

# HUUUH..UH...HUH...

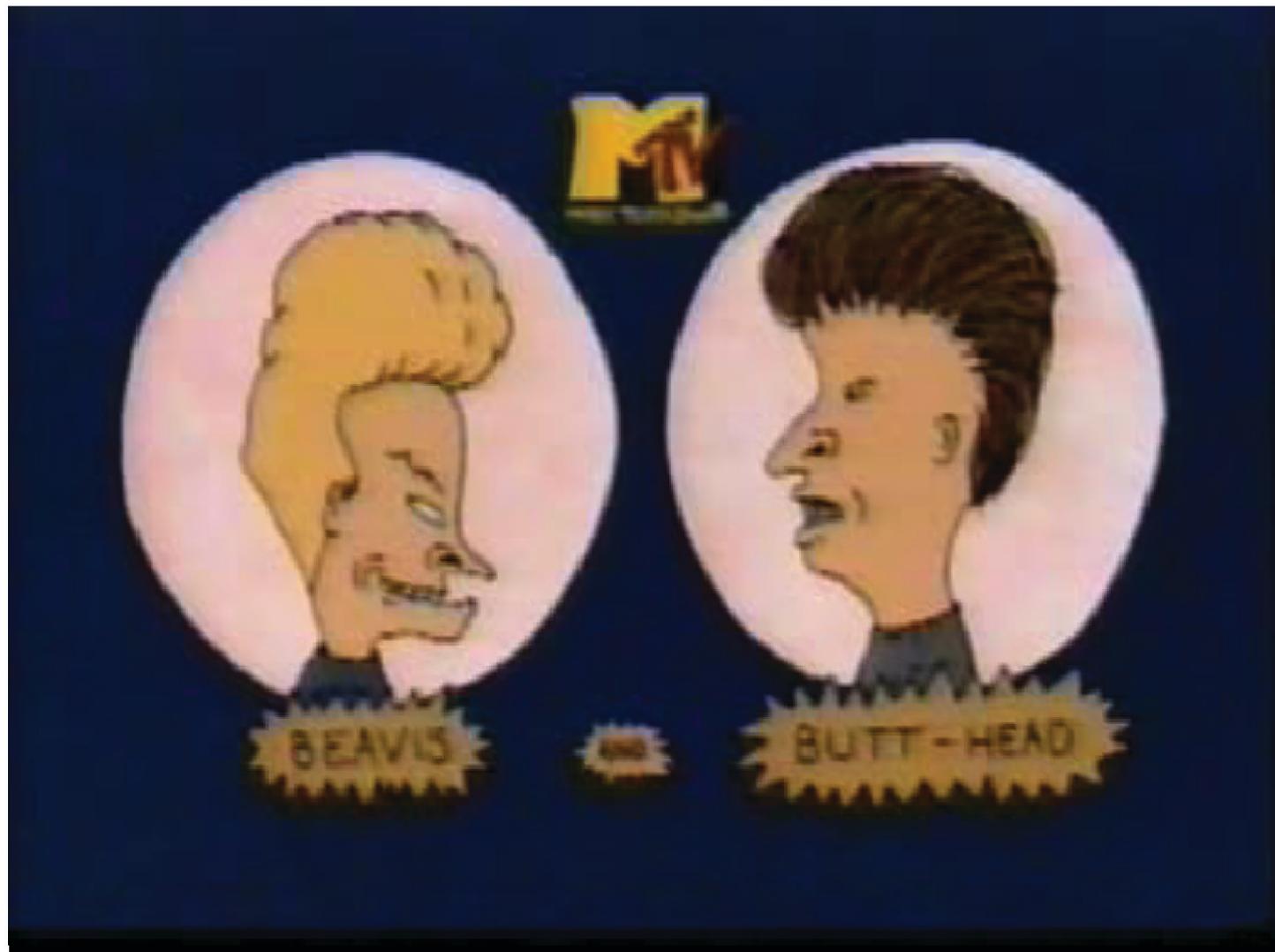
**we finally gonna score**

**\_TIEFgründige Stimmungen oder unsere Wohlstandsverwahrlosung**

**Konzeptuelle Idee**

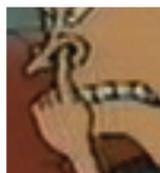
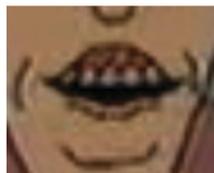
**Räumliche Auswirkung durch comix- Szenen**

**Raum reagiert auf bestimmte Bewegungen und Laute (Stimmungen)**

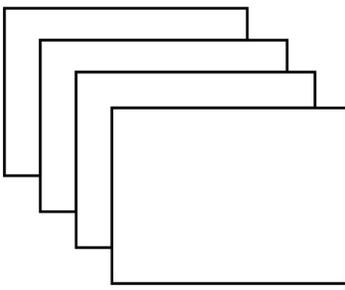


**Mediale Elemente:**

**Schläge \_ Cornholio \_ Fluchwörter \_ Popeln \_ Headbanging ...**



# Szenographie



Die beiden Darsteller, Beaves und Butthead, sitzen auf dem Sofa, immer in der selben Ansicht. Dabei werden verschiedene Aktionen, die alle auf dem Sofa stattfinden überlagert. Somit entsteht ein Ablauf ähnlich wie bei einer Filmrolle, wo einzelne Bilder zu einem zusammenhängenden Stück vereint werden.



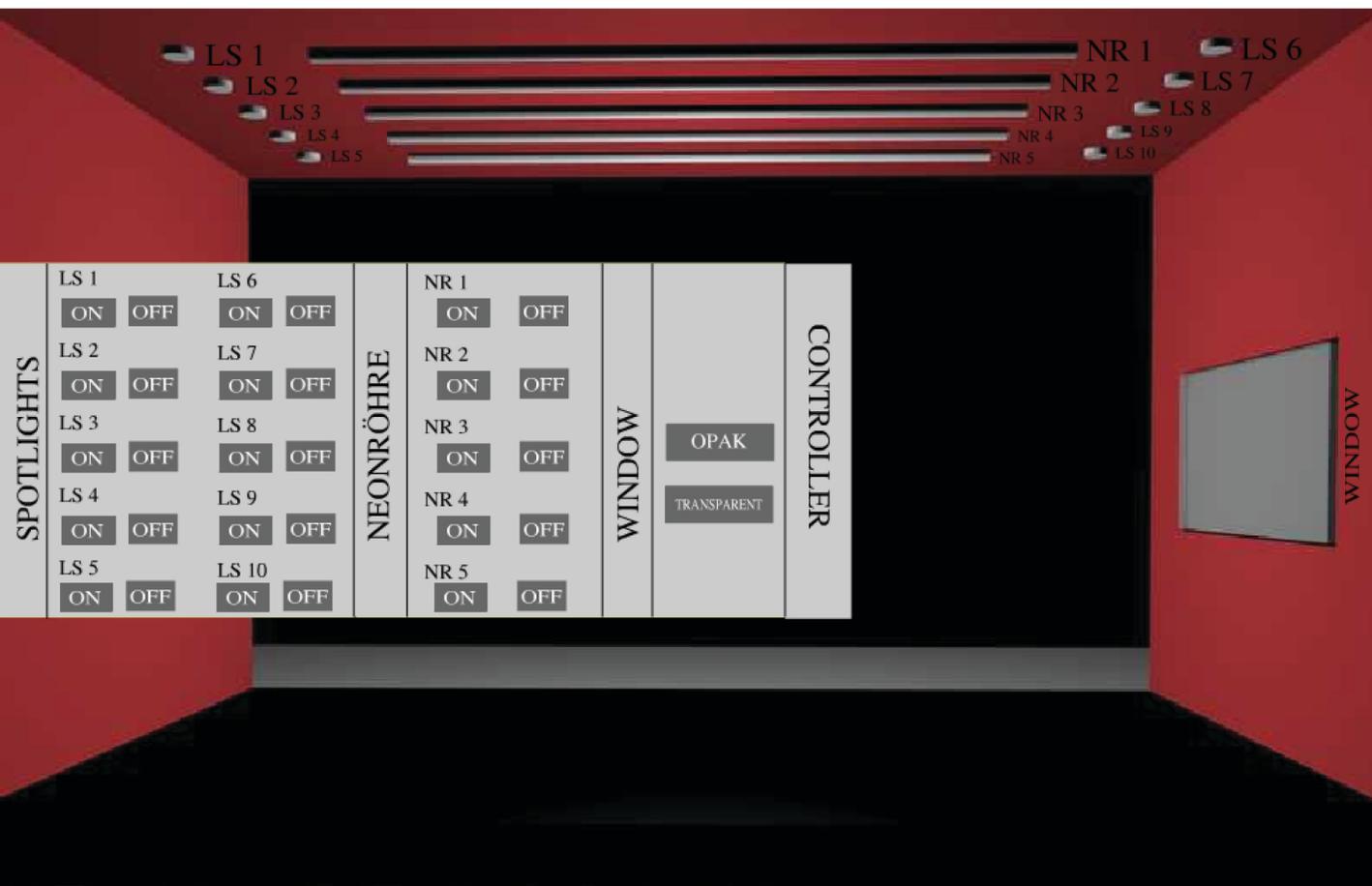
# Raumbespielung

Je nach Intensität der verschiedenen intellektuellen Tätigkeiten (mediale Elemente) und ihrer Abfolge wird eine adäquate Raumstimmung erzeugt:

- durch verschiedene Lichtintensitäten
- durch verschiedene Lichtabfolgen
- durch verschiedene Lichtfrequenzen

Grundstimmung (geistige Betätigung = 0, "Lach"-/ Normalzustand):

- Dämmerlicht
- gar kein Licht



## BEISPIELE :

### Mediale Elemente

Schläge  
Corholio  
Fluchen  
Popeln  
Dauerlachen  
Naschen

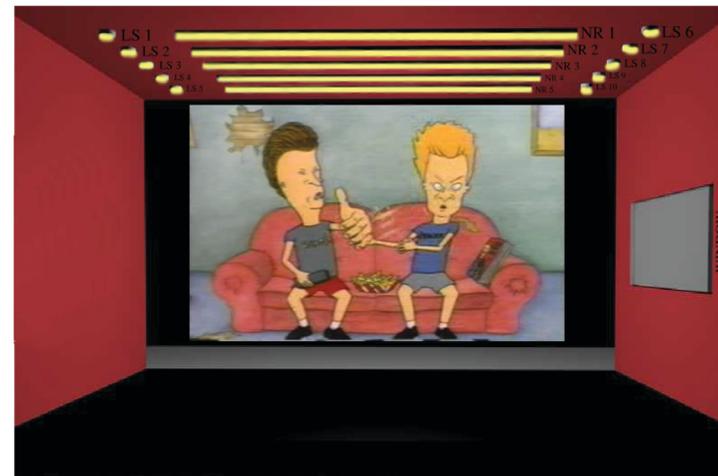
...

### Räumliche Bespielungen

(transparent) LS 6-10  
(opak) NR 3-5/ LS 6  
NR 1,2  
NR 1-5  
LS 10, LS 5  
LS 1-10



# Szenographie



# Szenographie

