

Mehr als ein Ort für Musiker

Zu jeder Tages- und Nachtzeit üben, und das in einer Mietwohnung? Mit dem Umbau der ehemaligen Fabrik- und Lagergebäude der Firma Levy Fils an der Lothringerstrasse im Basler Stadtteil St. Johann stehen seit letztem Herbst neun unterschiedlich grosse Wohnungen für Berufsmusiker zur Verfügung, wo genau dies möglich ist.

Jutta Glanzmann Gut
13.03.2011



Raum für für kreatives Schaffen mit Wohnungen, Übungs- und Gästezimmern sowie einem Spielhaus für die Kinder. (Bild: FOTOS: MICHAEL FRITSCHI / FOTO-WERK.CH)

Zu jeder Tages- und Nachtzeit üben, und das in einer Mietwohnung? Mit dem Umbau der ehemaligen Fabrik- und Lagergebäude der Firma Levy Fils an der Lothringerstrasse im Basler Stadtteil St. Johann stehen seit letztem Herbst neun unterschiedlich grosse Wohnungen für Berufsmusiker zur Verfügung, wo genau dies möglich ist.

Zu jeder Einheit gehört ein bis 65 Dezibel schallgedämmtes Musikzimmer. Die Gebäude bieten aber noch mehr: «Vier 1-Zimmer-Gäste-Wohnungen und vier Übungsräume, in welchen auch Aufnahmen gemacht werden können, ergänzen das Wohnangebot», erklärt Marco Zünd von Buol & Zünd Architekten, die das Projekt entwickelt haben.

Dazu kommen weitere, bis zu sechs Zimmer grosse Wohnungen in der angrenzenden Häuserzeile, die mit Übungsräumen im Keller und schallgedämmten Musikzimmern ebenfalls für Berufsmusiker gedacht sind.



Treffpunkt am Lagerfeuer im Musikerwohnhaus der Stiftung Habitat. (Bild: FOTOS: MICHAEL FRITSCHI / FOTO-WERK.CH)

Bauherrin ist die Stiftung Habitat, die mit verschiedenen Projekten in der Stadt Basel qualitätsvollen und erschwinglichen Wohnraum für Leute mit besonderen Bedürfnissen ermöglicht – für ältere Menschen, Alleinerziehende oder eben für Musiker. «Zum einen ging es darum, mit dem Eingriff einen Mehrwert für das Quartier zu schaffen», so Marco Zünd. «Gleichzeitig wollten wir, dass die ursprüngliche Nutzung spürbar bleibt.»

Der Eingang von der Strasse ins Gebäude liegt im Bereich der ehemaligen Fabrikantenvilla. Von der kleinen Eingangshalle führt rechts ein leicht geneigter Gang zu den Übungszimmern, wo früher Lichtschalter und Steckdosen produziert wurden. Darüber liegen die vier Gästewohnungen und die Eingänge zu zwei Vierzimmer-Wohnungen mit Dachterrassen.

Zwei weitere Einheiten mit drei beziehungsweise vier Zimmern liegen ebenfalls in diesem Teil des Gebäudes. Ein zweiter Eingang liegt dem strassenseitigen gegenüber und führt von der Halle in den Hofbereich. Rechts davon liegen im ehemaligen Produktionslager die beiden Gemeinschaftswohnungen und die drei zweigeschossigen Familienwohnungen mit bis zu sieben Zimmern, die sich mit Balkonen zur Saint-Louis-Strasse öffnen. Links geht es in die öffentliche Kantine, wo man mittags gut und günstig essen kann. Ein wunderbarer Raum, der von einer schlichten, aber mit grosser Sorgfalt gestalteten Detaillierung lebt.

Ein äusseres System von Höfen und Einschnitten bringt Licht in die bodennahen Räume der Gebäude. Zusammen mit den innenliegenden Verbindungen der einzelnen Hausteile werden so die ursprünglichen Teile erlebbar. Gleichzeitig fühlt man sich im Gebäude wie in einem städtischen Raum.

Indem die Architekten von Buol & Zünd die innere Holzkonstruktion aussen als Betonskelett fortführen, entsteht formal eine zweite Ebene, welche die einzelnen Teile zusammenhält und gleichzeitig auf abgebrochene Gebäudeteile der ursprünglichen Bausubstanz verweist.



Linard Bardills Atelier in Scharans (GR). (Bild: FOTOS: MICHAEL FRITSCHI / FOTOWERK.CH)

Eine eigentliche Erfindung ist das Spielhaus für den Nachwuchs der Musikerinnen und Musiker, das an die Kantine anschliesst: Nicht gedämmt, aber mit einem transparenten Dach gedeckt, bietet der Rohbau auf zwei Stockwerken Raum für das freie Spiel von Kindern, wie er selten anzutreffen ist. Vom zentralen zweigeschossigen Raum führen zwei Treppen ins rundum laufende obere Geschoss mit Zimmern, die Rückzugsmöglichkeiten bieten, sich mit Fenstern aber auch zum Hof öffnen. Auch das Haus selbst ist wandelbar: Dreiseitig können die Wände im Erdgeschoss durch grosse Tore, die an einen Hangar für Flugzeuge erinnern, zur Seite geschoben werden – und schon ist der Aussenraum Teil der Spielwelt.
