

DIT

GS THAT MATTER

Falmillie [-l|ə] *f.* – Duke of Argyll, Gelb, Vertigo, Rémi Tessier, Max und Marie, Marcel Wanders, Sepp Schellhorn, Darth Vader, Oliver Holy, Hamburger Klüngel, Li Edelkoort, Kelly Rutherford, David Bromley, Benedin i Brüder, David Hockney

u.v.m.

TEAMPLAYER

Der Spagat zwischen Arbeitsplatz und Lebensumfeld ist selten so gut gelungen wie im aufsehenerregenden Büro eines Gaming-unternehmens in Berlin. Offene Strukturen mit Highlightbereichen machen es dem Team leicht, sich wohl zu fühlen.



ADVERTORIAL



Das neue Office eines amerikanischen Gaming- und eSport-Unternehmens am Standort Berlin knallt richtig!

Durch markante dunkle Flächen, mehrdimensionale Raum-in-Raum-Eindrücke, durch Ruhezone und Actionbereiche wurde für die Mitarbeiter und Besucher eine Welt geschaffen, wie sie die Gamer und Nerds lieben. Auf 900 Quadratmetern verteilen sich Open-Space-Bereiche mit kombinierten Meeting-Räumen, einer Players-Lounge und einem verglasten Auditorium.

Dem Berliner Architekturbüro von de Winder ist es gelungen, mit einem mutigen Design das perfekte Arbeitsumfeld für die Entwickler zu gestalten. Dafür haben sie sich konsequent an die Corporate Identity des amerikanischen Unternehmens gehalten. Die Hauptfarben sind Schwarz und Rot und finden sich in allen Bereichen des Büros wieder: ob Mobiliar, Wandgestaltung oder Technik. Der schwarze Korridor mit abgehängter Decke bildet das Rückgrat, das alle Einheiten des offenen Büros miteinander verbindet. Rote Farbtupfer, wie die gepolsterten Phone Booths mit den informellen Meetingzonen, heben den Flur als Begegnungsbereich hervor.

De Winder will mit der Gestaltung des Büros eine Geschichte erzählen, neben Arbeitsräumen vor allem auch Lebensräume schaffen. Denn letztlich geht es darum, eine offene Atmosphäre für die Menschen zu gestalten, die jeden Tag eng miteinander arbeiten und sich oft so nahe stehen wie Familienmitglieder. Deswegen sind auch sämtliche Arbeitsplätze, die zu beiden Seiten des Flurs abgehen,

luftig und hell gestaltet. In Gruppen können die Entwickler und Freunde unter der freien Deckenstruktur hin zu den lichtdurchfluteten Fassadenseiten sitzen. Es gibt Teambereiche mit eigenen Meetingräumen, deren Glaswände mit lebensgroßen Gamemotiven ein verbindendes Element für die insgesamt 50 Mitarbeiter schaffen, die täglich am Berliner Standort die großen Räder drehen. Als Rückzugsort und Gemeinschaftsbereich dient die offene Küche.

Das ganze Office strahlt mit seinem markanten Design eine außergewöhnlich stimmige Atmosphäre aus. Deswegen werden die Räume von den Entwicklern nicht nur zum Arbeiten gern genutzt. Das Highlight des Büros ist die Players-Lounge mit angrenzendem Auditorium. Die Lounge bietet Platz für zwei Gamer-Teams, die gegeneinander antreten können. Bei Bedarf kann der Vorhang des Auditoriums, welches als Meeting- und Workshop-Raum genutzt wird, zur Players-Lounge geöffnet werden und ermöglicht bei Bedarf visuellen Austausch.

Das individuelle Möblierungskonzept, das mit der Raumgestaltung verschmilzt, die hochwertigen Materialien, das maßgeschneiderte Lichtkonzept und die perfekte Akustik zeichnen das Office aus. Dem Architekturbüro de Winder ist ein mutiges und atmosphärisch dichtes Arbeitsumfeld gelungen, das die Identität des Gaming- und eSport-Unternehmens widerspiegelt, gleichzeitig aber auch spielerischen Platz für die Mitarbeiter und Kunden bietet. So macht de Winder aus einem Arbeitsplatz ein echtes Lebensumfeld für die Gamer-Familie.

deWinder
www.dewinder.de



7



8

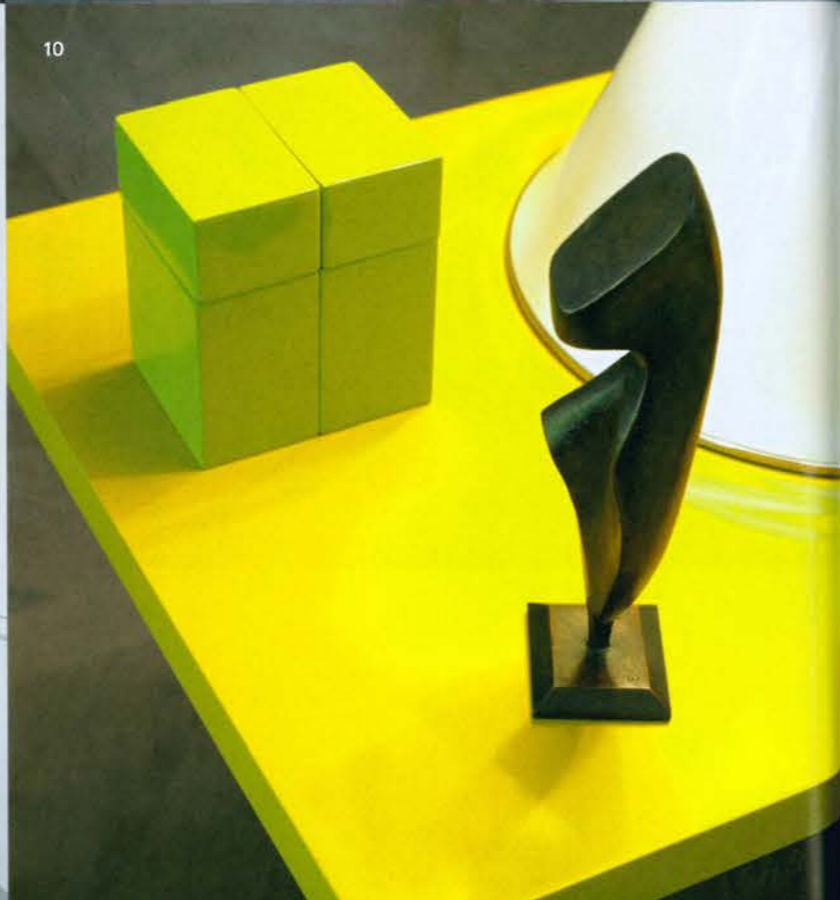


11

7 FRANK STÜVE Der Interior-Designer aus Berlin entwickelt Designkonzepte für Wohn- und Arbeitsumfelder. Besonderen Wert legt er auf Details.
8 SCHÖNBUCH Carolina Sangha ist Creative Director für die Designagentur Schönbuch. Ihre indischen Wurzeln spiegeln sich in ihrem farbenfrohen Style wider.
9 KEVIN REHER Der Pixar-Produzent fand schon die Stimmen von „Findet Nemo“ und „Up!“ In seinem Haus auf den Castro Hills in San Francisco stehen die Stühle „Donna“, sie sind ein Design von Gerard van den Berg vom Designhaus LABEL.
10 PHILIPPE HUREL Das Stilleben entstand im Privathaus vom französischen Spezialisten für Möbeldesign, circa 40 Kilometer außerhalb von Paris.
11 DE WINDER MCKINSEY Relax in a Box! Büro der Unternehmensberatung McKinsey im Berliner Bikini-Komplex, gestaltet von den Berliner Interior Designern von de Winder.



9



10

Janine Weitenauer ist Geschäftsführerin, Creative Director und seit neuestem auch Herausgeberin eines Magazins. Ihren ersten Kontakt mit Corporate Publishing hatte sie in ihrer New Yorker Zeit mit dem Verlag Playboy Enterprises.

Was war der beste Gelb-Moment?

Meine Mutter hatte einen VW Käfer Cabrio - in Knallgelb. Nach einer Tagestour zum Legoland fanden wir das Auto erst nach einer Ewigkeit wieder. Eine Million Rapskäfer hatten das Auto in Beschlag genommen und schwarz gefärbt.

Wo bist du aufgewachsen?

In einer Reihenhaussiedlung. Mein Teenagerzimmer hatte eine Tapete mit gelben Herzen von Ikea. Meine Mutter überredete mich, die dann irgendwann mal blau anzumalen...

Welche Eigenschaften oder Eigenheiten hast du von deinen Eltern geerbt?

Meine Eltern haben ständig das Haus um- und ausgebaut, bis nichts mehr ging. Das mache ich jetzt auch.

Welche Familientradition gibt es bei dir?

Mit meiner Schwester und ihrer Truppe zum Skilaufen fahren.

- 1 ROCK YOUR CONTENT ID GEEL HUIS
- 3 ROCK YOUR CONTENT ID MICHAEL BECHARA
- 5 ROCK YOUR CONTENT ID RUUDT PETERS
- 8 ROCK YOUR CONTENT ID SCHÖNBUCH
- 9 ROCK YOUR CONTENT ID KEVIN REHER