Let's Play!
Entwurf für einen zirkulären Spielplatz für die Gemeinde Söll

Architektur entsteht nicht nur aus dem Neuen, sondern ebenso aus dem Vorgefundenen, dem Überlieferten und bereits Gebauten. Zirkuläres Bauen ist deshalb mehr als eine ökologische oder konstruktive Strategie: Es berührt die Frage, wie Architektur mit Zeit, Material, Erinnerung und Veränderung umgeht.

Traditionelle alpine Baukulturen entwickelten unter Bedingungen von Knappheit und begrenzter Verfügbarkeit eine selbstverständliche Kultur des Weiterbauens, Reparierens und Wiederverwendens. Zirkularität war weniger Konzept als eine Notwendigkeit. Heute kehrt diese Idee unter anderen Bedingungen zurück: Klimakrise, Ressourcenverbrauch und die Endlichkeit natürlicher Rohstoffe machen Wiederverwendung zu einer neuen architektonischen Notwendigkeit. Aus der ehemaligen Knappheit wird eine ökologische Verantwortung.

Damit stellt sich aber auch die Frage nach einer neuen Ästhetik des Vorhandenen. Ein gebrauchtes Bauteil ist nicht nur Material, sondern trägt Gebrauchsspuren und Vorgeschichte in sich. Seine Wiederverwendung bedeutet, es aus seinem ursprünglichen Zusammenhang zu lösen und neu zu lesen und zu konfigurieren. Zwischen dem reinen Bewahren eines Gegenstands gemäß seines Ursprungs und seiner Weiterverwendung als Bestandteil einer neuen architektonischen Ordnung liegt das Momentum, das wir suchen.

„Lets Play!" nähert sich dieser architektonischen Ordnung durch das Spiel, wofür wir Regeln ersinnen und entwerfen und mit den bekannten Methoden der Collage, Bricolage und Assemblage ausprobieren möchten.

Der Playground wird dabei zum räumlichen und zugleich methodischen Versuchsfeld. Das Spiel selbst wird zum Entwurfsinstrument: Es verbindet Elemente, verschiebt Regeln, erzeugt Kombinationen, lässt Ordnungen entstehen und wieder verändern. Bei Christopher Alexander zeigt sich Spiel als Zusammenspiel von Beziehungen und Regeln; bei Memphis als Spiel mit architektonischen Konventionen; im Ad Hoc Baroque als Spiel heterogener Elemente, Maßstäbe und Ordnungen. Gemeinsam ist diesen Positionen die Vorstellung, dass Architektur nicht nur durch die Setzung einer Form entsteht, sondern durch das produktive Verhältnis ihrer Teile.

Das Spielfeld von **„Lets Play"** ist Söll, eine ambitionierte Gemeinde in Tirol, die sich bereits durch Forschungsprojekte unterschiedlichster Disziplinen einen Namen gemacht hat. **„Lets Play"** erarbeitet inhaltliche Konzepte und ihre spielerischen Übersetzungen für einen architektonischen Playground inmitten dieser Gemeinde.

Erstes Treffen: Mittwoch, 07.10.2026 um 13:00 Uhr am ./studio3