

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/329809716>

Headquarter Hewlett Packard Berlin: Computerarchitektur – Büro mit Flügeln (Research project 1989–1991)

Article · May 1991

CITATIONS

0

READS

69

3 authors, including:



Wolfgang Strauss

ZKM Center for Art and Media

83 PUBLICATIONS 519 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



Monika Fleischmann

Fleischmann-Strauss.de

77 PUBLICATIONS 185 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)

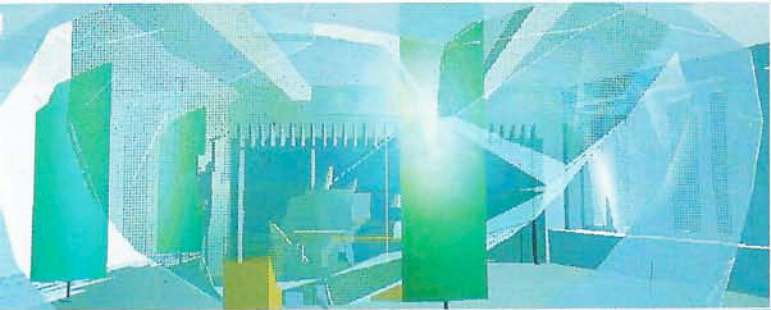
Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Paradoxes of Interactivity : Perspectives for Media Theory, Human-Computer Interaction, and Artistic Investigations, 2008 [View project](#)



netzspannung.org [View project](#)



Alptraumvariation:
Raumkonzept uferf aus

büro mit Flügeln

netes Design als praktische Kunstform

Es liegt nahe, daß sich eine Computerfirma ihre Büroentwürfe räumlich darstellen läßt.

Hewlett Packards Berliner Stützpunkt kooperierte mit Art + Com, dem Berliner Zentrum für rechnergestütztes Gestalten, die sich mit ihrer Arbeit auf der CeBIT vorstellten.

Das Ergebnis ist eine fast surrealistisch räumliche Bürowelt. Die Planungsmethoden, insbesondere auf dem Gebiet der Beleuchtung, sind auch für andere Firmen sinnvoll nutzbar:

Die neuen Berliner Büroräume der Computerfirma Hewlett Packard sollten anders gestaltet werden als die üblichen Büros der Firma. In Berlin wollte man ein Experiment wagen. Die Standardeinrichtung aller Hewlett-Packard-Arbeitsplätze sollte zwar beibehalten werden – hier konnte nur ein Wechsel von Braun zu Grau erreicht werden – aber über dem ganzen Arrangement sollte eine eigenwillige Gestaltung liegen, die nicht an herkömmliche Büros

Stichwort für ein Konzept des künstlichen Verdeckens, einhergehend mit der Idee, Arbeitsräume wie Bühnenbilder zu schaffen. Die Raumkonzeption ist gleichzeitig ein Beitrag zur Corporate Identity nach innen und außen.

Die Kunstwelt im Berliner Büro ist in der Raumaufteilung, den verwendeten Materialien und der Farbgebung präsent, ohne daß man dabei diese Elemente bewußt als Kunst wahrnimmt. Die Unterteilung der langgezoge-



Atmosphärische Planung: Flur auf dem Bildschirm

erinnert. Führende Manager wurden ins Boot geholt, den Mitarbeitern wurde das Vorhaben erläutert; mittels Computersimulation sollten sie am Planungsprozeß teilnehmen. 1989 begann die Realisierung. Das Vorhaben hieß „Pool Office“, der Arbeitstitel beschreibt den firmeneigenen Arbeitsstil.

Wolfgang Strauß und Monika Fleischmann – Architekten und Gestalter des Projekts – machten diesen Arbeitsstil zum Programm, das im wesentlichen zwei Punkte beinhaltete: Das kreative Chaos der Arbeit wird von einer „Kunstschicht“, der Gestaltungsebene, überformt. Der eigenwillige, dynamische Arbeitsstil von Hewlett Packard braucht offene Entwicklungsmöglichkeiten des Raumes. Es ist ein produktiver, fließender Prozeß, der von einem starren Raumkonzept behindert würde. Camouflage war daher das

nen Etage wird durch geschwungene Querwände gelöst, die sich wie Kulissen in den Raum schieben. Die Verwendung verschiedener Materialien wie Rauhputz und Farben, Holz und Natursteine verleiht jeder Wand ihre eigene Charakteristik. Aber nicht allein bei der Gestaltung des Büros trifft man auf Kunst, sie hängt auch an der Wand und kann käuflich erworben werden. Um Mitarbeitern und Kunden neue Ideen und Anregungen zu bieten, präsentieren Künstler in Wechelausstellungen ihre Werke.

RAUMTHEMEN

Jeder Raum hat entsprechend der Nutzung sein eigenes Gestaltungsthema. Eine geschwungene Wand mit einem Farbverlauf, der von Himmel- bis Hewlett-Packard-Blau reicht, emp-

fängt den Besucher beim Eintreten in die Geschäftsstelle. Der Schwung führt die Besucher in den Raum, vorbei am „Himmel“, wie die Wand von den Mitarbeitern genannt wird. Am Empfang mit gold-, eisen- und rostfarbenem Tresen „hängt“ hinter der Sitzgruppe ein Materialbild: wandfüllende Granitplatten – Symbol für Ursprünglichkeit und Solidität. Flure, die als Lichträume gestaltet sind, öffnen das Blickfeld für kulissenartig gestaffelte Erlebnisräume und erinnern an barocken Bühnenraum. Siliziumstrukturen – der Stoff, aus dem Computerchips sind – wurden als Motiv für die farbig bedruckten Glasscheiben der Demoräume verwendet.

Zentraler Treffpunkt in der Mitte der Etage ist die Cafeteria – der Ort für offene Kundengespräche und Empfänge. Hier wird sonntags auch mal Karten gespielt oder Freunden die neue Ausstellung gezeigt:

Die einzelnen Arbeitsplätze im Großraumbüro lassen sich indi-

viduell mit leicht beweglichen, geschwungenen „Flügeln“ abschirmen, deren Pastellfarben bewußte Kontrapunkte setzen gegenüber dem vorherrschenden Grau der Möblierung. Der Büroraum wird nicht als Organisation von Schreibtischen auf der Fläche wahrgenommen, sondern als farbiges Umfeld, als Farbraum. Die „Flügel“ regeln das Mikroklima am Arbeitsplatz. Sie definieren intimere Räume – eigene Bereiche – innerhalb des Großraumbüros. Sie schaffen akustische Zonen, verhindern lästige Blendungen auf dem Bildschirm und halten dem Mitarbeiter den Rücken frei. Sie wirken durch die grün lasierende Farbbehandlung dem Streß entgegen, eine Erholung für die Augen.

RAUM IM COMPUTER

Noch während der Planungs- und Bauphase wurde von den beiden Gestaltern bei Art + Com, einem multimedialen Zen-

trum für rechnergestütztes Gestalten, das Thema Lichtsimulation im Computer untersucht. Hewlett Packard unterstützte das Forschungsprojekt „Simulation von Behaglichkeitskriterien im Raum“ durch die Bereitstellung grafikfähiger Computersysteme. Zwar wurden weiterhin Entwürfe gezeichnet und Modelle gebaut, aber die Architekten konnten Ideen auf dem Bildschirm anschaulich und schnell überprüfen. Das Experiment, direkt am Computer zu entwerfen, entwickelte sich langsam zu einer Art Lehrprogramm zum Thema: Wie kann der Computer in Architektur und Design phantasievoll genutzt werden? Dabei geht es nicht nur um die Abbildung von Räumen und Objekten, sondern um sinnlich wahrnehmbare Plastizität von simulierten Räumen und Objekten im Raum.

Atmosphäre im Computer darzustellen, bedeutet neben der Konstruktion des Gebäudes vor allem die Simulation von Licht und Material. Zwei unterschiedliche Darstellungswege zum Thema Licht wurden untersucht. Berechnet wurde zunächst die physikalische Lichtausdehnung einer bestimmten Leuchte, um die Lichtenergie als Körper bauen zu können. Mit Hilfe der „gebauten“ Leuchtdichte-Verteilungskörper sind ökonomische und ökologische Fragen des Energieverbrauchs leichter zu beantworten, weil auch Laien die Darstellung verstehen und die Wirkung beurteilen können. „Radiosity“ ist dann eine neue Methode zur Darstellung komplexer Beleuchtungssituationen. Hierzu wurde eine eigene Software entwickelt, die eine nahezu realistische Darstellung des Raumes ermöglicht. Mit Hilfe der Lichtdaten wurde die anfangs sterile Konstruktionszeichnung zum atmosphärischen Bild.

In Berlin ist ein Büro entstanden, das nicht bis zum Bleistiftspitzer „durchdesign“ ist, sondern das die Mitarbeiter ihren Bedürfnissen entsprechend ordnen und gestalten können. Entstanden ist eine räumlich poetische Balance zwischen Ordnung und Chaos. ■

Durch Himmelstor
zum Arbeitsplatz:
Empfangsbereich

