

7.2.2023

Andy Mohl setzt für Intel Extreme Masters auf Robe

Beteiligte Produkte

ESPRITE® **Spiider®** **LEDBeam 150™** **MegaPointe®** **Pointe®**

Für das 10-jährige Jubiläum des E-Gaming-Turniers "Intel Extreme Masters" (IEM) lieferte der deutsche Veranstaltungstechnik-Dienstleister DLP Motive dem Veranstalter ESL Gaming sowohl das gesamte technische Design als auch die Produktion - Inszenierung, Automatisierung und kinetische Elemente, Licht, Ton, Video und LED-Screens - darunter auch zwei dreitägige Veranstaltungen in der 10.000 Zuschauer fassenden Spodek-Arena in Kattowitz (Polen) und der 18.500 Zuschauer fassenden Kölner Lanxess-Arena.

Das sensationelle Lichtdesign von Andreas "Andy" Mohl für die beiden Veranstaltungen umfasste mehr als 250 Robe Moving Lights als Teil der Produktionsausrüstung von insgesamt 15 Trucks. Die Gestaltung des drei Tage langen, farbenfrohen, adrenalineladenden und actionreichen E-Gaming Turnier der Superlative kam sowohl beim Live-Publikum als auch bei den Streaming-Zuschauern sehr gut an.

Von Robe waren 48 ESPRITE, 70 Spiider, 60 LEDBeam 150, 54 Pointe und 22 MegaPointe im Einsatz. neben den Spielen und den dazugehörigen Elementen beinhaltete die Veranstaltungsserie eine Reihe von Live-Show-Segmenten, die auf der Bühne in der jeweiligen Arena präsentiert wurden.

Ausgangspunkt für die Bühnen- und Lichtdesigns war die Präsentation von Show und Spielern im Mittelpunkt des Geschehens. Gleichzeitig sollte das gesamte Erlebnis für das Live-Publikum unvergesslich werden. Daher war der Fokus auf die Künstler auf der Bühne essentiell.

Die über 400 Quadratmeter LED-Screens folgten als Teil von Bühnenbild und Inszenierung zwar dem gleichen Konzept, unterschieden sich aber physisch bei den Veranstaltungen. Das ESL-Kreativteam produzierte maßgeschneiderte Videoinhalte zu jedem Event und sorgte so bei jedem einzelnen Spiel für einen neuen Look und eine neue Atmosphäre, sodass auch das Lichtdesign darauf abgestimmt werden musste.

Zu den weiteren visuellen Highlights gehörten das Ein- und Auslaufen der Teams sowie emotionale Momente wie Jubel und Euphorie bei Momenten des Siegs usw., die alle ein unterstreichendes Lichtdesign benötigten.

Da die Spieler auf keinen Fall abgelenkt werden sollten, wurden die Bühnenbilder sorgfältig geplant und beleuchtet. Allerdings wurde das Turnier über ein Multikamerasystem einschließlich einer Spider-Cam gestreamt, daher musste es wie die komplette Fernsehübertragung eines großen Live-Sportereignisses ausgeleuchtet werden.

Um all diese Anforderungen zu erfüllen, mussten Andy und das Team von DLP Motive auf Techniken aus unterschiedlichen Beleuchtungs- und Inszenierungsdisziplinen wie Theater, Fernsehen, Arena-Konzerte und sogar Architektur zurückgreifen, sodass sich auch Teile des Gebäudes perfekt als Bestandteil von Show und Übertragung genutzt wurden.

Die Rigging-Vorgaben der Arenen bestimmten die Positionen der Fronttraversen. In Kattowitz zum Beispiel wurden die Traversen kreisförmig aufgehängt und zusätzlich an den tragenden Säulen des Gebäudes über dem oberen Balkon befestigt, um das Gewicht zu verteilen und das Publikum bestmöglich auszuleuchten.

Als Projektionsfläche für das gesamte Spielgeschehen sowie aller Effekte diente ein 14 Meter hohes und 30 Meter breites Dreieck aus Layher Elementen mit Seitenflügeln.

Die Robe ESPRITE befanden sich in der gesamten Hauptarena und im Layher-Grid, während die Spider auch über und hinter dem Publikum installiert wurden. "Die Esprite eigneten sich perfekt für all die anspruchsvollen TV-Studio-Setups auf der Bühne", erläutert Andy, "Außerdem haben wir sie auch für das Personenlicht in den Spielerkabinen verwendet." Das war eine sehr schwierige Aufgabe, da alle Teilnehmer während der Spielrunde nicht geblendet werden durften, aber bei der Übertragung gut aussehen mussten, insbesondere auch auf den kleinen persönlichen "Player-Cams".

Nachdem Andy von DLP Motive gebeten wurde, die Show zu beleuchten, führte er mit Projektleiter Moritz Finke und dem Team ein Shootout für das richtige Führungslicht durch. Sie entschieden sich letztlich für die ESPRITE, weil sie vor allem von der Qualität des optischen Systems beeindruckt waren.

Die MegaPointe wurden vertikal und horizontal im Layher-Grid positioniert und bildeten zusammen mit einer beweglichen LED-Tür die Ein- und Ausgänge der Bühne. Weitere MegaPointe wurden über der Bühne fächerartig in Form einer Krone installiert und setzten so

bei allen Höhepunkten wirkungsvolle Akzente, darunter Eröffnungszereemonie und Siegesfeier. Durch ihren Einsatz konnte Andy sehr helle Looks und satte Farben im Beam- oder Spot-Modus erzeugen. "Bei diesem Scheinwerfer weiß man genau, was man bekommt", so Andy. "Es gibt nach wie vor nichts Vergleichbares auf dem Markt!"

Die Pointe wurden vertikal auf dem Grid und auf den Delay-Projektionswänden eingesetzt, wo sie als Erweiterung oder Wiederholungseffekt für die MegaPointe-Beams dienten. Außerdem lieferten sie ie kleinere, aber häufigere Akzente, die hauptsächlich von den Medienservern ausgelöst wurden, die sehr schnell und präzise sein mussten. Die superschnelle Beweglichkeit der Pointe war dafür perfekt geeignet.

Die Spider leisteten während der Spiele hervorragende Arbeit bei der Flächenbeleuchtung der Arena und sorgten in den Pausen für eine angenehme Ausleuchtung des Publikums.

Die LEDBeam 150 wurden rund um die Arena und hinter dem LED-Tor in Form einer Matrix positioniert und sorgten so für coole Effekte, etwa beim Einlauf der Spieler oder bei der Präsentation der Trophäen. Dank der hohen Leistung und des hervorragenden Zooms waren sie perfekt geeignet, um die Silhouette von Personen auszuleuchten. Einige weitere beleuchteten das Dach der Arena.

Das gesamte Licht, darunter auch rund 300 weitere Moving Lights und LED-Effektscheinwerfer, wurde von Andy mit Hilfe von zwei grandMA3 Konsolen programmiert und gesteuert.

In Köln wiederum wurde ein großer zentraler LED-Screen von fünf LED-Säulen flankiert, zwischen denen sich jeweils Leitertraversen befanden, die mit einer Kombination aus LEDBeam 150 und generischen Blindern bestückt waren. Die 20 LEDBeam pro Leiter schlossen die Lücke zwischen den Säulen und den LED-Wänden und vergrößerten so die gesamte LED-Fläche, so dass ein epischer Widescreen-Look entstand.

ESPRITE in Kombination mit den leistungsstarken FORTE von Robe sorgten dort für die gesamte TV-Beleuchtung über einem 40 Meter langen Laufsteg. Dieser ging von der Bühne aus und wurde für einige besondere Auftritte von Spielern genutzt. Die gleiche Kombination von Scheinwerfern wurde auch für die Studioszenarien innerhalb der Arena verwendet.

Es zeigte sich auch hier wieder einmal, dass Spider bei der Wahl als Publikumsbeleuchtung beliebt sind, oft in Kombination mit ESPRITE, die sich wiederum hervorragend dazu eignen, bestimmte Bereiche in der Menge hervorzuheben.

Alle Pointe waren an horizontalen Traversen über der Bühne befestigt. Sie unterstützten die allgemeinen Beleuchtungsszenen, wobei einige Cues auch von den Medienservern ausgelöst wurden.

Die MegaPointe wurden auf zwei Traversen über dem Laufsteg montiert und reichten bis unter die ESPRITE. Das Thema der Veranstaltung war "Die Kathedrale von Counter Strike", und die MegaPointe erzeugten entsprechende kirchenähnliche Lichtsäulen.

Die größte Herausforderung für den Lichtdesigner war in beiden Fällen die kurze Zeit zum Erstellen einer komplett neuen Show, in Köln einschließlich einem neuen Bühnendesign. Das Team musste zahlreiche Lichtdesigns und -szenen entwickeln, um jedem Spiel ein unverwechselbares Ambiente zu verleihen und die Bildschirminhalte mit ganz individuellen Lichtstimmungen zu unterstützen. Auch für die live stattfindenden Highlights musste die Beleuchtung komplett neu konzipiert werden.

Es gab keine vollständigen Proben im Voraus. Andy erledigte zwar so viel wie möglich im Vorfeld, aber trotz alledem war an den Veranstaltungsorten eine bemerkenswerte Koordination und Teamarbeit erforderlich, da zu den Spitzenzeiten während der jeweils zweitägigen Aufbauphasen bis zu 80 Crewmitglieder tätig waren.

Zusammen mit Andy vor Ort übernahm Moritz Finke von DLP Motive die Projektleitung, und sie wurden von Lichtsystemtechniker Alexander Bajew und Lichttechniker Max Waldmüller unterstützt.

Fotos: mit freundlicher Genehmigung von DLP Motive





