

ADIDAS "DIVERSITY" - BREAKDOWN

DAG 1 - MAANDAG 09-01

TIJD	NR	CAST	EPISODE	SCENE DESCRIPTION	SHOTS	INS	BEWEGING	WARDROBE	
07.00		OPBOUW BOKSRING							
09.15		BREAKFAST CALL CREW & CAST							
09.30		CREWCALL & OPBOUW							
10.45-11.15	0	BOKSER 1 & 2 SPANDEX		Establishing shot in de ring met karakter 1 Establishing shot in de ring met karakter 2					
11.15-11.35	29	BOKSER	COMEBACK	Bokser hangt in de touwen, leunt naar achter. Opent haar ogen, kijkt vast beraden de camera in en stapt terug de ring in (ontwaken)			MC	ZOOM-UIT	
11.35-11.50		OMBOUW NAAR IN DE RING - DOLLY & TRACKS							
11.50-12.30	44	BOKSER 1	VICTORY	Uithijgen en slaat haar bokshandschoenen tegen elkaar.			Inrijder		
12.30-12.50	2	BOKSER 1 & 2	INTRODUCTIE	Bokser onthult zichzelf vanuit de hoek. Reageren op de tegenstand	Komt de scherpte in gelopen. Variatie: inrijden op bokser. Bokser wanhopig omhoog laten kijken (ref v shot 17)	M	Inrijder / lift up		
12.50-13.10	37	BOKSER 1	GRANDE FINALE	Haalt diep adem, schreeuwt uit en stoot richting de camera in slowmotion			CU	Inrijder	
13.10-13.35	3	SPANDEX	INTRODUCTIE	In de onscherpte onthult zich een tegenstander	Tegenstander draait zich in vanuit de hoek. Schaduw / Silhouette / In de onscherpte. Nog niet duidelijk wat of wie het is.	M	Inrijder	Spandex-karakter	
13.35-14.00	9	BOKSER 1 & 2 SPANDEX	IN THE ZONE	Stare down. Twee karakters lopen recht op elkaar af, stoppen in het midden van de ring en kijken elkaar recht in de ogen aan.	Van de zijkant gefilmd		MW	Inrijder	Spandex-karakter
14.00-14.30		LUNCH & ARTDEPT PREPT GLAS-STELLAGE IN DE RING							
14.30-15.15	10	BOKSER 1 SPANDEX	IN THE ZONE	O.S. BOKSER: De Bokser haalt uit met links. Donkere tegenstander blijft staan. Handschoen komt tegen glasplaat aan. Verbaasde blik. De bokser haalt uit met rechts. Tegenstander blijft staan. Handschoen komt wederom tegen glasplaat aan.	Punch-in. Reactie Tegenstander.	M	Handheld		
15.15-15.45	11	BOKSER 1 SPANDEX	IN THE ZONE	O.S. TEGENSPELER: De Bokser haalt uit met links. Donkere Tegenstander blijft staan. Handschoen komt tegen glasplaat aan. Verbaasde blik. De bokser haalt uit met rechts. Tegenstander blijft staan. Handschoen komt wederom tegen glasplaat aan.	Punch-in. Reactie bokser. + Punch-in: CU bokshandschoenen tegen glasplaat aan	M	Handheld	Spandex-karakter	
15.45-16.15	23	BOKSER 1	GIVE UP	Laat zijn/haar hoofd tegen het glas aan vallen en ademt diep tegen glasplaat uit. Ontstaan dampvlekken op het glas.	Frontaal (op de as)		Fixed		
16.15-16.30		OMBOUW NAAR TOPSHOT							
16.30-17.10	17	BOKSER 1 & 2	WANHOOP	Bokser kijkt langs glasplaat omhoog. Wanhopige blik, en haalt opnieuw uit in series.	(Van voren, achter het glas)	M	Topshot		
17.10-17.30	34	BOKSER 1	COMEBACK	Slaat tegen glas plaat, er ontstaat een enorme scheur die van handschoen richting de camera naar boven loopt.	Zelfde shot als shot 17		MW	Topshot	VISUAL EFFECTS ERBIJ
17.30-18.00	42	SPANDEX	GRANDE FINALE	Met grote scherpte diepte. Spandex karakter ligt al op de grond van de ring omringd door scherven en laat zijn handen (met bokshandschoenen) neer vallen.			CU		Spandex-karakter
18.00-18.45	38	PLATE	GRANDE FINALE	Voetbal vliegt door glas	PLATES		CU		VISUAL EFFECTS ERBIJ Ballenmachine
18.45-19.30	39	PLATE	GRANDE FINALE	Glasscherven vliegen door de lucht			CU		VISUAL EFFECTS ERBIJ Ballenmachine
time permitting	45	SPANDEX	VICTORY	Spandex karakter druip af, loopt de ring uit, Spandex karakter kijkt om.	Vanuit de ring		W		Spandex-karakter OPTIONEEL
time permitting- evt andere dag		SPANDEX	EXTRA	Rond laten draaien met lange stoffen doeken in muur van rook					windmachine
19.30		WRAP							
TBC		ARTDEPT PREPT SET DAG 2							

DAG 2 - DINSDAG 10-01

TIJD	NR	CAST	EPISODE	SCENE DESCRIPTION	SHOTS	INS	BEWEGING	SPECIAL EQPT/FX	
07.45		BREAKFAST CALL							
08.00-09.00		CREWCALL & OPBOUW							
09.00-09.45	5	VOETBALLER 1 & 2 SPANDEX	INTRODUCTIE	Van achteren. Voetballer met de bal onder z'n arm staat in de rook / bukt voorover en onthult de goal en keeper die in de verte staan	Punch-in. Reactie Tegenstander / Loopt ijsberend heen en weer		MW	Inrijder	Spandex-karakter

09.45-10.10	35	VOETBALLER 1 & 2 SPANDEX	COMEBACK	Van achter de voetballer. Neemt aanloop en trapt tegen de bal.	Verschillende variaties	W	Inrijder	Spandex-karakter
10.10-10.35	14	SPANDEX	IN THE ZONE	Focuspull. Keeper in het doel, glasplaat met bal afdruk op de voorgrond. Begin op keeper naar balafdruk op glas.		W		Spandex-karakter
10.35-11.05	21	VOETBALLER 1	WANHOOP	Voetballer (op de voorgrond) kijkt naar de wand die vol zit met bal afdrukken.			Inrijder	
11.05-11.30	25	SPANDEX	GIVE UP	Tegenstander draait zich weg van de glaswand en loopt richting doel				Spandex-karakter
11.30-11.50	27	SPANDEX	COMEBACK	Spandex karakter kijkt om	Zelfde shot als shot 25	M	Inrijder	Spandex-karakter
11.50-12.10	OMBOUW NAAR ANDERE RICHTING							
12.10-12.40	4	VOETBALLER 1	INTRODUCTIE	Van voren op de as. Voetballer met de bal onder z'n arm staat in de rook / bukt voorover en legt de bal op de grond	Variatie: uit de rook lopen, links - rechts door het shot heen lopen	MW	Inrijder	
12.40-13.00	6	VOETBALLER 1 & 2	INTRODUCTIE	Bal wordt neergelegd en speler kijkt omhoog recht de camera in.		CU	Inrijder	
13.00-13.30	LUNCH							
13.30-14.00	15	VOETBALLER 1	IN THE ZONE	Verbaasde blik voetballer. Voetballer zet aan om naar voren te lopen.		CU		
14.00-14.15	20	VOETBALLER 1	WANHOOP	Op de as. Voetballer kijkt uithijgend, wanhopig over de camera heen.		M / CU	Inrijder	
14.15-14.35	28	VOETBALLER 1	COMEBACK	Glinstering in de ogen van voetballer		SCU		
14.35-15.00	24	VOETBALLER 1	GIVE UP	Handdruk op de voorgrond van het glas. In de achtergrond verdwijnt voetballer de duisternis in. (kijkt nog net om en loopt weg)	PLATES	CU		
15.00-15.45	26	PLATE	GIVE UP	Voetbal vliegt vanuit het donker. Recht op de camera af.	Slowmotion			
15.45-16.00	OMBOUW NAAR ANDERE RICHTING							
16.00-16.45	16	VOETBALLER 1 SPANDEX	IN THE ZONE	Groot totaal van zijkant. Keeper staat in goal. Speler loopt richting glaswand. Tussen beide een glasplaat.		W		Spandex-karakter
16.45-17.15	30	VOETBALLER 1 & 2	COMEBACK	Voetballer komt uit rook gerend	Van de zijkant, meerijder. Palen op de voorgrond. Slowmotion	W		
17.15-18.00	40	SPANDEX	GRANDE FINALE	Tegenstanders vliegen door de lucht	VFX PLATES / Tegenstander valt in slowmotion naar beneden.	W		Spandex-karakter MET VALMAT/ SPRINGPLANK
time permitting- evt andere dag			EXTRA	Rond laten draaien met lange stoffen doeken in muur van rook				windmachine
18.00	WRAP							

DAG 3 - WOENSDAG 11-01

TIJD	NR	CAST		SCENE DESCRIPTION	SHOTS	BEWEGING	SPECIAL EQPT/FX
DRAAIPLANNING TBD							
	7	GEWICHTHEFFER	INTRODUCTIE	Totaal lege omgeving. Vrouw legt barbel op het borst en kijkt omhoog.		W	Inrijder?
	8	GEWICHTHEFFER	INTRODUCTIE	op de as, recht van voren. Schaduw valt over gezicht terwijl ze langzaam omhoog kijkt.		CU	
	12	GEWICHTHEFFER	IN THE ZONE	Van voren op de as. Zet aan om uit te stoten maar knalt tegen de glazenwand aan en laat de barbel voor zich op de grond vallen.	Zelfde shot als shot 8	CU	
	13	GEWICHTHEFFER	IN THE ZONE	Duistere tegenspeler staat op glasplaat en vouwt zijn armen over elkaar.	Kikvorsperspectief Variatie: wanhopig terug omhoog komen.	W	
	18	GEWICHTHEFFER	WANHOOP	Tegenstander staat op glasplaat. hurkt door zijn knieën om dichter bij glasplaat te komen.		MW	
	19	GEWICHTHEFFER	WANHOOP	Van voren op de as. Gewichtheffer knielt uitzijgend neer op de grond en heeft de strijd opgegeven.	Zelfde shot als shot 8		
	31	GEWICHTHEFFER	COMEBACK	Klapt in handen waardoor talkpoeder rondvliegt	Slowmotion	CU	
	32	GEWICHTHEFFER	COMEBACK	Stof vliegt voor gezicht langs. Gevechtkreet	Slowmotion	CU	

	33	GEWICHTHEFFER	COMEBACK	Tegenspeler wordt wanhopig				
	41	GEWICHTHEFFER	GRANDE FINALE	Schreeuwt en stoot de barbel boven hoofd uit in super slowmotion. Er vallen glasscherven op de voorgrond.	Zelfde shot als shot 7	W		
	1	LOTUS	INTRODUCTIE	Bloemknop tussen de betoncracks. Een schaduw van een gedaante beweegt door het shot heen.	PLATES Slowmotion en het waait	Topshot		
	22	LOTUS	GIVE UP	Ontpoppende bloem tussen beton crack waar regen op valt. De wind dwarrelt de bloem op en neer.	PLATES	Topshot	FIXED	
	43	LOTUS	VICTORY	Uitgebloede bloem tussen beton crack. Grond is nog vochtig, de zon komt op.		Topshot	ZOOM-IN	