

# **Pink Lady**

**Übung 3 Drehbuch**

**Christian Ernst & Lilian Schmid**

# Drehbuch...

## ...Konzept

Unsere Konzeptidee ist die Bespielung des Raumes durch einen Flashfilm, der eine Geschichte erzählt. Die Ereignisse im Film lösen Aktionen in der roten Höhle aus. So schalten die Lampen an oder aus, Geräusche erklingen oder der Zustand der Glasscheibe wechselt. Die rote Höhle wird solange animiert, bis der Film zu Ende ist.

## ...Ziele

Durch das Lichtspiel und die Erweiterung der roten Höhle um den im Film gezeigten Raum sollen die Eindrücke vom Zuschauer verstärkt wahrgenommen werden. Der Film spricht nicht nur die visionellen Fähigkeiten des Betrachters an, sondern fordert ihn durch Geräusche auf, selber Bilder in seinem Kopf zu produzieren. Die Geschichte wird durch ihn ausgeschmückt.

...Raum in der die gesamte Szene spielt:



...Die Hauptfigur: Pink Lady



# Aktionen...

## ...im Flashfilm

Film startet mit der Sicht in ein Wohnzimmer mit einem Sessel und einem Fernseher. Eine Person (Pink Lady) betritt den Raum, setzt sich in den Sessel und schaltet den Fernseher ein. Durch ein Händeklatschen wird das Licht im Film ausgeschaltet.

## ...in der roten Höhle

Beim einschalten des Fernsehers wird die Glasscheibe transparent. Beim Händeklatschen geht auch das Licht in der roten Höhle vollständig aus.

Pink Lady zapft in verschiedenen Fernsehprogrammen herum.

Das wechseln der Sender wird durch unterschiedliche Geräusche angedeutet. Zudem werden je nach Sender einige Lampen an oder ausgelöscht.

Nach einer Weile schläft Pink Lady ein.

Die Musik wird langsam ausgeblendet. Die Lichter erlöschen.

Durch anfangs schwache, dann immer intensiver werdende Geräusche wird sie nach und nach wieder geweckt. Am Ende des Films erwacht Pink Lady

Bei jeder Störquelle schaltet nach und nach ein Spot mehr ein. Bis alle Lichter an sind.

# Aktionen...

...die Pink Lady nach und nach wecken

1. Mücke

Eine Mücke schwirrt Pink Lady um den Kopf

2. Autoquietschen

Draussen fährt ein Auto mit quietschenden Reifen um eine Kurve

3. Hund bellt

4. Telefon klingelt

5. Kindergeschrei

Ein lautes Stimmenwirrwarr von spielenden Kindern ist zu hören

6. Fensterscheibe zerspringt

Ein Ball prallt an die Fensterscheibe und lässt diese zerspringen

7. Aufprall des Fernsehers

Durch die Wucht des Balles wird der Fernseher auf den Boden geworfen und fängt an zu brennen.

8. Türglocke klingelt

Erst sind Kinderstimmen zu hören, dann Klingelt es an der Türe.

9. Feueralarm

Der Feueralarm im Treppenhaus geht an.

10. Feuerwehrsirenen

Mehrere ankommende Feuerwehrgewagen sind zu hören.

