien zeigen sich verschiedene Eigenheiten des Bestandes. In allen Typologien gibt es einen Bezug zur Wohnform, welche das Wohnen und Arbeiten verbindet.  
  
Der Wohnungstyp A: Flexibilität und Spiel, hier findet das Experiment am Wohnen statt – die privaten Zimmer sind klein und bieten die Besonderheit die Höhe des Zimmers für eine zweite Ebene zu nutzen. Das eingebaute Möbelstück nutzt den Platz optimal, lässt jedoch auch die Möglichkeit offen, selbst Elemente einzubauen. In diesen Einheiten sind es kleinere

Wohngemeinschaften. Ich stelle mir hier junge Menschen vor, die für eine gewisse Zeit auf dem mühlFabrik Areal mitwirken. Das temporäre Wohnen ist keine Vorgabe, jedoch soll diese Möglichkeit studentische Spin-off Projekte ermöglichen. So kann das Areal immer wieder von neuen Einflüssen und Ideen profitieren.  
  
Der Wohnungstyp B: Eingeschossig und inklusiv, hier besteht das Experiment in der Inklusion. Das Mitwirken und Leben in der mühlFabrik soll auch für Menschen im Rollstuhl, für Familien oder auch für Alterswohngemeinschaften möglich sein.  
  
Wohnungstyp C: Wohnen und Arbeiten, hier findet das Experiment in der Wohnform statt. Das Wohnen und Arbeiten findet in einer Wohnung auf zwei Ebenen statt. Eine Privatisierung ergibt sich mittels der Geschossigkeiten. Die Transformation des Areals benötigt Menschen die vor Ort sind. Menschen, die Wohnen und Arbeiten kombinieren wollen, bilden dafür einen wichtigen Bestandteil. Eine Durchmischung ist wünschenswert und wird durch gewisse Schiebelelemente ermöglicht. Diese Bewohner\*innen sind zum Beispiel Architekt\*innen, Grafiker\*innen, Autor\*innen und Designer\*innen.  
  
Gemeinschaftliche Flächen im Silo bilden die Jokerräume, Gemeinschaftsräume und Waschküchen. Auf den Geschossen der Waschküchen bildet der Aussenraum ebenfalls eine gemeinschaftliche Fläche wie auch die Terrasse zuberst.

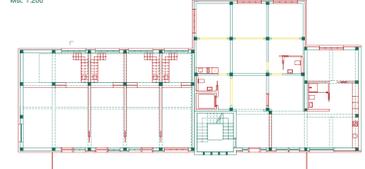




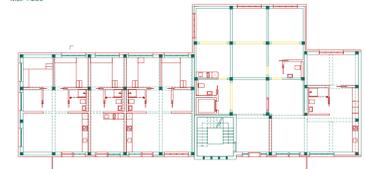
Westfassade  
wohnFabrik  
Mst. 1:100



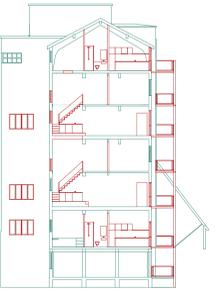
3. und 5. Obergeschoss  
Mst. 1:200



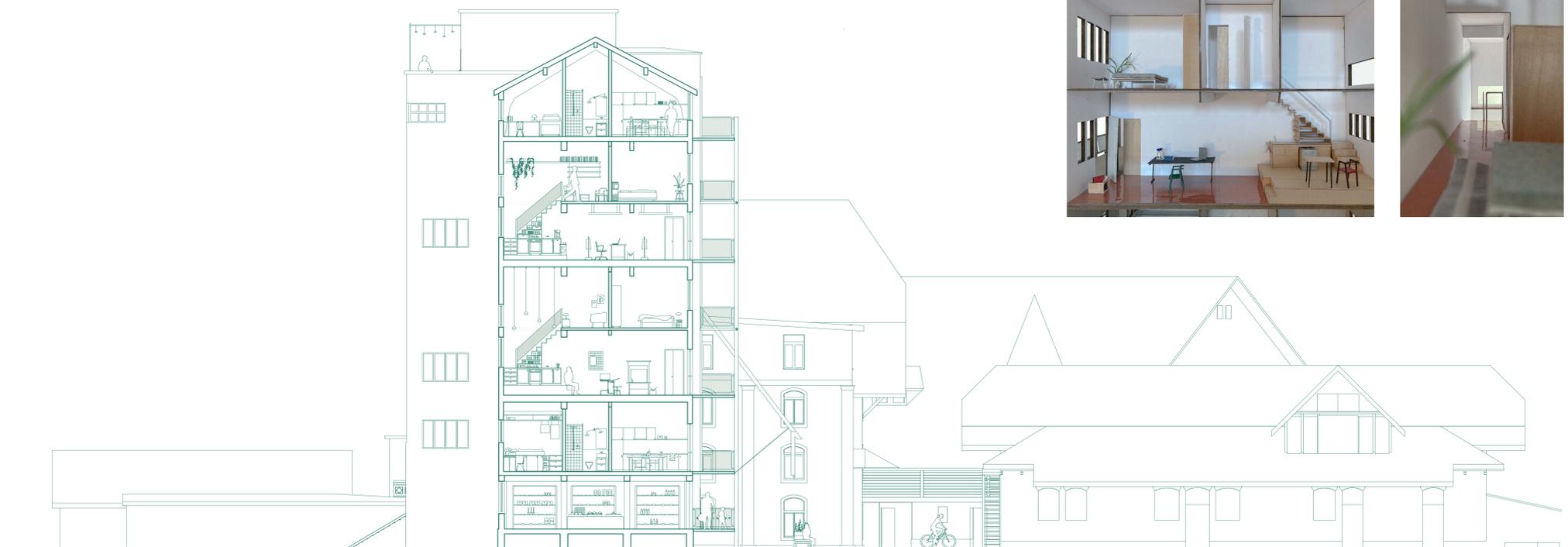
2. und 4. Obergeschoss  
Mst. 1:200



1. und 6. Obergeschoss  
Mst. 1:200



Schnitt  
Mst. 1:200



Schnitt  
wohnFabrik  
Mst. 1:100



Nordfassade  
wohnFabrik  
Mst. 1:100



