

Storyboard

zum HAW-Filmprojekt

„Daydreams“

Version 1.1.0 (27.06.2005)

Das Storyboard läßt sich folgendermaßen unterteilen:

Vorspann (001-002)

In der Bunkerzelle (003-027)

Flucht zum Treppenhaus (028-061)

Das Duell (062-088)

Die Apokalypse (089-093)

Abspann

Bemerkungen:

Diese Version des Storyboards (v1.1.0) diente als Grundlage für die Videomatic-Dreharbeiten (03.06.05). In einer ersten Schnittfassung (22.06.05) beträgt die Dauer des Films inkl. Abspann ca. 5:30 Min.

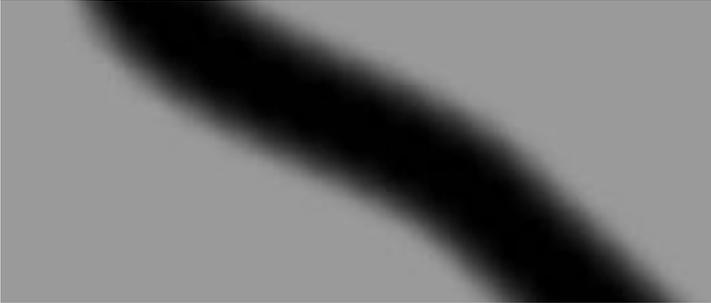
Die gesamte Sequenz der „Handyfalle“ wurde aus Gründen des zu niedrigen Budgets gestrichen.

Die Introsequenz wurde komplett geändert ...

Entwicklung des Storyboards: Axel Bohlmann, Christoph Düll, Philipp Oeser

Zeichnungen: Christoph Düll

001



Die Kamera fährt im Makrobereich einen dicken Kohlestrich entlang (CGI) ... Im Hintergrund hört man ein Radorauschen, bzw. wie etwas an der Wand entlangkratzt oder -wischt. Von ganz weit aussen erschallen ganz leicht noch Detonationen.

002



Dann blendet die nächste Einstellung herein, die zeigt, dass der Kohlestrich zu einer Zeichnung gehört. Die Kamera fährt seitlich über eine Zeichnung. Die Kamera ist jedoch noch zu nah, um zu erahnen, um was es sich genau handelt.

Ggf. eine weitere Blende, hinüber zu einer noch to-
taleren Einstellung, ohne jedoch zu viel zu verraten
(gegenläufige Kamerabewegung)

003



Blende ... dann sieht man eine Hand close, die gerade Kohlestriche zieht. Kamera zieht auf.

Schnitt: Blick auf den gesamten Raum. Nun sieht man das "Gemälde" einer Apokalypse, das sich über zwei Wände und den Boden erstreckt. Alice zeichnet die letzten Striche, oder fährt gedankenversunken mit ihren Fingern über die Zeichnung.

004



Plötzlich ertönen unerwartet deutlich wahrnehmbare Wortfetzen aus dem Radio, die jedoch noch zu stark verrauscht und unterbrochen sind, um sie deuten zu können.

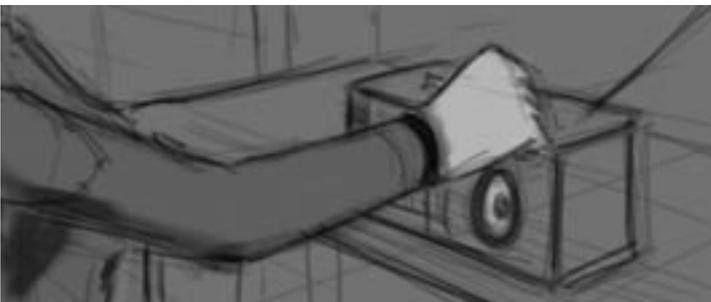
Alice dreht sich überrascht um. Eine kurze Weile sieht man sie in diese Richtung starren ...

005



Dann stürzt sie auf das Radio zu, was nun vom unteren Bildrand her erscheint (durch Kamerafahrt).

006



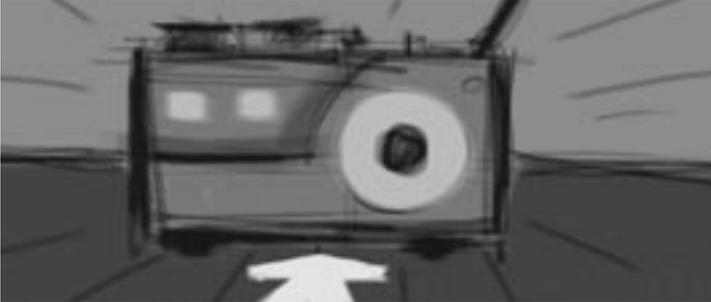
Sie fummelt hastig am Radio herum, um den Sender besser herein zu bekommen.

007



Und plötzlich hört man die Meldung ganz deutlich (nur noch mit leichten Störungen). Sie horcht auf.

008



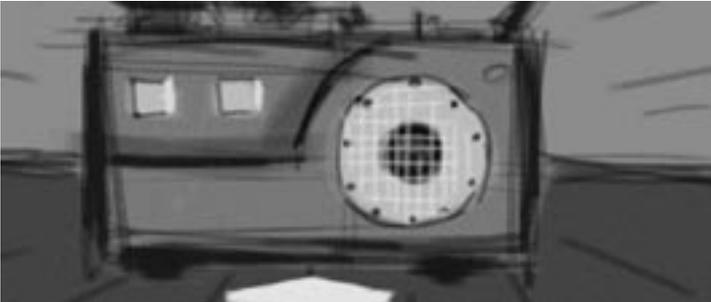
Während der Meldung fährt die Kamera langsam auf das Radio zu ...

009



Abwechselnd sieht man nun eine Fahrt auf ihre Augen (close) und die o.g. Fahrt auf das Radio. Dabei hört man den Meldungstext, der soviel aussagt, dass wohl eine apokalyptische Katatrophe stattgefunden hat, die nur wenige Menschen überlebt haben. Einige haben es geschafft, diesen Funkspruch abzusetzen, mit dem sie alle Überlebenden aus dem Chaos zusammentrommeln wollen. Man will sich am Funkturm treffen, um den Widerstand gegen die Angreifer zu organisieren ...

010



Auf einmal gibt es ein kreischendes Geräusch und ein Knacken, dann ist der Empfang unterbrochen und man hört nur noch ein trostloses Rauschen.

011



Wieder greift Alice zum Radio und dreht verzweifelt daran rum, doch die Stimme, die sie bis eben gehört hat, ist wohl für immer verstummt.

In ihrer Verzweiflung wird aus dem Herumdrehen ein Einschlagen auf das Gerät.

012



Und dann rastet Alice aus, springt auf und schleudert das Radio mit einem kräftigen Hieb vom Tisch auf den Boden.

013



Benommen fährt sie sich mit beiden Händen durch die Haare und versucht sich zu beruhigen und wieder klare Gedanken zu fassen.

Dabei fährt die Kamera um sie herum. (Vielleicht mit vielen verschiedenen Einstellungen und Schnitten, um das Chaos in ihrem Kopf zu symbolisieren). Sie dreht sich dabei unmerklich, in die entgegengesetzte Richtung, um den Dreheffekt zu verstärken.

014



...

015



...

016



Alien-Cam

Jetzt sieht man plötzlich aus einem ganz anderen Blickwinkel den Raum. Ganz im Stil einer Überwachungskamera in DV-Optik und eigenartigen Verzerrungen.

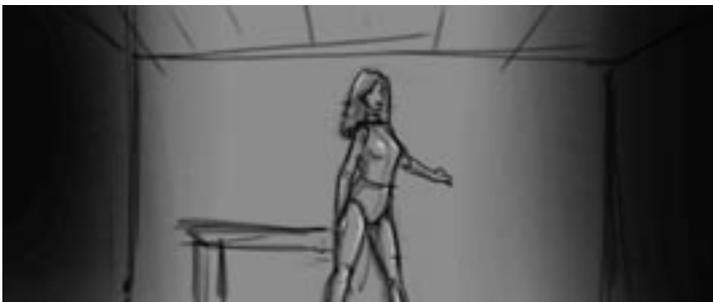
Irgendetwas beobachtet sie also.

017



Und als sie etwas ahnen würde, bleibt sie wie angewurzelt stehen, erstarrt ...

018



... und schaut sich vorsichtig im Raum um.

019



Doch da ertönt das Geräusch von eben wieder, diesmal ist es viel näher und lässt den Raum erzittern. Es ist die Intention für Alice, sich aus ihrer Starre zu lösen und die Flucht zu starten.

„Sie muss hier unter allen Umständen so schnell wie möglich raus, bevor es zu spät sein wird und irgendwie zu dem Treffpunkt gelangen.“

020



Sie schnappt sich ihren Rucksack und fängt an ihre sieben Sachen zu packen ...

021



Schnelle Schnitte zwischen Close und Halbtotale, wie sie die wichtigsten Sachen in ihren Rucksack packt.

022



...

023



Als letztes bleibt noch ein Foto, was noch auf dem Tisch liegt.

024



Sie greift danach, um es ebenfalls einpacken zu wollen

...

025



Schon in der Hand und bereit es einzustecken, stockt sie und hält für einen Moment lang inne.

026



Auf dem Foto sieht man ihre Familie aus glücklicheren Zeiten. Wie es ihr wohl gehen mag, ob sie auch schon tot sind, wie all die anderen? Zärtlich streicht sie mit dem Daumen über das Foto.

027



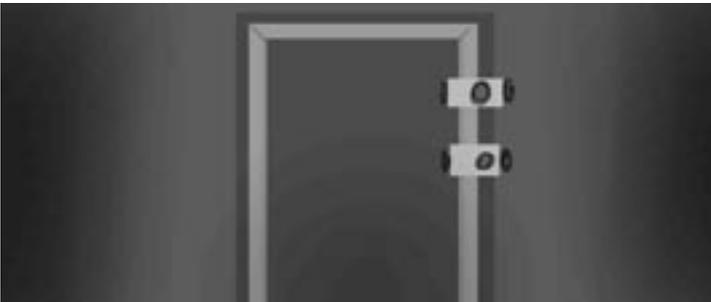
Dann löst sie sich aus ihrer Starre und verstaut es in ihrer Jacke/Weste ... und verläßt den Raum.

028



Dann erscheint sie in einem anderen Raum ...

029



... In der Bildmitte sieht man eine massive Tür.

Bild 28+29 muss man sich „zusammen“ vorstellen“.

030



Um einen eventuellen Locationwechsel zu vertuschen, folgt nun eine schnellgeschnittene Bewegung durch die Schleuse: Tür zu machen, zur nächsten Tür und diese entriegeln.

Innerhalb der Schleuse, rotes oder wenigstens „wärmeres“ Licht.

031



Am Ende der Schleuse stößt sie jetzt die bereits entriegelte Tür vorsichtig auf.

032



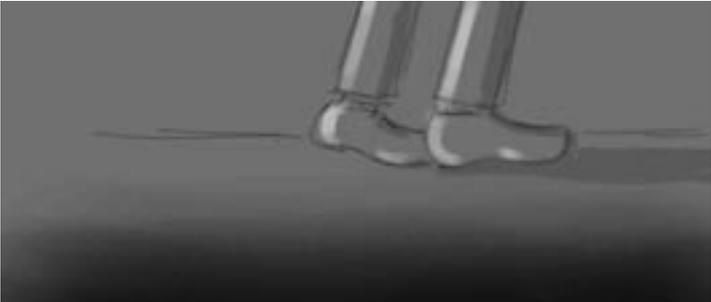
Gegenschnitt: In der Totalen sieht man einen langen, düsteren Gang, in den durch die sich öffnende Tür langsam Licht einfällt. Man sieht den Umriß von Alice im Türrahmen stehen.

033



Vorsichtig betritt Alice den Gang

034



Ihre Füße tasten sich Schritt für Schritt über den Boden, der mit Schutt und Gerümpel übersät ist. (Ansicht ggf. etwas mehr von vorne, als von der Seite)

035



Parallel zu ihrer Bewegung durch den Korridor, bewegt sich jetzt auch die Kamera auf gleicher Höhe. Säulen und Wände durchqueren das Bild.

036



Alice durchschreitet den finsternen Gang langsam aber sicher. Es scheint, als ob es hier einen Kampf gegeben hätte.

037



Wieder die parallele Kamerafahrt, die mit einer Aufsicht einer Wand beginnt und an ihr entlangfährt. Am Ende der Wand erscheint der Kopf von Alice. Sie dreht sich zur Kamera. Plötzlich macht sich Entsetzen in ihrem Gesicht breit ...

038



Es folgt ein schneller Kameraschwenk von ihrer Frontalansicht in die Richtung, in der sich die grauenvolle Entdeckung befindet.

Der Kameraschwenk könnte aus stakkato aneinandergereihten, schemenhaften Stills mit Kampfgeschehen bestehen - begleitet mit entsprechenden Geräuschfragmenten, um zu verdeutlichen, dass hier etwas schlimmes passiert ist.

039



Notfalls kann man auf den Schwenk auch komplett verzichten, diese Einstellung verwerfen und stattdessen direkt zur nächsten Einstellung (Bild xx) springen.

Die Kamera schwenkt langsam in den rechten Teil des Raumes, in der sich verstümmelte Leichen befinden - Alles Menschen die Alice kannte und die sich mit ihr in den Bunker retteten.

040



Entsetzt wendet sie sich von dem Raum ab ...

041



und setzt ihren Gang zielstrebig durch den Korridor fort.

042



Schließlich gelangt sie zu einem Treppenhaus, wo sie kurz stehen bleibt, um zu entscheiden, in welche Richtung sie ihre Flucht fortsetzen wird.

043



Ihre Augen mustern wachsam die Umgebung. Instinktiv hat sie eine Ahnung, dass die Gefahr bedrohlich nahe ist und sie auf der Hut sein muss.

044



Alien-Cam

First-Person-View: Rasant (Zeitraffer) bewegt sich etwas durch den Gang auf Alices Rücken zu.

045



Alice bemerkt die Gefahr von hinten und lenkt ihre Aufmerksamkeit dorthin.

046



Alien-Cam

Alice wendet sich nach hinten und schaut der Gefahr direkt entgegen.

Da auch diese Einstellung im Zeitraffer ablaufen soll, muss sich die Protagonistin langsamer bewegen, als gewöhnlich, damit ihre Bewegung später normal wirken.

047



Im letzten Moment schmeißt sie sich auf den Boden, so dass der Angreifer blitzschnell über sie hinwegrauscht.

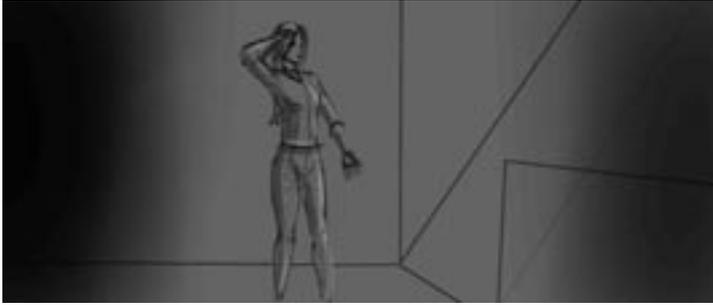
Diese Einstellung sollte ziemlich kurz sein, damit man das Alien kaum erkennt. Generell ist die „Angriffssequenz“ sehr schnell geschnitten.

048



Im Hintergrund sieht man nur noch ganz kurz den Schwanz (Tentakel oder was auch immer) des Angreifers im Treppenhaus verschwinden. Alice richtet sich benommen vom Boden wieder auf.

049



Noch leicht schwindelnd ist ihr jetzt klar, dass sie nicht nach unten flüchten kann ...

050



Sie schaut vorsichtig ins Treppenhaus hinunter ... Tief unten erschallt ein dumpfes poltern aus dem ansonsten schwarzen Loch.

051



Während sie noch herumschaut, wird ein Summen aus den Tiefen des Bunkers immer lauter, das durch das Treppenhaus emporschallt, und Schlimmes erahnen lässt..

052



Der Blick ins Treppenhaus bestätigt die Befürchtung. Von ganz unten scheint sich eine Horde von Angreifern nach oben zu bewegen. Doch noch sieht man nichts (nur Ton)

053



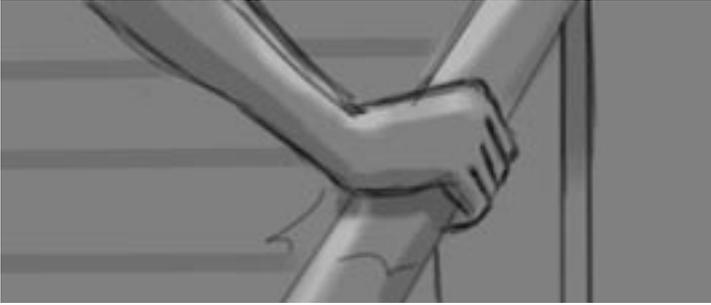
Alice erstarrt vor Schreck.

054



Da !!! Irgendetwas hat da unten doch aufgeblitzt.

055



Entschlossen greift sie zum Geländer und ...

056



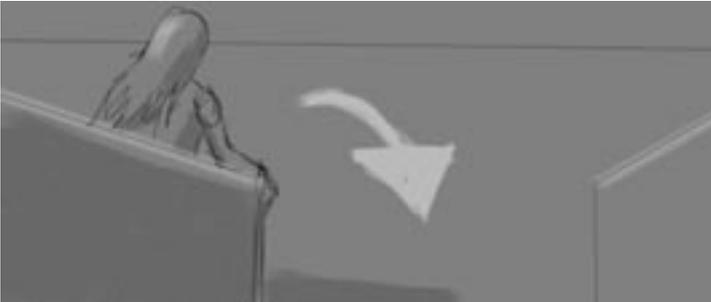
beginnt die Flucht durch das Treppenhaus nach oben.

057



Und nun sieht man ein undefinierbaren Schwarm von untern heraufströmen.

058



Alice läuft weiter die Treppen hoch ...

059



...

060



Der Schwarm kommt immer näher. Nun kann man einige Angreifer identifizieren. Die Kamera fängt an sich zu drehen.

061



Jetzt kommt Alice im obersten Stockwerk an (Bild ist falsch, es gibt keine Treppe mehr nach oben)

062



Sie flitzt um die Ecke ...

063



... und wieder einen langen Gang entlang.

064



Nun sieht man auch einen besonders schnellen Angreifer ebenfalls ins oberste Stockwerk preschen ...

065



... und um die Ecke stürmen.

066



Sie rennt weiter und dreht sich hastig nach dem Angreifer um ,...

067



... der jetzt ganz nah ist.

068



Man sieht, wie ihre Beine das letzte geben ...

069



Und der Angreifer kommt mit unheimlichen Sprüngen bedrohlich näher.

(In diesem Bild ist er ggf. doch schon zu nah)

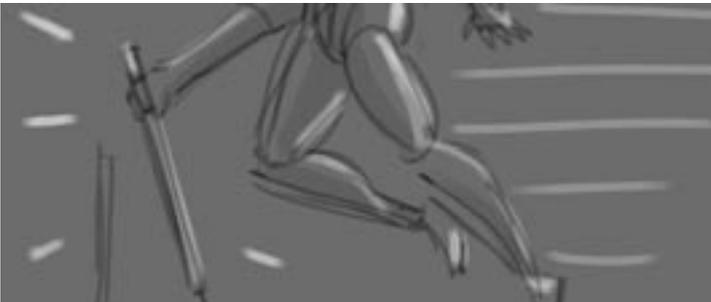
070



Doch in dieser ausweglosen Situation erblickt sie den „berühmtberüchtigten Strohhalm“, der sie retten könnte.

+ Hier evtl. noch ein Bild mit Stange im Vordergrund und sie auf ihn zulaufend im Hintergrund.
+ Sie von hinten, Total, wie sie im Lauf nach der Stange greift.

071



Der „Strohhalm“ besteht aus einer massiven, aber ausreichend handlichen Eisenstange, die an der Wand lehnt und die Alice sich im Vorbeilaufen schnappt ...

072



... mit ihr stehen bleibt ... bereit für die unausweichliche Konfrontation

073



Alice kann aus dem Augenwinkel erkennen, ...

Evtl. Alice von vorne, jedoch nicht ganz so close.

074



Alien-Cam

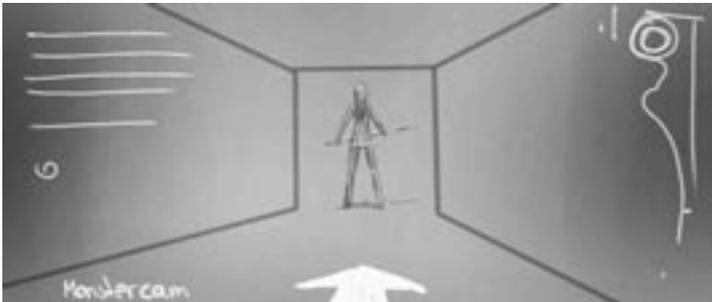
Alice wird abermals vom Angreifer anvisiert. Er rast weiterhin ungebremst auf sie zu (wieder Zeitraffer).

075



Alice umfasst die die Eisenstange jetzt ganz fest.

076



Alien-Cam

Alice wird abermals vom Angreifer anvisiert. Er rast weiterhin ungebremst auf sie zu (wieder Zeitraffer).

077



(In Zeitlupe) Alice dreht sich jetzt um, in ihren Augen funkelt es. Ihre Angst scheint wie verfliegen. Aus Verzweiflung ist grenzenloser Hass geworden.

078



Ohne zu zögern setzt der Angreifer zum alles entscheidenden Sprung an.

079



Blitzschnell wirbelt Alice mit scheinbar übermenschlicher Kraft die Eisenstange durch die Luft ...

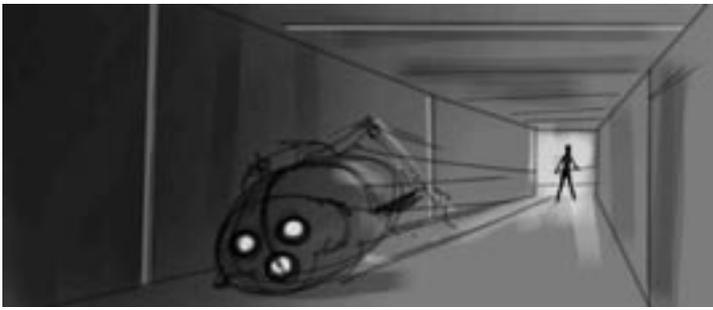
080



... und trifft den Angreifer mit voller Wucht.

(Stunt-Schnitt: Schlag als Folge von mehreren Einstellungen.)

081



... dessen Flugbahn schlagartig eine Kehrtwendung nimmt, so dass er scheppernd vor der Kamera auf den Boden kracht (vielleicht sogar direkt auf die Kamera).

(Hier soll er links aus dem Bild herausfliegen, sehr dicht an der Kamera dran, vielleicht sogar sie mitreißend)

082



Gegenschnitt: Angreifer poltert den Gang lang

(Falsches Bild: der Angreifer ist noch in einer sich entfernenden Bewegung und auf dem Boden)

083



Jetzt hat Alice wieder ein minimales Zeitpolster, welches sie auch sofort nutzt, um in die kleine Schleusentür zu öffnen, die zum Dach führt.

084



Und schon rappelt sich der Angreifer wieder auf ...

085



Das Entriegeln der Tür dauert dagegen länger als geplant (klemmt ein wenig)

086



Da beginnt der Angreifer von neuem auf Alice zuzusteuern. Von der Lautstärke sind die anderen Angreifer jetzt auch schon in der obersten Etage angekommen.

087



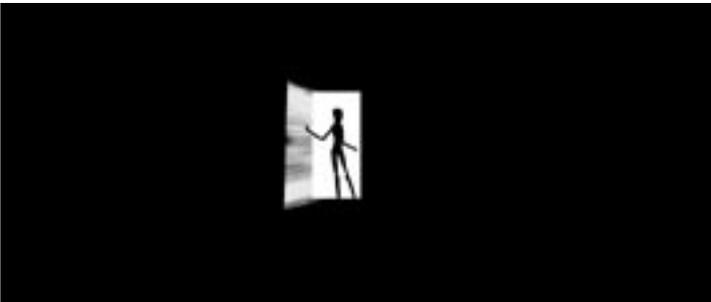
Doch wieder ist Alice ein wenig schneller ... mit einem Rums fällt schließt sich auch diese Tür. Der Angreifer zieht vorbei.

088



Im Dunklen „hört“ man Alice durch irgendetwas hindurchkriechen. Sie entzündet ein Bengalisches Feuer und kann den düsteren Gang ganz schwach ausleuchten.

089



Dann öffnet sich ein Lichtspalt, der dann größer wird. Man sieht, wie von Außen Licht in einen nicht weiter definierten Raum fällt. Alice steht im Türrahmen und verschwindet nah draußen.

090



Jetzt sieht man untersichtig, wie sie sich aufrichtet. Sie ist eindeutig außerhalb des Bunkers. Über ihr erscheint der Himmel.

091



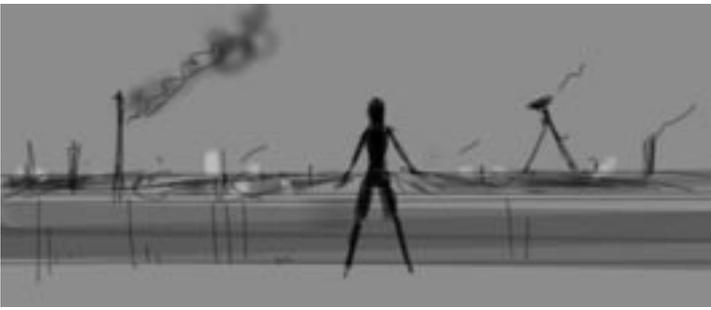
Beginnend bei ihren in die Weite starrenden und entsetzten Augen ...

092



... und sich vor ihr ein Panorama der Verwüstung offenbart. Sie steht auf dem hohen Bunkerdach und muss mitansehen, wie eine apokalyptische Invasion in vollem Gange ist. Über sie rauschen plötzlich mehrere Raketen, die in den Fernsehturm - eigentlich Ziel ihrer Flucht und Startpunkt des Widerstandes - einschlagen und ihn zerstören. Der Himmel brennt, die Lage ist aussichtslos, von hier gibt es endgültig keine Rettung mehr. Willkommen in der Hölle - dies ist definitiv das Ende.

093



Das Endbild erinnert nun an die Kohlezeichnung vom Anfang.

Während Alice auf den Boden sinkt, wird auf schwarz geblendet. Dann folgt der Abspann.