

ARBEITEN  
UNTER TAGE  
Ein Büro im Berg  
in Stockholm

# 1000

working  
**SPACES**



Deutschland 14,90 €  
Österreich 14,90 €  
Schweiz 22,50 sFr

**NEW WORKING ENVIROMENTS**

HEADQUARTERS  
OPEN SPACES  
IDEA LABS  
CULT OFFICES  
CO-WORKING SPACES  
MINI BUREAUS  
MEETING POINTS  
RECREATIONAL AREAS  
THINK-TANKS  
...

**+**  
**INDEX** 100  
**Portraits und Profile  
von Architekten,  
Designern &  
Planern**

**HOW IT WORKS**  
Wie gestaltet man inspirierende,  
individuelle und innovative Büroräume?  
Architekten und Designer im Interview



# Kontrastreiche Geschichte

Die Meetingräume wurden den einzelnen Teambereichen zugeordnet und erhielten eine Glaswandgestaltung mit lebensgroßen Game-Motiven.



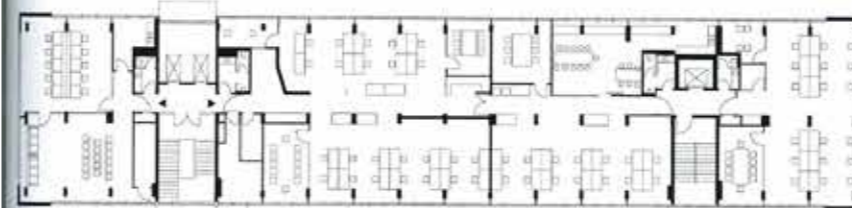
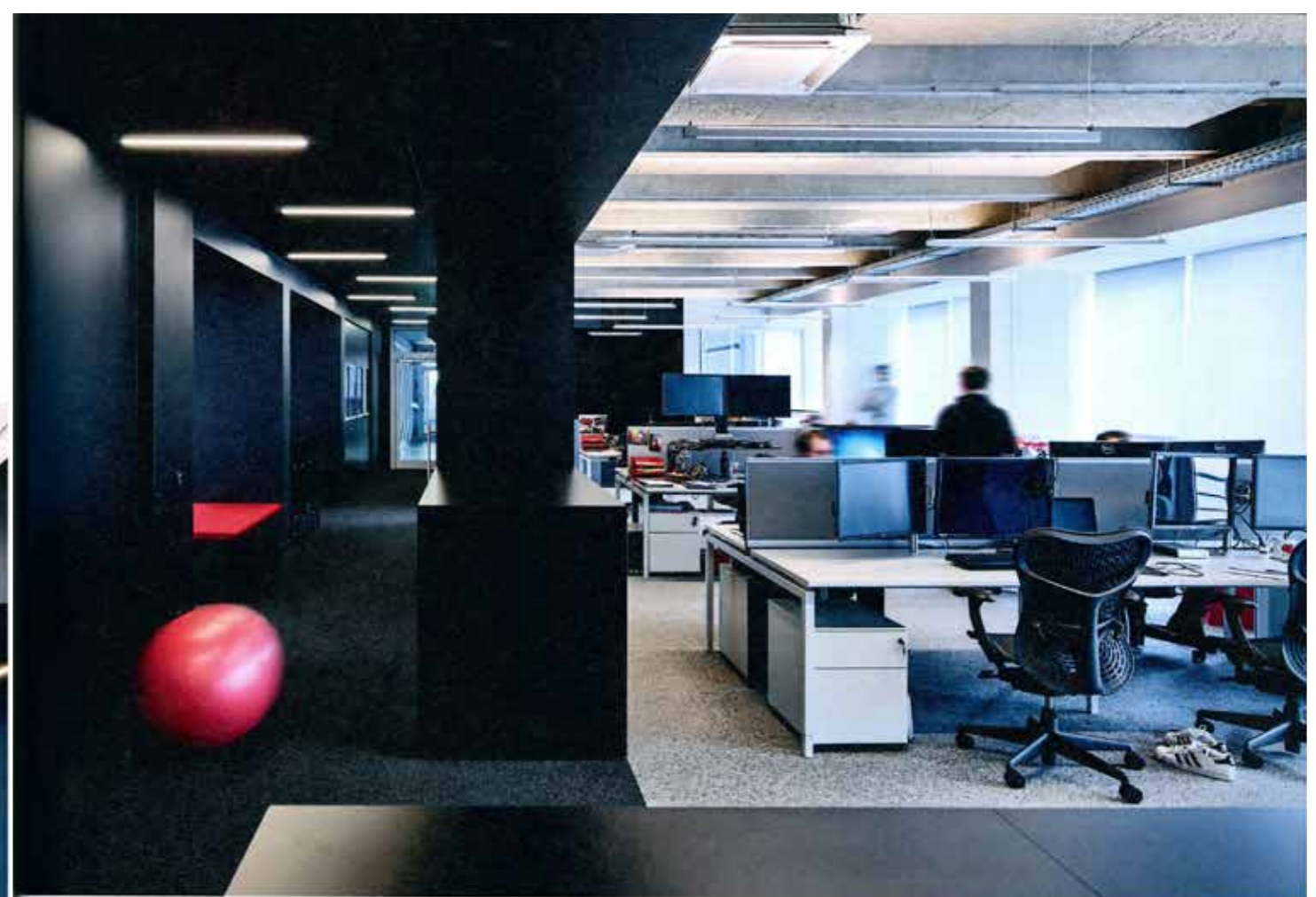
„Ein Büro muss eine Geschichte erzählen“, meint Sascha Nikolauschke, Büroleiter bei de Winder Architekten, und fügt hinzu: „Vom Betreten des Büros bis zum Arbeitsplatz ist es ein durchlaufendes Storytelling. Für jeden Besucher, aber auch für jeden Mitarbeiter.“ Für den neuen Standort eines amerikanischen Videospiele- und eSport-Unternehmens in Deutschland entwarf de Winder eine sehr grafische Geschichte. Hauptakteure darin: der Kontrast zwischen Hell und Dunkel. Und: Ein Spiel mit Licht und Raum. Betritt man das Büro – steht man erst mal im Rückgrat des Raumes, denn der gänzlich in Schwarz gefasste Korridor verbindet alle Nutzungsflächen miteinander. Entlang der „Laufzone“ kann man sich in die rot gepolsterten „phone booths“ oder auf der Sitzbank zurückziehen. Auf beiden Seiten des Ganges – sich der Fensterfront annähernd – erhellt sich der Raum. Hier befinden sich die Open-Space-Bereiche für die 50 Angestellten des Unternehmens. Die beiden Räume sind lichtdurchflutet und hell gehalten, ebenso wurde die Deckenstruktur freigelegt und lässt

den Blick auf die offenen Technikinstallationen zu. Am prägendsten für das Unternehmen: die Players-Lounge. Die Lounge mit den Computerkabinen bietet Platz für zwei Teams, die hier virtuell auf der „Map“ gegeneinander antreten können. Das angrenzende Auditorium dient als Workshop-Raum. Durch die Glaswand, mit schweren Vorhängen auch fallweise sichtsicher, können die Räume getrennt genutzt werden. Natürlich ist die Players-Lounge als Rückzugsort in Schwarz gehalten, der Meeting Room dagegen wieder hell gestaltet – spielerisch erzählt und durchdachte Geschichte vollendet.

**Hier arbeitet: Ein Amerikanisches Videospiele- und eSport-Unternehmen.** Mit dem Begriff eSport können die meisten noch gar nicht so viel anfangen – oder wie Sascha Nikolauschke meint: „Es ist eine unbekannte Größe.“ Das stimmt, wird sich aber bald ändern. Schon jetzt verfolgen 188 Millionen Menschen eSport-Turniere und bis 2018 wird ein Wachstum des Jahresumsatzes auf über 1,9 Milliarden US-Dollar erwartet. ros

# 76

Design de Winder Architekten, Berlin / [www.dewinder.de](http://www.dewinder.de) Space Amerikanisches Videospiele- und eSport-Unternehmen, Berlin  
 Kategorie Inneneinrichtung  
 Bauherr k. A. Adresse Berlin-Adlershof  
 Planungsbeginn 2014 Fertigstellung 2015  
 Nutzfläche 900 m<sup>2</sup> Kosten k. A.



- 1 In der Players-Lounge spielen zwei Teams zu jeweils fünf Spielern gegeneinander. Per Livestream kann das Spiel im Auditorium mitverfolgt und diskutiert werden.
- 2 Das Rückgrat verbindet die unterschiedlichen Nutzungsbereiche und ist zusätzlich ein Rückzugsort.



Klaus de Winder,  
Architekt + Inhaber



Claudia de Winder,  
Architektin + Inhaberin

# Licht, Schatten, Haptik

Architekt Sascha Nikolauschke von de Winder im Gespräch mit 100 SPACES.

Für das Architekturbüro de Winder hat sich das Berufsbild genauso geändert wie die Anforderungen an das Büro. Deswegen muss das Büro der Zukunft flexibel werden – und ist längst nicht nur durch Wände definierbar.

## Was war das Besondere an dem Projekt (Video und eSport)?

Besonders war vor allem, dass es in diesem Fall keine Vorgaben des Bauherrn gab. Ebenso wenig ein konkretes Raumprogramm. Vom Beginn bis zum Ende des Projektes hat immer ein reger Austausch stattgefunden. eSport deckt mittlerweile einen riesigen Markt ab, wovon die meisten Menschen aber nichts mitbekommen. Es ist sozusagen eine unbekannte Größe in der Öffentlichkeit. Auch wir mussten uns mit der Szene erst vertraut machen, haben über die Geschichte der Spiele recherchiert und uns das Endspiel der Meisterschaft in Berlin angesehen, um das Spiel und damit am Ende auch das Unternehmen zu verstehen.



## Welches maßgeschneiderte Konzept wurde mit dem Kunden erarbeitet?

Für mich persönlich müssen Räume eine Geschichte erzählen. Vom Betreten des Büros bis zum Arbeitsplatz ist ein durchlaufendes Storytelling wichtig. Für jeden Besucher, aber auch für jeden Mitarbeiter.

In diesem Büro wird das deutlich durch die Aufteilung in klare Bereiche. Einerseits gibt es den mittigen Bereich, das Rückgrat des Büros, der das ganze Büro mit den unterschiedlichen Nutzungsbereichen verbindet. Es ist dunkel gehalten, mit abgehangener Decke, und Laufzone und Rückzugsort zugleich. Hier sind zum Beispiel die phone booths platziert, in denen man ungestört telefonieren kann. Den Kontrast bilden die Open-Space-Bereiche auf beiden Seiten des Korridors. Diese sind lichtdurchflutet und hell.

Davon und voneinander abgegrenzt findet sich eine Ployers-Lounge mit angrenzendem Auditorium. Beide Bereiche sind so konzipiert, dass sie eigenständig funktionieren. Durch eine Glaswand und Vorhänge können sie getrennt voneinander bespielt werden. Durch die Öffnung der Vorhänge kann aber natürlich auch ein visueller Austausch zwischen den Räumen stattfinden.

## Was hat sich wesentlich an den Anforderungen an Büroräume geändert? Welche Hilfestellung können neue Räume bieten?

Die neuen Anforderungen an ein Büro resultieren aus dem Umstand, dass sich das Verständnis von Arbeiten verändert hat: Man will seinen Job aktiv mitgestalten. Büroräume müssen das zulassen und flexibler werden. Auch weil die Mitarbeiter durch, zum Beispiel, ihren Laptop flexibler sind. Es kommt aber sehr stark darauf an, wie man den Raum im Ganzen und den Büroraum im Speziellen definiert. Für mich hat ein Raum nichts mit Wänden zu tun. Es kann ebenso eine Atmosphäre sein. Licht, Schatten und Haptik – alles trägt zu einem Raum bei. Diese physischen Grenzen herauszufinden und auch zu übertreten macht unseren Job so spannend.

## Welche neuen Räume gibt es zu berücksichtigen?

Es haben sich keine gänzlich neuen Raumtypen entwickelt – aber manche Räume sind erst in ihrer genetischen, rudimentären Veranlagung vorhanden. Sie müssen sich erst entwickeln oder entwickelt werden.



Sascha Nikolauschke,  
Architekt und Büroleiter

Bikini Berlin (No. 75, Seite 151)  
in Berlin und Videospiele und  
eSport-Unternehmen  
(No. 76, Seite 152) in Berlin



1 Amerikanisches Videospiele- und eSports-Unternehmen in Berlin.  
2 Innenraumgestaltung des Büros im Bikini Berlin.

# Panorama mit Pinguin



Mit Blick in den Zoo und des  
Affengehege lässt es sich arbeiten.  
Zur Fensterfront gerichtet  
finden sich die temporär nutz-  
baren Einzelarbeitsplätze.

Hat man schon einmal den Tiergarten in Berlin besucht, kennt man auch das BIKINI BERLIN. Das bereits 1955 als Teil des „Zentrums am Zoo“ erbaute Gebäude steht nicht nur unter Denkmalschutz, es bietet auch rund 300 Mitarbeitern einer internationalen Unternehmensberatung Platz – Panoramablick über den Zoo inklusive. Der offizielle Eingang des Unternehmens befindet sich im 6. Geschoss – in der Penthouse-Etage. Hier finden sich neben dem Empfang mit Wartelounge der große und zwei kleine Konferenzräume, die Cafeteria mit Dachterrasse und eine flexibel nutzbare Arbeitszone mit einer multifunktionalen Tischlandschaft aus Steh- und Sitzplätzen. Erst über eine interne Treppe gelangt man in den 5. und 4. Stock. Und damit in das eigentliche Büro. Der Arbeitsalltag des Unternehmens ist flexibel – ebenso sind es die Arbeitsplätze. Neben Einzelbüros und Doppelbüros finden sich vor

allem an den Fluren der Bürogeschosse großzügig gestaltete Open-Space-Bereiche mit gläsernen Teamräumen. In den offen gehaltenen Bereichen finden die Mitarbeiter an 4er- und 6er-Tischen Platz – aber auch die Möglichkeit, alleine zu arbeiten. An der Fensterfront entlang platzierten de Winder Architekten lange Sitzplatzreihen. Mit dem Blick hinunter in den Zoo – vielleicht der Arbeitsplatz mit der besten Aussicht. Aber nicht nur die flexible Arbeitsplatzverteilung berücksichtigten die Architekten, auch der gestalterische Anspruch wurde erfüllt. Dem Bikini Berlin gebührend, wurde das Design an einen Office Space aus den späten 50er Jahren angelehnt. Die mit Kirschholz verkleideten Flurwände, die quadratischen Leuchten und die zeitgetreuen Tapetenmuster sowie die Originalmöbel in den Loungezonen versetzen die Mitarbeiter stilicher – oder zumindest atmosphärisch – in die Zeit des deutschen Wirtschaftswunders. ros

# 75



Design de Winder Architekten, Berlin / www.dewinder.de  
Objekt Bürohaus Bikini Berlin, Berlin Kategorie  
Innenraumgestaltung Space Internationale Unternehmens-  
beratung Adresse Berlin-Charlottenburg, Deutschland  
Planungsbeginn 2011 Fertigstellung 2014 Nutz-  
fläche 3.200 m<sup>2</sup> Kosten k. A.

1 Auch für Rückzugsorte ist in den Open-Space-Bereichen  
gesorgt. Die Telephone Booths bieten ebenso Platz für  
ein privates Gespräch zu zweit.  
2+3 Mit Kirschholz verkleidet und mit den Originalmöbeln  
fühlt man sich – zumindest optisch – in die 50er Jahre  
zurückversetzt.