

ME

SPIELRÄUME – Produktionshaus und Theaterlabor an der Trave

An der Trave, im Gegenüber zur Lübecker Altstadtinsel, entsteht kein weiteres Kulturgebäude, sondern eine präzise Setzung im Spannungsfeld von Großtypologie und kleinteiligem Stadtgefüge. Auf einer bislang infrastrukturell geprägten Fläche zwischen Hafenschuppen, Verkehrszonen und Wasser wird ein Produktionshaus für die freie Theaterszene entworfen: Labor, Arbeitsort, Treffpunkt und mögliche Interimsspielstätte für die anstehende Theatersanierung.

Der Ort ist kein neutraler Bauplatz, sondern Teil eines vielschichtigen Stadtkörpers: Wasserraum, Speicherarchitektur, Infrastrukturen und die prominente Silhouette der Altstadt stehen in Beziehung zueinander. Hier treffen Maßstäbe, Typologien und Raumordnungen aufeinander. Wie positioniert sich ein neues Haus an dieser stadträumlichen Bruchkante, zwischen Infrastruktur und historischer Morphologie, zwischen Ankunft und Stadt?

Im Zentrum steht die Organisation komplexer Nutzungen: Werkstätten, Probenräume, flexible Bühnen, Rückzugsbereiche und öffentliche Zonen greifen ineinander. Das Haus wird als räumliches System gedacht, das Produktionsprozesse sichtbar macht und zugleich präzise staffelt. Welche Strukturen sind dauerhaft, welche bewusst temporär? Wo entsteht Dichte, wo Offenheit? Wie kann ein Haus am Wasser nicht nur ergänzen, sondern den Ort neu rahmen?

SPIELRÄUME begreift Architektur als kulturelle Infrastruktur an einer sensiblen Stadtkante. Gesucht wird ein maßstäblich präziser Entwurf, der den Übergang von Wasserraum und Verkehrszonen zur historischen Altstadt räumlich neu fasst und als robuste, zugleich wandelbare Ordnung etabliert.

Dozentin*:
Amir Touhidi
Architekt

Plätze:
8

Anmeldung:
[Link \(TUconnect\)](#)

Termine:
wöchentlich, Dienstags 10-15 Uhr

08.04.	Kickoff
14.07.	Präsentation und Ausstellung
tba	Exkursion Lübeck

Foto:
Roland zh, MFO-Park Oerlikon, 2010,
Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0

