

Location-Based Entertainment

PRODUKTION

Immersive Erlebniswelten mit filmischer Technologie — VR-Parkours, filmset-artige Installationen, Live-Action-Attraktionen. Hybrid aus Kino, Theme Park, Gamification.

Sobald eine Produktion über die klassische Leinwand hinauswächst — wenn Szenografie, Sound Design und narrative Struktur in einen begehbaren Raum übersetzt werden — bewegt sie sich im Bereich Location-Based Entertainment. Das ist weder reine Architektur noch Film noch Vergnügungspark, sondern ein Hybrid, der filmische Erzähltechniken nutzt, um Menschen physisch in eine Geschichte hineinzuziehen. In der Praxis bedeutet das: Es werden nicht nur Kamera-Positionen und Beleuchtung geplant, sondern der Raum selbst als Medium gestaltet. VR-Parkours etwa verbinden Motion-Capture-Technologie mit räumlichen Installationen — der Zuschauer wird zur agierenden Person. Das erfordert andere Überlegungen als Kinoproduktion: Sichtlinien sind nicht linear, der Schnitt entfällt zugunsten von Real-Time-Rendering, dramaturgische Spannung entsteht durch Bewegungsfreiheit statt durch Montage. Gefragt ist das Denken eines Game-Designers UND eines DP zugleich: Wie lenkt man den Blick ohne Schnitt? Wo setzt man Licht, um eine Wegroute zu suggerieren? Praktisch heißt das: Filmset-artige Installationen — etwa in Museen oder Themenparks — nutzen bewährte Produktions-Techniken. High-End-Projektion, LED-Wände, räumlicher Sound (nicht Stereo, sondern echte 360°-Mischung) schaffen das Illusions-Kontinuum. Der Unterschied zur klassischen Ausstellung liegt in der cineastischen Präzision: Farbtemperatur, Fokus, Kontrast werden nicht nachlässig behandelt, sondern mit demselben Rigor wie bei einer Kinofilm-Produktion. Manche dieser Projekte erfordern sogar mehr Sorgfalt, weil die Zuschauer die Szene aus verschiedenen Distanzen erleben. Gamification — also spielerische Elemente in ernsthaften Narrativen — ist der Dreh- und Angelpunkt: Zuschauer treffen Entscheidungen, beeinflussen die Geschichte. Das verlangt vom Produktions-Team modulares Denken. Gedreht wird nicht eine lineare Szene, sondern mehrere Varianten, die je nach User-Verhalten abgerufen werden. Das ist narratives Branching auf der physischen Ebene. Für Kameralente und Produktionisten relevant: Diese Projekte benötigen intensive Vorproduktion und Technik-Scouting, weil Fehler in der räumlichen Dramaturgie nicht im Schnitt zu retten sind. Cross-funktionale Teams — Architekten, Techniker, Narratologen — sind Standard. Und: Die Qualität der Ausführung bestimmt, ob es Immersion wird oder nur teuer aussehende Deko.