

## 360°-Geschichte - Der große böse Wolf -



### **INT. Düstere Wald -- Nacht**

Zu Beginn sieht der BETRACHTER lediglich schwarz, egal wohin er seinen Kopf in der 360°-Anwendung dreht. Es ertönen nach und nach immer mehr Geräusche aus der Natur, die dem BETRACHTER das Gefühl geben, er befinde sich in einem Wald. Unter die Geräusche mischt sich ein immer wieder erklingendes Knurren, das immer lauter wird, bis es auf einmal ganz nah an dem Ohr des BETRACHTERS zu sein scheint.

Die virtuellen Augen des BETRACHTERS öffnen sich. Eine Animation lässt es so erscheinen, als würde der BETRACHTER selbst blinzeln. Ein anfangs unscharfer Hintergrund kommt zum Vorschein. Während das Bild zunehmend schärfer wird, erkennt man nach und nach ein kleines Lagerfeuer auf einem dunklen Waldboden, einen Rucksack,

Blumen und schließlich Bäume. Der Betrachter selbst, liegt auf dem Waldboden in einen Schlafsack gewickelt, nahe bei dem wärmenden Feuer.

Die virtuelle Figur, in dessen Körper sich der BETRACHTER befindet, soll sich nun aufrichten. Der BETRACHTER kann nicht weit schauen, wenn er sich in dem Gebiet umsieht. Zwischen den Bäumen, die sich rundherum befinden sieht er lediglich Dunkelheit. Der BETRACHTER soll erst einmal Zeit bekommen, sich in Ruhe umzusehen, um sich zurecht zu finden und dem Knurren, welches abwechselnd aus unterschiedlichen Richtungen des Waldes zu kommen scheint, zu folgen.

Aus dem Dunkeln soll plötzlich die Stimme des BÖSEN WOLFES erklingen, der den BETRACHTER im Wald begrüßt. Noch sieht der BETRACHTER nichts von dem sprachgewandten Tier.

Die Stimme des BÖSEN WOLFES bewegt sich langsam im Raum, um den BETRACHTER herum, so als würde dieser den BETRACHTER einkreisen. Der BETRACHTER selbst kann versuchen der Stimme mit seinem Blick zu folgen.

Nach einigen ersten Sätzen soll der BÖSE WOLF sich schließlich etwas näher an den BETRACHTER heranwagen, so dass schließlich die Augen des BÖSEN WOLFES im Dunkeln sichtbar werden und gelb aufleuchten. Die Augen des BÖSEN WOLFES sollen sich anfangs nur wenig bewegen, um dem BETRACHTER die Möglichkeit zu geben, diese im Raum zu finden. Mit der Zeit sollen sich die Augen jedoch immer mehr bewegen und der BÖSE WOLF soll seine Position immer sprunghafter verändern.

Zwischendurch soll es Momente geben, in denen der BÖSE WOLF teile seines Körpers in das Licht des Feuers hält. Während der BÖSE WOLF immer weiter spricht, soll er im Laufe seines Monologes, welchem der BETRACHTER hilflos ausgeliefert ist, zuerst seine linke und später seine rechte Pranke zeigen, welche von Narben übersät ist. Schließlich soll er auch seine Schnauze näher ins Licht halten, da er damit versuchen soll, die Angst des BETRACHTERS zu wittern. Die einzelnen Körperteile sollen, wie der gesamte BÖSE WOLF auch, sehr groß sein und verzogen wirken, so als wäre der BÖSE WOLF eher ein Monster, als ein normales Tier.

Zuletzt soll der BÖSE WOLF sein komplettes Gesicht zeigen, welches von einem breiten Kiefer gekennzeichnet ist, so dass es so aussieht, als würde das Tier den BETRACHTER hämisch angrinsen. Durch ein einfaches Pusten, bläst der BÖSE WOLF nun das Lagerfeuer aus und erzeugt so vollkommene Dunkelheit. Das einzige, was noch sichtbar ist, sind die gelben Augen, welche zunehmend näher kommen, während der BÖSE WOLF seinen Monolog fortsetzt.

Die virtuelle Figur, welche der BETRACHTER spielt, soll nun in den eigenen Taschen nach einer Taschenlampe suchen, so dass es für den BETRACHTER hörbar ist. Im letzten Moment soll der BETRACHTER nun die Taschenlampe hervorholen und anschalten, so dass gerade noch sichtbar ist, wie der BÖSE WOLF sein breites Maul öffnet und den BETRACHTER auffrisst.

Das Bild wird schwarz.

ENDE

