

# DIE START-UP-PARALLELWELT

*In Garagen entstehen Innovationen, Ideen finden Investoren, „Einhörner“ gehen an die Börse. In diesen Brutstätten scheint Fantasy wahr zu werden.*

Es war die Wiedergeburt eines alten Traums: Die Ideenwirtschaft existiert. Realisiert wurde sie ohne Anpassungsbemühungen (außer im Business-Vokabular), denn Start-ups möchten arbeitstechnisch Distanz zur Old Economy halten. Sie haben ihre Arbeitskultur mit neuen Codes versehen (siehe Seite 21), Köche und Architekten engagiert (Webservice-Agentur Jimdo) und Team-Spirit in „Family Feeling“ übersetzt. Ideenschmiedern nennen sich nicht „Office“, sondern eher „Creative Lab“. Selbst etablierte Firmen bieten ihren Mitarbeitern vor Ort auf einmal Neues an – Airbus: eine Prototyping Werkhalle; Porsche: einen Neubau, der alle Involvierten um das zentrale Produkt anordnet. Roland Berger hat sich ein eigenes „Spielfeld“ einrichten lassen und lädt nun Berliner Start-ups und Kunden zu „Coworking“ ein. Auch Unternehmen und die Real-Estate-Branche entdecken den konstruktiven Charakter der neuen Arbeitsformen.



**Dr. Helle Juul**  
Gründerin und Partnerin  
JUUL / FROST  
ARKITEKTER A/S



**Unsere Kunden lieben** das Wort ‚Co-Using‘. Es ist vom Real-Estate-Effizienzgedanken getrieben – aber der Effekt impliziert auch soziale Impulse. Wenn unterschiedlich ausgebildete Zonen im Tagesverlauf mal von mehreren und mal von vielen benutzt werden, erzeugt das soziale Nähe oder sogar Reibung. Und soziale Nähe zu gestalten ist bei Lernwelten eigentlich die Hauptaufgabe der Architekten.

Foto: TERRITORIUM

## DTU SKYLAB DIE START-UP-SCHMIEDE

*Die Planung von Start-up-Brutkästen, die Flexibilität und ein differenziertes Raumprogramm bieten wollen, erfordert raumbildendes Verständnis. Für das DTU Skylab im Norden von Kopenhagen hat Helle Juul Verbindungen hergestellt, Bewegungen initiiert, Blickachsen geschaffen, Aufmerksamkeit gelenkt.*

### ATMOSPHERE ALS ZIEL

Raum ist kein Container. Architektur gibt Raum für Interaktion. Raum kann fließen, sich öffnen oder gliedern und verdichten. Raum beeinflusst die Anzahl von Menschen, die in ihm verkehren, und differenziert zwischen wenigen, mehreren oder vielen. Raum berücksichtigt Tageszeiten, Sonnenstände und vermittelt klimatisch, lichttechnisch und kulturell zwischen innen und außen. Raum kann Blicke lenken und Augenkontakt herstellen. Er bietet Orientierung, Bewegungsfreiheit und lädt zu Erkundungen ein. Raum kann formell und informell wirken, repräsentativ beeindrucken oder familiäre Gemütlichkeit ausstrahlen. Raum kann dem Besucher signalisieren, dass er willkommen und sogar richtig gekleidet ist, um hier zu sein. Raum eröffnet Komfortzonen und lässt immer dem Nutzer die Wahl. Er vermittelt seine Funktionen intuitiv und gibt zusätzlich Raum zur persönlichen Aneignung und Entfaltung.

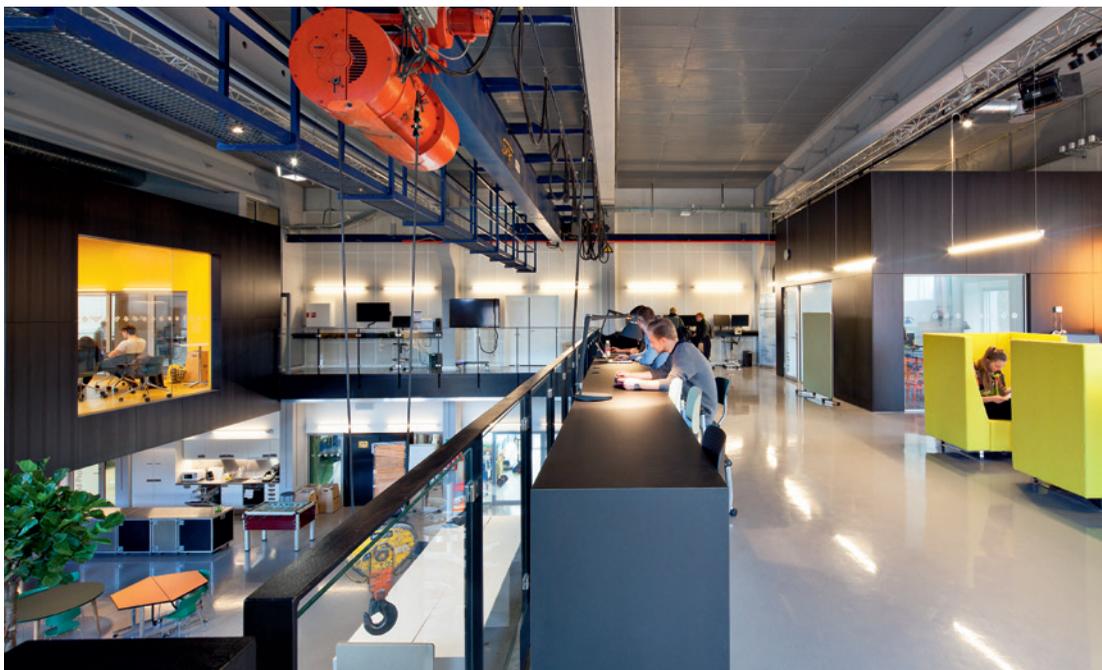
### URBANITÄT ALS VORBILD

Um sich kommenden Raumprogrammen zu nähern, müsste man ins Social Programming eintauchen. Im

Gegensatz zu Raumfunktionen geht es hier um die Zuschreibung sozialer Beziehungen. Social Programming findet im urbanen Kontext statt, wo verschiedene Raumangebote sich abgrenzen oder überlagern. Wer zum Beispiel einen ruhigen Ort sucht, kann ihn unter einem Baum finden und von dort das Geschehen beobachten. Später, mitten im Verkehrsfluss, erfährt man ein ganz anderes Gefühl der physischen Nähe und Zugehörigkeit. Die Diversität von Zuschreibungen durch das Nutzerverhalten wird noch verstärkt durch kulturelle Prägungen. Wenn zum Beispiel Männer einen öffentlichen Raum anders nutzen als Frauen oder Kinder.

### „UMSORGE“ ALS HALTUNG

Bei der Planung einer großen Schule im dänischen Carlsberg wurde Helle Juul bewusst, wie wichtig es ist, Zugehörigkeit abzubilden. „I think this generation of students needs a belonging, they need to be recognized. In Denmark we have a word for this: ‚Umsorge‘. It is a key for hospitality.“ Umsorge ist Fürsorge. Nicht nur im baulichen Sinn von Orientierung oder Schutz, sondern auch in der Weise, wie man interagiert, lernt und zusammen arbeitet.



1

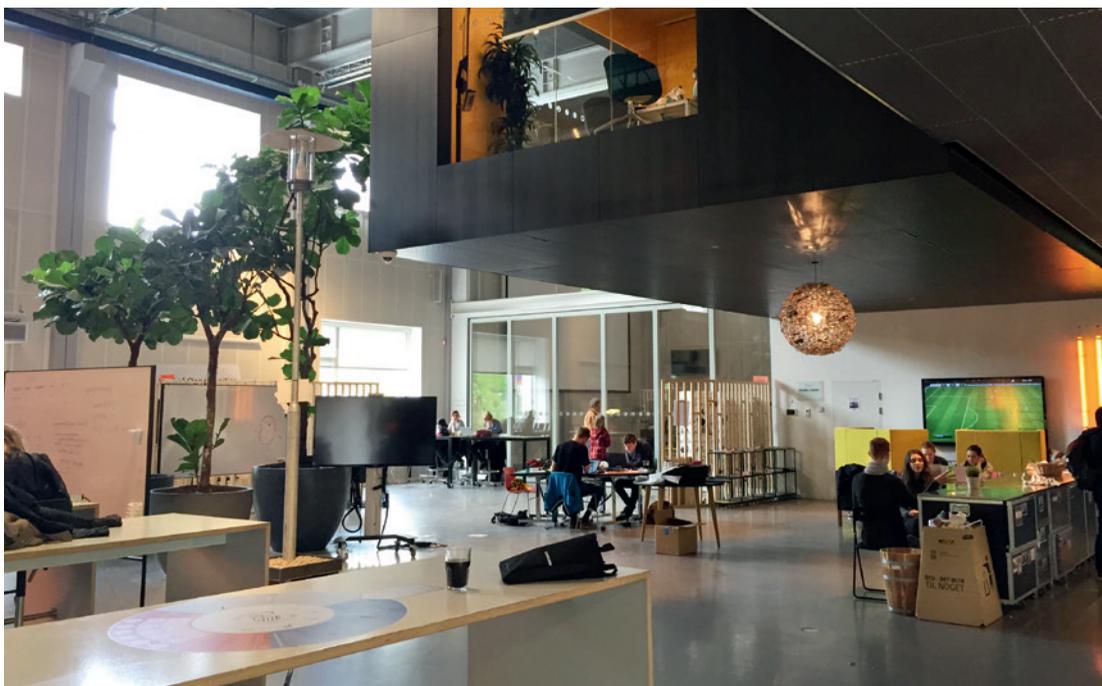
#### OFFENE BLICKACHSEN – DTU SKYLAB, LYNGBY, DÄNEMARK

1 Das Innovationszentrum der Technical University of Denmark (DTU): Blick auf die obere Galerie. Überall offene Blickachsen für die Anwesenden, die ihre Plätze frei wählen.

2 Ein Bodenaufkleber „This place is yours“ empfängt Eintretende. DTU Skylab bietet Zugang zu allem: zu Werkhallen, 3D-Druck, Auditorium mit interessanten Sprechern und zahlreichen unterschiedlichen Arbeitsplätzen auf drei Ebenen.

Zwischen den definierenden Bereichen ermöglicht das Open Space flexiblen Raum zum freien Arbeiten. Die Atmosphäre beim Besuch hatte etwas von „entspannter Konzentration“. Großformatige Ausblicke in Himmel, Grün und Uni-Campus bieten freie Sichtachsen. Starke Farben betonen die architektonische Zonierung, die Beleuchtung unterstreicht den Spagat zwischen Werkhalle und gestaltetem Gemeinschaftsraum.

Foto oben: STAMERS KONTOR



2