



Projekt
Electronic Arts GPMM 2012,
Barcelona

Projekt-Datum
17. - 19. Januar 2012

Auftragsprofil
Produktion und Realisierung
der Gesamtausstattung (nach
Vorgaben)

Endkunde
Electronic Arts

Auftraggeber / Auftragspartner
POOLgroup GmbH

Seit 2006 bereits zum sechsten Mal war RES-EBERT 2012 als Profi für außergewöhnliches Auftrittsdesign im Auftrag der POOLgroup GmbH für den europaweit konzerninternen Produktmarketing-Kongress „GPMM“ des weltweit führenden Computerspiele-Publishers Electronic Arts gestalterisch tätig. Der dreitägige Kongress, der vom 17. bis 19. Januar 2012 in der Lifestyle Destination „W-Hotel“ in Barcelona stattfand, zählt unter international führenden Game-Designern zu den wichtigsten und spannendsten Zukunfts-Kongressen für neue Gameentwicklungen.



Die Besonderheit und Herausforderung des Auftrages bestand in der kompletten Raumgestaltung mit geschwungenen Linien, was nicht nur eine spektakuläre Präsentation der Game-Animationen an sich ermöglichte, sondern auch für das Publikum eine besondere Tiefenwirkung des Raumes erfahrbar machte. Die Realisierung dieses außergewöhnlichen, Auftrittsdesigns beinhaltete sowohl den kompletten Bühnenbau, die Bühnenverkleidung als auch die Gestaltung von Displays für verschiedene Workshops durch RES-EBERT.



Mit einem ausgeklügelten, präzise aufeinander abgestimmten Modul-System von raumhohen, geschwungenen weißen Fadenvorhängen, teilweise hinterlegt mit Vorhängen aus besonderen Materialien, ermöglichte RES-EBERT eine vielschichtige, dreidimensionale Projektionswirkung für das Gesamtdesign des Kongresses. Auch für das Entree des Hauptveranstaltungssaals entwickelte und produzierte RES-EBERT ein komplexes wie gleichermaßen transparentes Kurvensystem aus Fadenvorhängen die von hinten beleuchtet wurden.

