

---

**ARCHITEKTUR** Skulpturale Ecklösung – Mit lokalen Materialien wird eine moderne Formensprache realisiert

---

**INTERVIEW** – mit dem Leuchtendesigner William Brand über die Handwerkskunst seiner Leuchtskulpturen

---

**ARBEITSWELT** Rasanter Wandel – Die Büromesse Orgatec zeigt, wie rasant sich die Arbeitswelt verändert

---

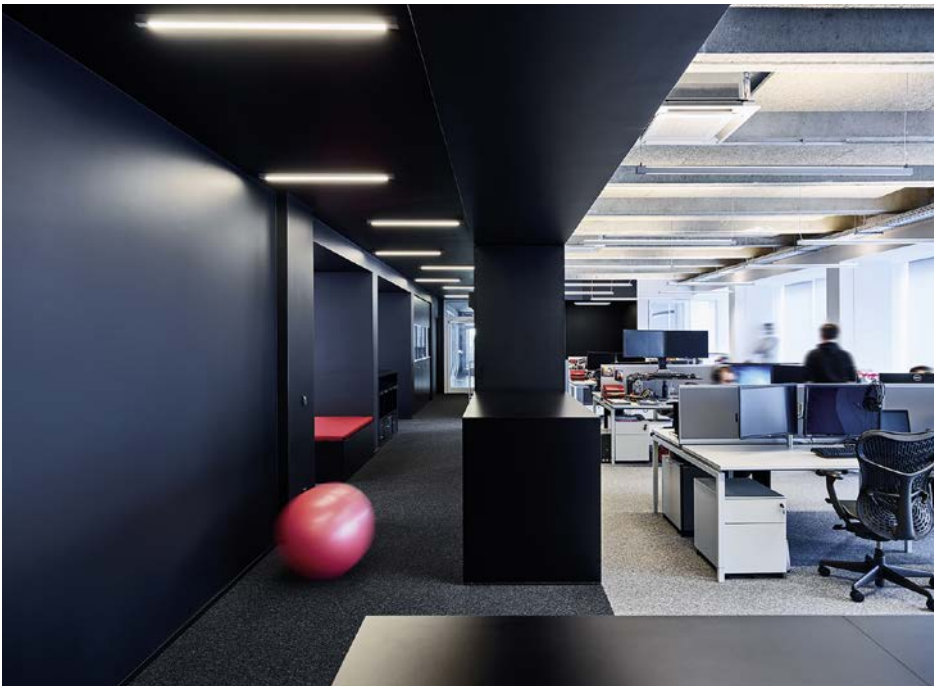
**KUNST UND KULTUR** Hieronymus Bosch – Seine Bildwelt im 16. und 17. Jahrhundert

---









# WILLKOMMEN IN DER MATRIX

Fotos: Mark Seelen

## Hell-Dunkel-Kontraste dominieren die Büroräume eines e-Sports und Videospielunternehmens

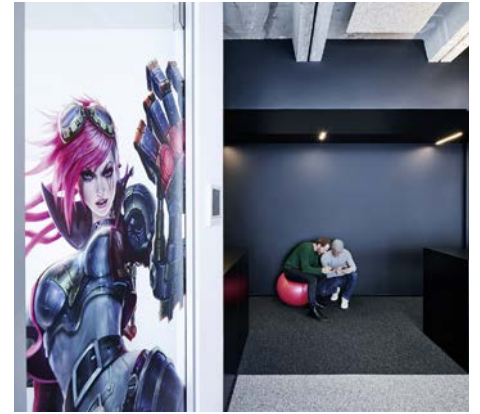
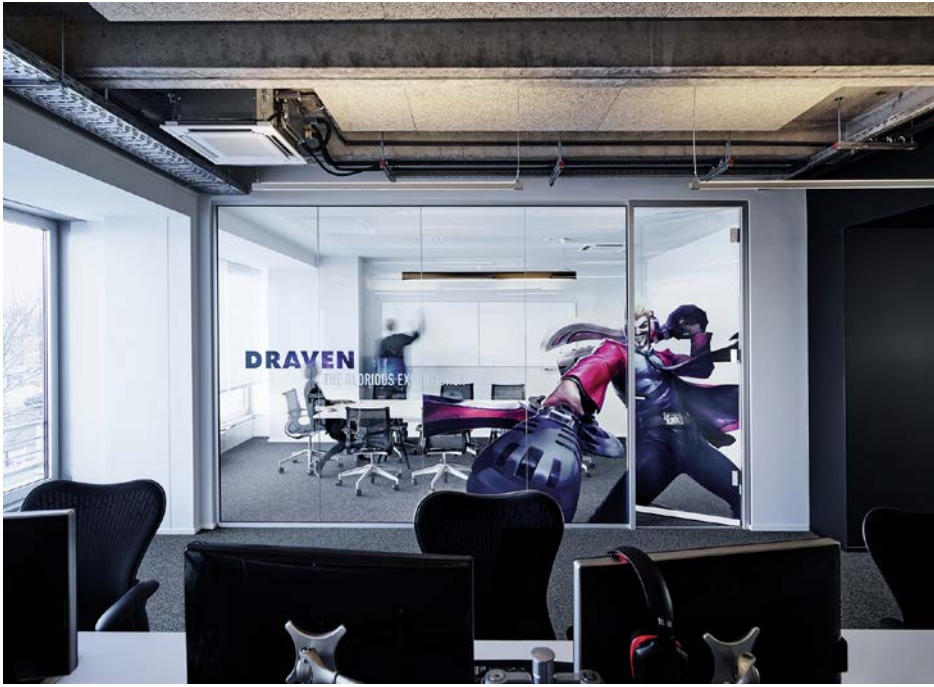
Für ein amerikanisches e-Sports und Videospielunternehmen entwarf das Büro de Winder deren Europazentrale in Adlershof. Computerspieler werden häufig nicht als „richtige“ Sportler angesehen, der Markt wächst derzeit aber massiv. Die Gamer tragen eine Bundesliga aus und sogar Weltmeisterschaften. Die Turniere verfolgen weltweit 188 Millionen Menschen. Das in Adlershof ansässige US-amerikanische Unternehmen ist derzeit der Weltmarktführer in der Sparte e-Sports. Die in Berlin arbeitenden Angestellten sind sehr jung, im Durchschnitt Mitte zwanzig.

Die neugestalteten Räume befinden sich im ersten Geschoss eines Bürogebäudes auf einer Fläche von 900 m<sup>2</sup>. Das Raumprogramm haben die Architekten komplett neu entwickelt. Durch einen ganz in schwarz gehaltenen Korridor werden sämtliche Nutzflächen erschlossen. Dazu gehören verschiedene Open Spaces zum Arbeiten, verglaste Meeting-Räume sowie die Players-Lounge. In dem Korridor sind ebenfalls verschiedene Funktionen untergebracht, wie die beiden Phone-Booths, informelle Meetingbe-



reiche oder der Service-Point. Herzstück des Büros ist die Players-Lounge. Dort können zwei Teams gegeneinander in maßgeschneiderten Computerkabinen antreten. Die Spieler haben dabei Kopfhörer auf, bedienen mit der rechten

Hand die Maus und hämmern mit der anderen Hand in die Tastatur. An den Wänden sind in großen Lettern Tastaturkürzel angebracht, mit denen die Elektroportler während der virtuellen Schlacht operieren. Weiteres grafisches



Gestaltungselement sind die überlebensgroßen Spielfiguren, die „Heroes“, die die Glaswände der Meetingräume zieren. Direkt anschließend an die Players-Lounge gibt es ein bestuhltes Auditorium, das durch eine Glaswand mit bodenlangem Vorhang abgetrennt ist. In Kontrast zu dem dunklen, lang gestreckten Korridor stehen die hellen, offenen Arbeitsbereiche. Die Decken sind freigelegt, bleiben roh und unverkleidet. Die Technik ist komplett sichtbar. Das durchgehende Raster einfacher Linienleuchten erinnert an eine Installation des amerikanischen Lichtkünstlers Dan Flavin.

Die Architekten arbeiten mit einer rauen, industriell wirkenden Anmutung. Die Räume sind nicht vordergründig jugendlich inszeniert. Auch den berühmten Look der Computernerds, wie man



ihn aus amerikanischen Sitcoms kennt, findet man nirgends. Die schnörkellose Gestaltung mit den harten Hell-Dunkel-Kontrasten erinnert an die Tech-Noir Ästhetik der Cyberpunks, an Filme wie Matrix, ebenso an die Berliner Technoclubs. Wie Neo, der Held der Matrix-Triologie, wechselt man von einer dunklen in eine helle Sphäre. Man taucht ab in das schwarz romantische, von der Technik bestimmte Universum der nächtelang spielenden Gamer.

[www.dewinder.de](http://www.dewinder.de)