

ER, SIE, ES –  
**STOPP AIDS!**

S T O R Y B O A R D

Idee: Lothar Möschel und  
Sabine Weissinger  
Drehbuch/Storyboard:  
Sabine Weissinger  
– alle Rechte vorbehalten

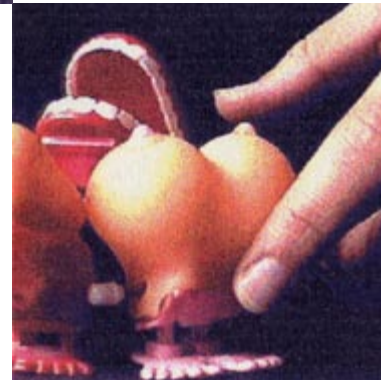


# S T A R R I N G

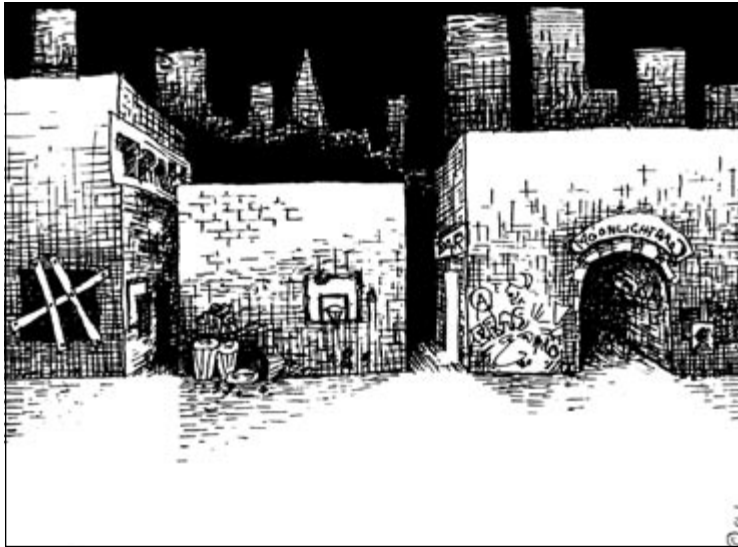
ER – Hans Schwanz

SIE – Birgitta Titte

ES – ... huuuu: das Gebiss



1  
00.00-  
00.06



*Bild ist verschwommen, wird langsam scharf:*

*establishing shot, weit, leichte Aufsicht:*

nächtliches Großstadtbild

*Licht:*

*selektive Beleuchtung*

z.B. nicht ausgeleuchtete dunkle Gassen, Lichtfall aus Kneipeneingängen, Lichtfall von Straßenlaternen, Kulissen an ihren Oberkanten stärker ausgeleuchtet (*Tiefenwirkung*), Straße im Vordergrund ist relativ gut ausgeleuchtet.

*Ton wird langsam lauter:*

*Grundgeräusch/Atmosphäre I, an- und abschwellend, im Hintergrund:*

nächtlicher Großstadtlärm: Barmusik, Gelächter, Autohupen, Verkehr.

*Atmo I wird etwas leiser, parallel dazu, anschwellend, vorgezogen:*

00.06-  
00.10



### Flirt-Szene

Sie hüpfert von rechts ins Bild,

Sie bleibt stehen (*in Bildmitte*)

*O-Ton:*

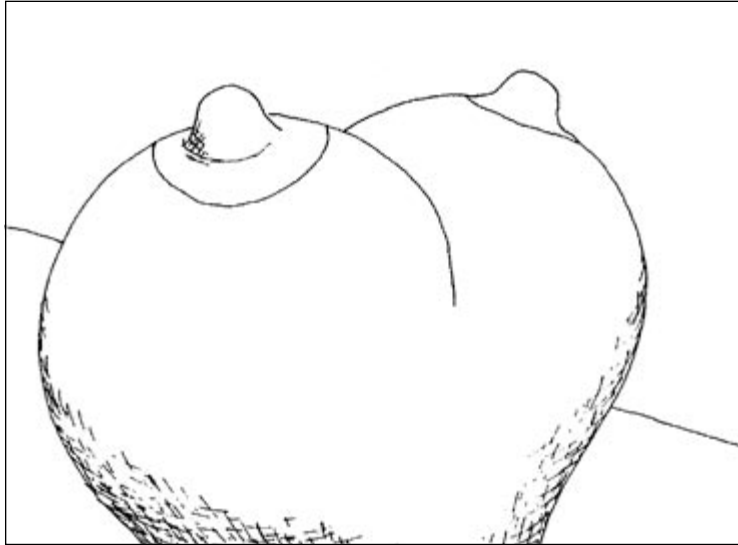
„klack-klack“ ihrer Hüpfert  
(*hebt sich leicht von Atmo I ab*)  
„klack-klack“ bricht ab

*O-Ton (vorgezogen):*

„klack-klack“ seiner Hüpfert schwillt an

Anmerkung zum O-Ton (das Bewegungsgeräusch der Figuren, sprich „klack“ bzw. bei Es „klacklacker“): Dessen Lautstärke richtet sich grundsätzlich nach der Einstellungsgröße bzw. Nähe der Figuren.

**2**  
00.10-  
00.12



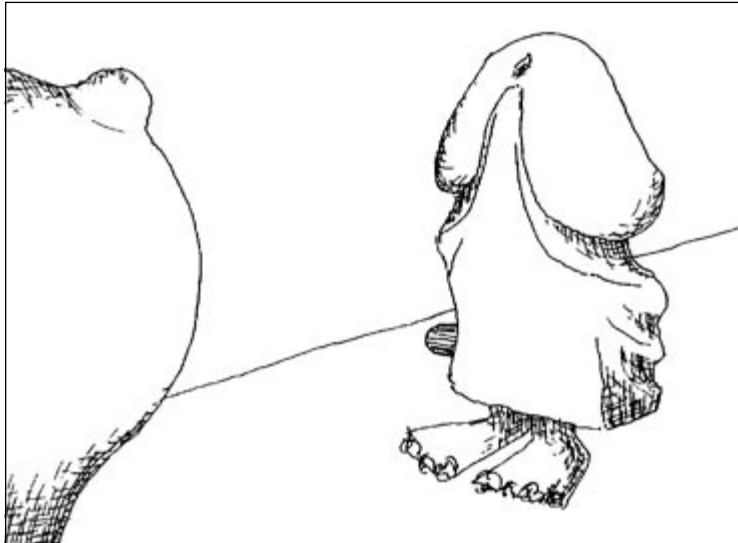
*Cut-in, nah:*

Sie dreht sich um,  
verharrt

*Geräusch:*

kurzes, leises, kehliges Frauen-Kichern  
von Sie

**3**  
00.12-  
00.15



*Gegenschuss, over-the-shoulder, halb-  
total:*

Er hüpfte auf Sie zu,  
bleibt stehen.

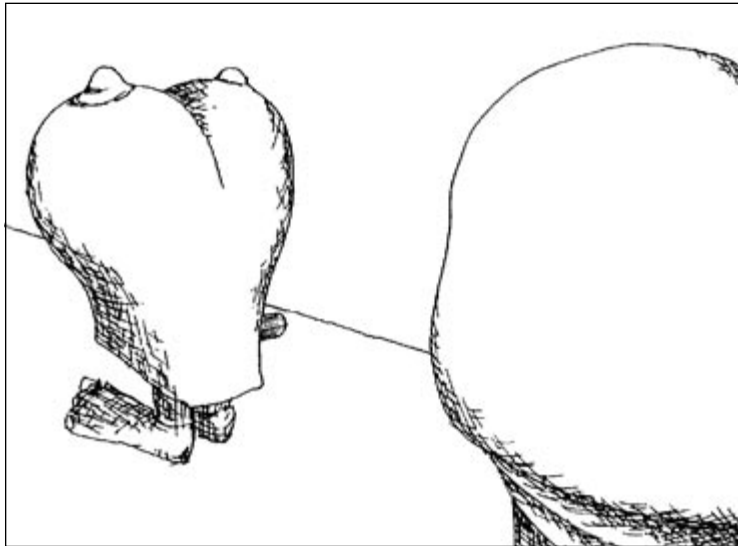
Sie dreht sich wieder zurück

*„klack-klack“ seiner Hüpfen hebt sich jetzt  
deutlich ab*

*„klack-klack“ bricht ab.*

Sie kichert erneut leise, kehlig

4  
00.15-  
00.18



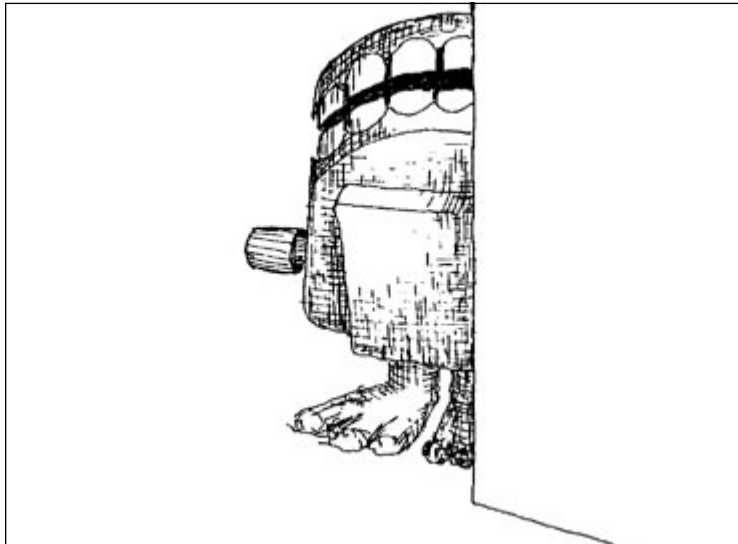
*Gegenschuss, halbnah:*

Sie hüpfert davon,  
Er hüpfert von rechts ins Bild, ihr hinterher,  
Sie hüpfert links hinten aus dem Bild.

„klack-klack“ ihrer beider Hüpfert

*Atmo I wird noch leiser,  
verschwindet während des folgenden  
Getöses:*

5  
00.18-  
00.19



**„Gefahr im Verzug“-Szene**

*Cut-away, halbtotat:*

Es,  
schräg von vorne, halb von Straßenecke  
verdeckt, lauernd

*Musik, laut:*

wenige tiefe, dramatische, schnelle Takte

*Atmo II, leise:*

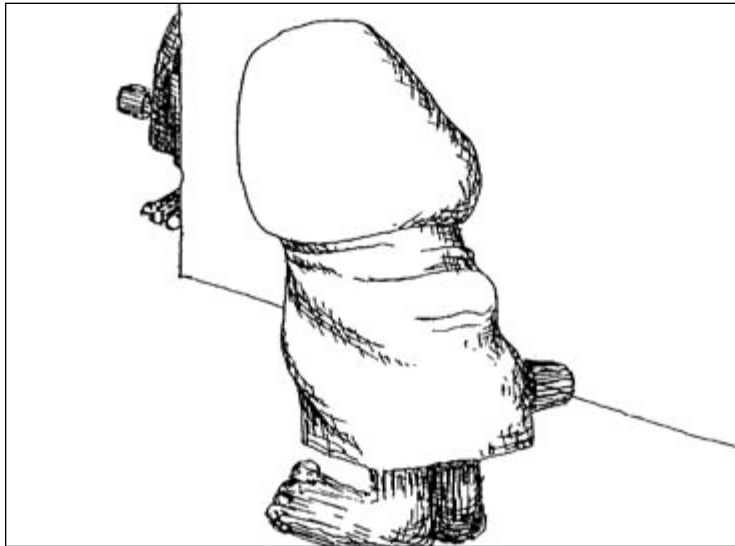
tiefes, dumpfes, dunkles, langsames Herz-  
pochen

*Licht:*

sparsam, Ecke und Seitengassenhinter-  
grund dunkel, Es selektiv beleuchtet  
(blitzende Zähne), relativ dunkel, aber  
erkennbar

*Das Herzpochen wird im Laufe der folgen-  
den Szenen lauter und schneller, Atmo II  
wird bedrohlicher:*

6  
00.19-  
00.21

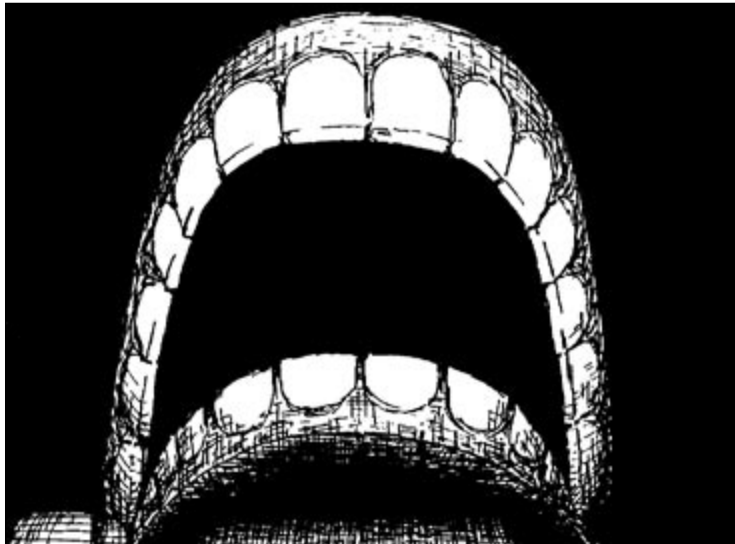


wie Einstellung 4, halbtot:

Er bleibt plötzlich stehen,  
dreht sich leicht nach rechts,  
zuckt

„klack-klack“ von Er bricht ab,  
„klack-klack“ von Sie verhallt  
– nur das Herzpochen ist zu hören

7  
00.21-  
00.22



*nah, Untersicht:*

Es,  
frontal, unbeweglich, bedrohlich, mit ganz  
leicht geöffnetem Maul

*Musik, sehr laut:*

wenige tiefe, sehr kurze, dramatisch-be-  
drohliche Takte

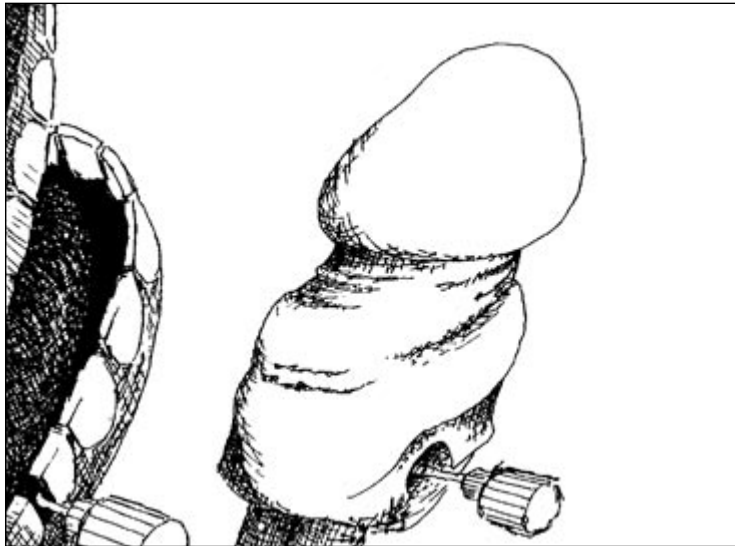
*O-Ton, direkt anschließend, sehr laut:*

Es springt nach vorn auf Kamera zu und  
„schnappt“

ein „klaklack“ des Schnapp-Sprungs, me-  
tallisch verzerrt und nachhallend  
(O-Ton-Nachbearbeitung)

*Licht:*

Hintergrund dunkel, Kiefer voll ausge-  
leuchtet, tiefdunkle Mundhöhle

**8**00.22-  
00.23.12**Flucht-Szene**

*halbtot, leichte Aufsicht,  
Kranfahrt bis leichte Untersicht:*

Er hüpfet schnell in Gegenrichtung davon  
(Kameraposition von Er aus rechts hinten)

Es hüpfet und schnappt schnell hinterher  
(von hinten links an Kamera vorbei)

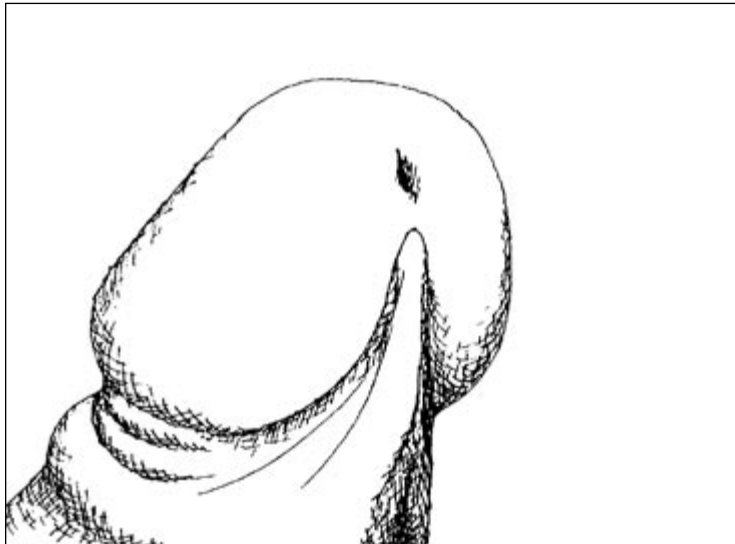
*Licht* (während der gesamten Flucht):  
*selektive Beleuchtung*, Schatten huschen  
über die Figuren, vermitteln Geschwindigkeit,  
Hetze; zunehmend grelles Zähneblitzen;  
Ers Kopf glänzt stark und stärker ...

*O-Ton, laut:*

schnelles „klackklackklack“ seiner Hüpfen

*O-Ton, laut:*

schnelles „klackklackklack“ von Es kommt  
hinzu  
(*Nachbearbeitung: „klackklack“ wird bis  
zur Wende-Szene zunehmend metallisch  
verfremdet, bedrohlich hart*)

**9**00.23.12-  
00.24.12

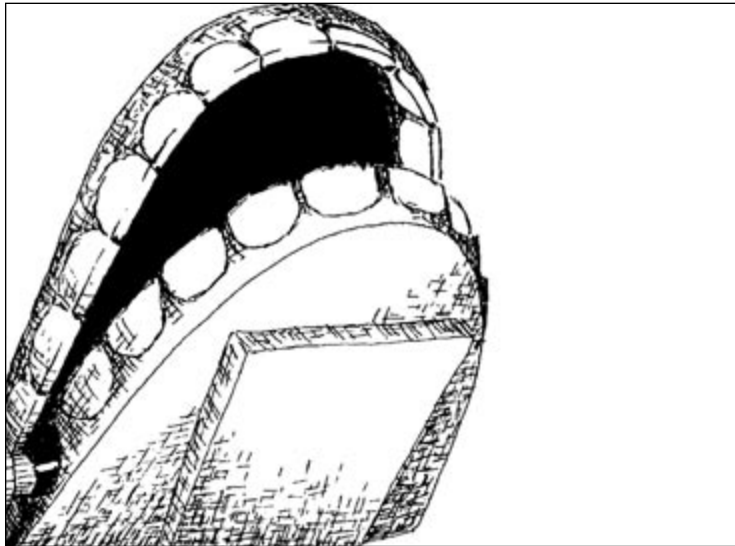
*nah, leichte Aufsicht, Parallelfahrt:*

Er hüpfet schnell  
(Kameraposition von Er aus rechts vorne)

Anmerkung: Lautstärke der jeweiligen klack-  
Geräusche je nach Nähe der entsprechenden Figur  
weiter zu- bzw. abnehmend; allgemein Überstei-  
gerung der Lautstärke im Laufe der Fluchtszene.

...

10  
00.24.12

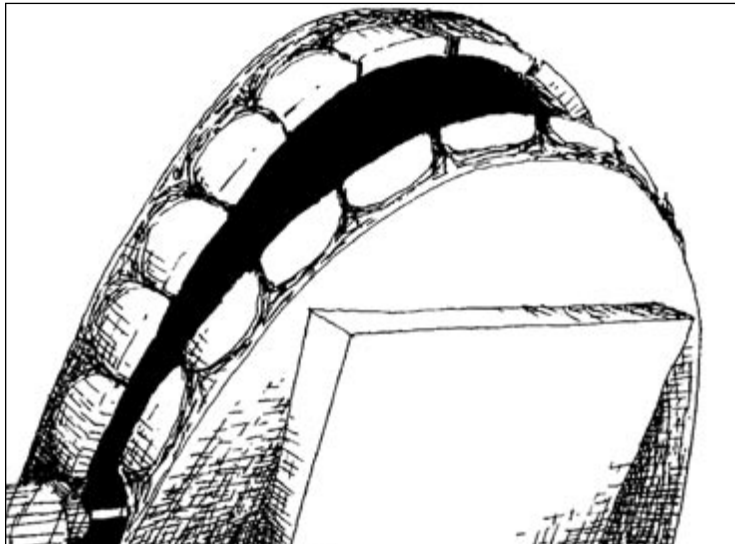


*halbnah, leichte Untersicht, Parallelfahrt:*

Es hüpf schnell, das Maul schnappt wild ...  
auf und zu  
(Kamera von Es aus rechts vorne)

*... übergehend in:*

11  
-00.26

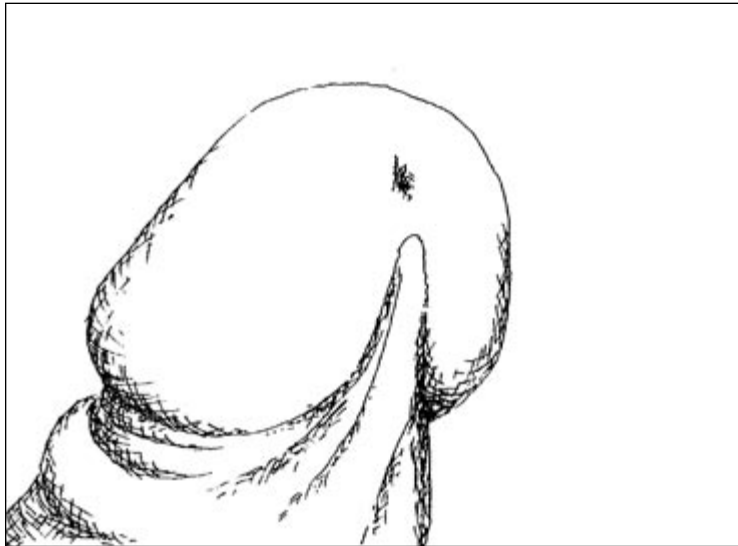


*nah, Parallel- und Heranfahrt:*

Es kommt näher ...



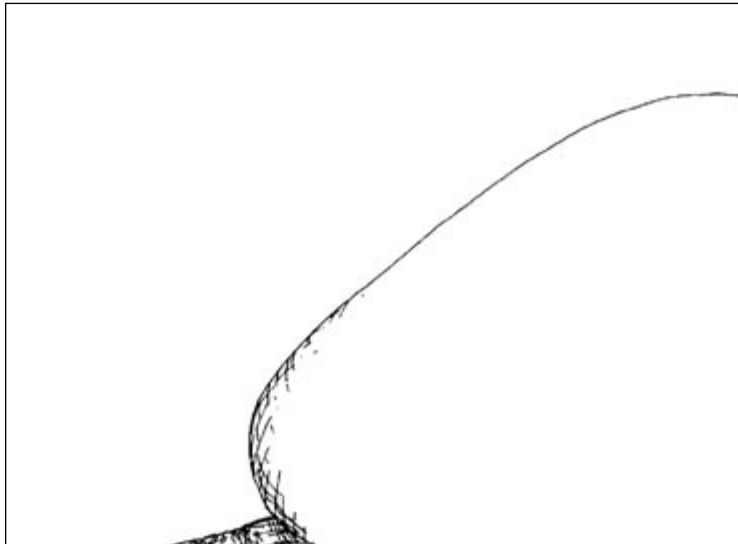
**12**  
00.26



*nah, Kamera statisch:*

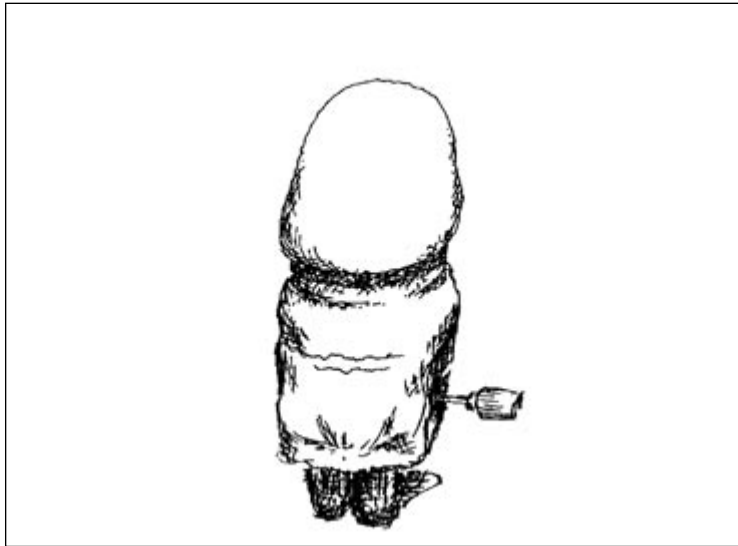
Er rennt von hinten links durchs Bild,  
auf Kamera zu, ...

-00.27



*... sehr nah an Kamera vorbei* ...

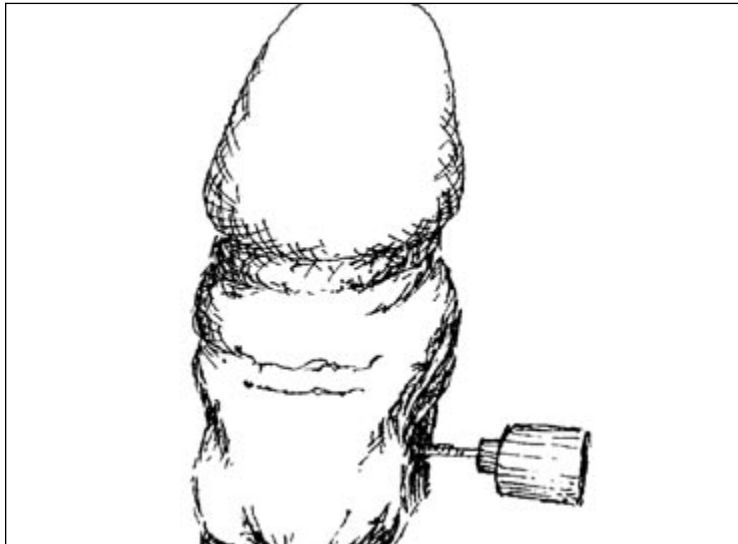
13  
00.27



*total – halbtotall, leichte Aufsicht, Parallel- und Heranfahrt:*

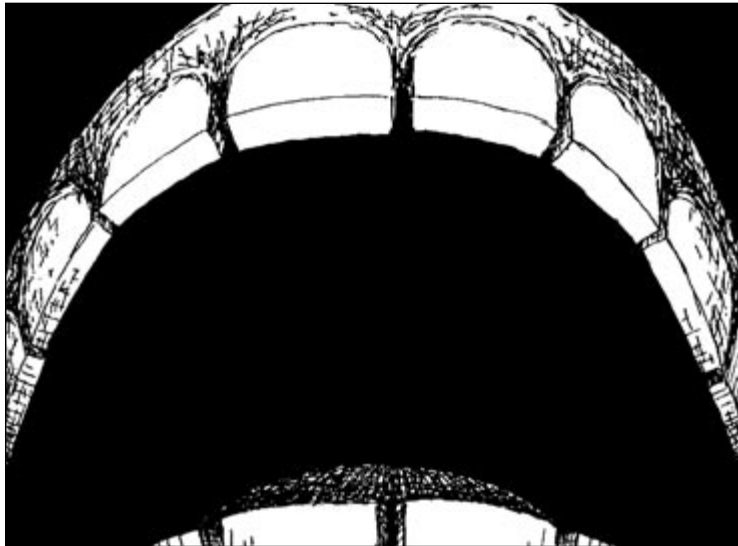
Er hüpfte schnell ...  
Kamera verfolgt ihn, ...

-00.27.18



*... kommt näher*

**14**  
00.27.18-  
00.28.06



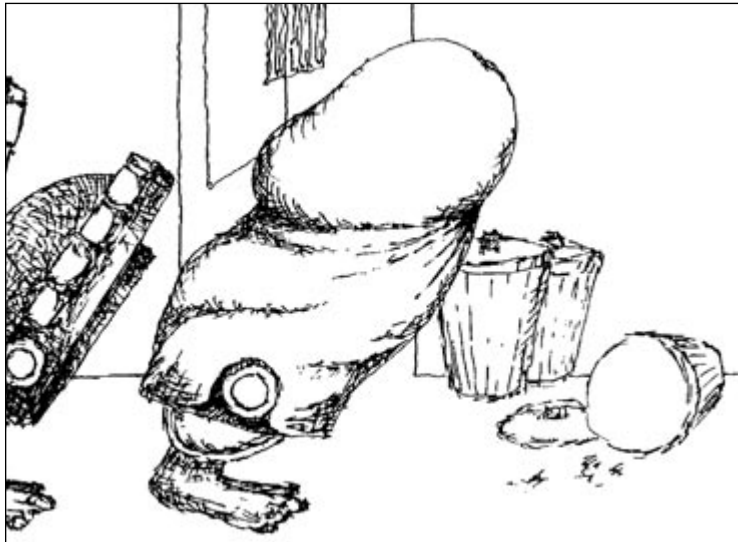
*Cut-in, sehr nah:*

Es mit offenem Maul, frontal

...

*– Schnittrhythmus und Tonrhythmus haben ihren Höhepunkt, Atmo II (Herzpochen) und O-Ton („klack“s) erreichen höchste Lautstärke*

**15**  
00.28.06-  
00.29.12



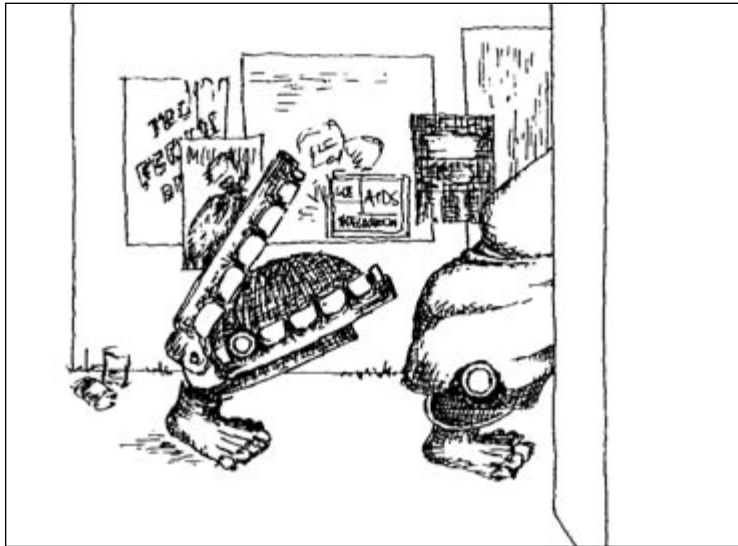
*re-establishing shot, halbtot, Begleitschwenk:*

Es hat Er fast eingeholt

...

*... mit dem von rechts Ins-Bild-Kommen der Häuserfront:*

16  
00.29.12-  
00.30.12



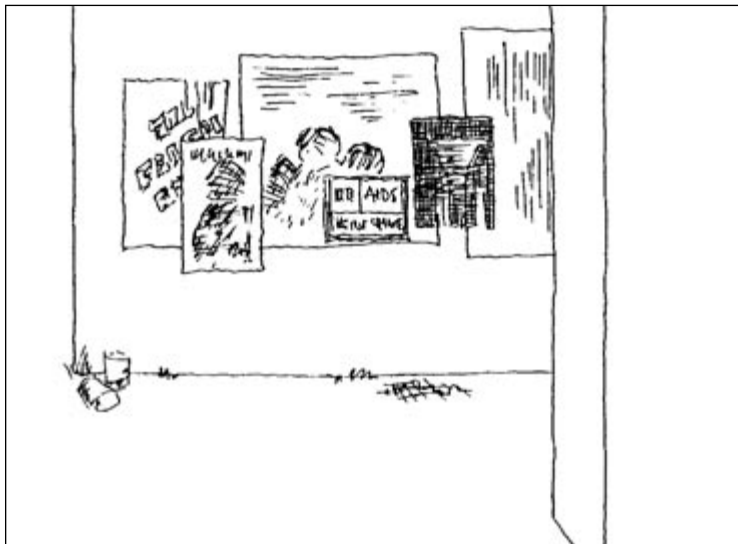
Zoom-out, ...

Er und Es verschwinden schnell hinter der ...  
Häuserfront

... bis total

klack-Geräusche werden schnell leiser

00.30.12-  
00.35



**Wende-Szene**

... Zeit zum Luftholen und zur Orientierung, vielleicht beachtet auch jemand die Plakate im Hintergrund ...  
(zum Verständnis des Spots jedoch nicht notwendig!)

Licht:

Die Plakatfläche ist relativ gut ausgeleuchtet, die Bedrohlichkeit nimmt ab

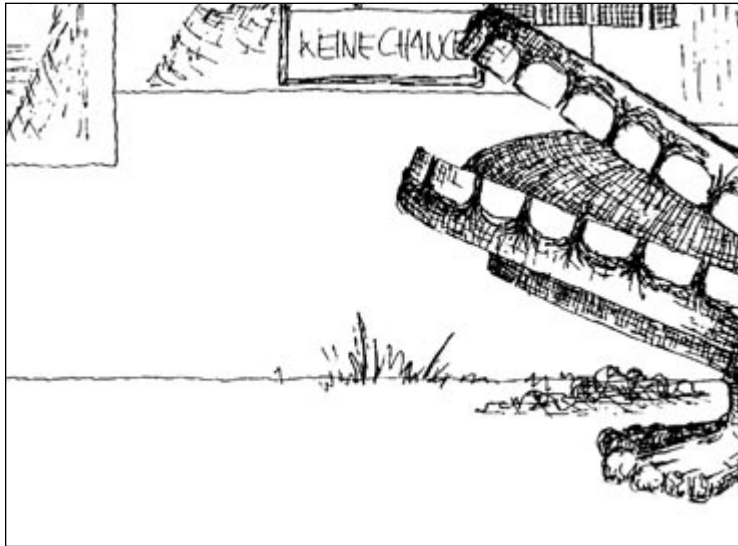
leicht verzögert wird auch Atmo II schnell leiser

– Stille –

O-Ton (vorgezogen):

gehetztes „klackklackklack“ einer einzelnen Figur wird schnell lauter

**17**  
00.35-  
00.36



*Cut-in, halbnah:*

Es hüpfet schnell – mit geschlossenem Maul – von rechts hinter der Häuserfront hervor und nach links übers Bild

*O-Ton:*

„klackklackklack“ von Es mit geschlossenem Maul  
(ohne metallische Verfremdung, Lautstärke nicht übersteigert)

*kurz bevor Es das Bild vollständig verlassen hat:*

*Reißschwenk*

„klackklackklack“ bricht ab

**18**  
00.36-  
00.37.12



**Superschwanz' Sieges-Szene**

*halbnah, extreme Untersicht:*

Er frontal, im „Superschwanz“-Kondom (blaues Kondom mit rot-gelbem Superman-Wappen)

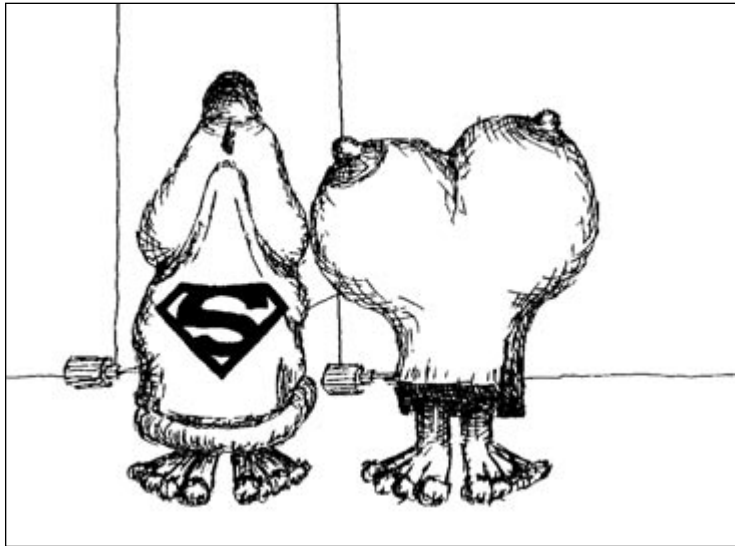
*Musik, laut:*

bombastische Siegeshymne, evtl. Superman-Musik

*Licht:*

Hintergrund halbdunkel und nur schwach erkennbar, Er ist voll ausgeleuchtet

**19**  
00.37.12-  
00.40



*Zoom-out, bis total:*

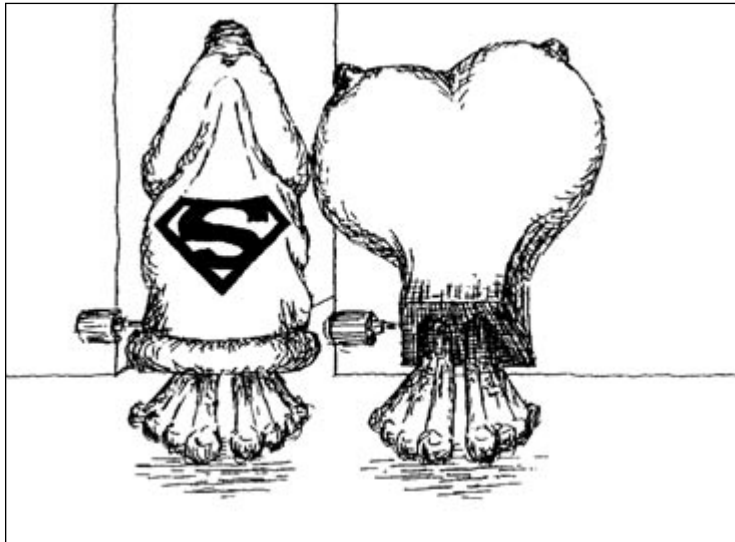
Sie erscheint neben ihm stehend

*Licht:*

wie Einstellung 19;  
Sie ist ebenfalls voll ausgeleuchtet

*Siegeshymne wird leiser*

00.40-  
00.40.12



**Schluss-Szene**

*O-Ton:*

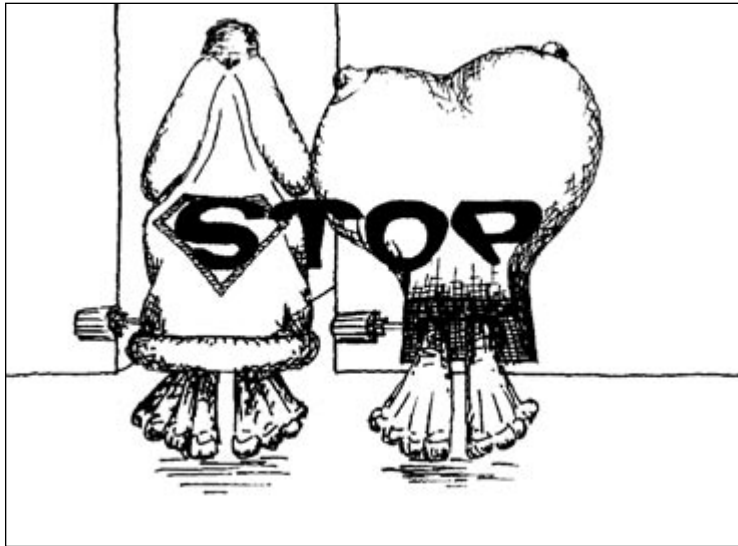
Sie und Er hüpfen zusammen ein Mal sehr hoch „klack“ des Absprungs

(hätte Er Arme, würde er als „Superschwanz“ den einen gestreckt anlegen, den anderen mit geballter Faust nach oben strecken ...)

*– am Höchststand:*

*– Siegeshymne bricht ab*

20  
00.40.12-  
00.42



Freeze:

„T“ – „O“ – „P“ –  
wird im langsamen Hüpf-Takt eingestanz  
(in der Schrift des „S“)

Original-Hüpf-Geräusch, langsam, gleich-  
mäßig, laut:

„klack“ – „klack“ – „klack“ –

00.42-  
00.48



– „AIDS“  
wird über die gesamte Breite der unteren  
Bildhälfte eingestanz  
(aus dem „Gib AIDS keine Chance“-  
Schriftzug)

nachbearbeitetes Hüpf-Geräusch,  
laut:

– „klack“,  
metallisch, nachhallend

Hintergrund verschwimmt,  
Schrift bleibt scharf.

„klack“ hallt aus.

Fine

---

## A N M E R K U N G E N   Z U R   U M S E T Z U N G

### **Kulisse**

Die Kulisse „nächtliche Großstadtszene“ besteht aus vier hintereinander angeordneten Ebenen.

Ebene 1, Straße im Vordergrund:

Mülltonnen, alte Dosen und andere „Accessoires“ sind 3-dimensional, sie werden gebastelt oder z.B. aus der Puppenstube entführt

Ebene 2, Häuserzug:

Stadhäuser, gebaut aus Kartons, bemalt mit z.B. Basketballkorb, Bar-Schildern und mit Graffiti-Motiven, beklebt mit am Computer aus Originalplakaten entstandenen Miniaturplakaten.

Zwischen den Kartonhäusern bleiben schmale Gassen.

Aus Öffnungen (Kneipeneingänge, Fenster) dringt Licht aus dem Karton-Inneren.

Ebene 3, Wolkenkratzer:

2-dimensionale Wolkenkratzer-Skyline aus dicker Pappe, die unten dunkel, nach oben leicht heller werdend bemalt ist.

Von hinten dringt durch die mit Streufolie beschichteten Mini-Fensterlöcher weiches, gedämpftes Licht.

Ebene 4, Hintergrund:

schwarze bis nachtblaue Fläche, matt, lichtreflex-frei.



### **Produktion**

Das Storyboard wird in einen 16-mm-Farbfilm umgesetzt (Vorproduktion: auf Video).  
Länge des Films: 45 bis 50 Sekunden.