

The Rising  
Shooting Script, Rev. 3  
von  
Sebastian Mattukat & Tobias Voigt

2012

steppefilm  
mario@steppefilm.com  
+4917632859424

Milagro Produktion  
c.gasperi@milagro-produktion.de  
+491777615045

SCHWARZ

1

Wir hören den hektischen, unnatürlichen Atem eines Menschen, der gegen einen Albtraum ankämpft. Langsam kommt aus der Ferne ein maschinelles, rhythmisches Summen hinzu.

AUFBLLENDE

EXT. SCHLAFPLATZ - DÄMMERUNG

2

Wir sehen Lee (ca. 25 Jahr alt, mager, jungenhaft) in Embryostellung kauern, unruhig auf dem Boden schlafend. Die Silhouette seines mageren Körpers zeichnet sich unter einer dünnen Aludecke ab. Nur sein kahlgeschorener Schädel ragt umhüllt von einer dreieckigen Kapuze aus der vor dem Frost schützenden Aluminium-Hülle hervor. Sein zunächst nur hörbarer Atem ist jetzt auch als Kondensnebel sichtbar. Neben ihm steht ein Handwagen, auf dem die unterschiedlichsten Geräte, Koffer und Taschen auf- und nebeneinander montiert sind. Eine Plane ist über den Stapel gespannt, deckt aber nur den oberen Teil ab. Nach und nach können wir das lauter werdende Summen mit dem roten Warnlicht der LEDs an einem der Geräte in Verbindung bringen, das die unmittelbare Umgebung rhythmisch rot beleuchtet. Das Summen kommt nun immer näher und wird schneller, bis es in einen einzigen, durchgängigen Alarmton übergeht.

Lee schreckt aus dem Schlaf hoch, dreht sich mit halb geschlossenen Augen schnell zur Seite, befreit seinen Oberkörper aus der Aludecke, steht auf und reißt in Panik einen Teil der Plane vom Handwagen. Er kniet vor den nun sichtbaren Geräten und Taschen nieder und zieht hektisch eine Karte der Umgebung hervor. Am rechten Rand der Karte ist eine Liste mit durchgestrichenen Zahlenkombinationen zu sehen. Die letzten drei Nummern sind noch unbenutzt. Jamie fährt mit seinem Daumen bis zur ersten freien Nummer und tippt daraufhin hastig die Nummer auf ein Nummernpad an dem Gerät, von dem das Warnlicht stammt. Neben dem Nummernpad sehen wir einen Countdown, der bereits blinkend ins Negative läuft. Beim Tippen erkennen wir an Jamies Hals eine Seriennummer. Trotz seiner offensichtlichen Angst, die Prozedur nicht rechtzeitig abzuschließen, verrät die Art seiner Bewegungen, dass er die Abläufe oft geübt hat.

\*  
\*

Als er die Nummer eingetippt hat drückt er auf "ENTER", daraufhin verstummt der Alarm kurz - um im nächsten Moment wieder weiterzulaufen. Das zusätzliche Warnlicht zeigt an, dass der Code falsch war. In Panik sieht sich Lee um, als würde er erwarten, dass jemand aus der Dunkelheit kommt. Er sieht noch einmal auf die Karte und beginnt damit, den Code mit zittrigen Fingern ein zweites Mal einzugeben.

\*

INT. BUNKER/ZENTRALE - MORGEN / MONTAGE MIT MUSIK 2A

Wir sehen den Bildschirm eines Computermonitors auf dem ein Countdown läuft. Am Rand des Bildschirms erkennen wir einen alten Werbesticker von Mykotech. Darüber erkennen wir Lees Nummer. Die letzten Ziffern von Lees Nackentätowierung erscheinen auf dem Bildschirm. Der Code gilt als bestätigt. Gleichzeitig springt der Countdown wieder auf vier Stunden.

SCHNITT ZU

EXT. SCHLAFPLATZ - DÄMMERUNG

2B

Dieses Mal ist der Code richtig. Der Alarm verstummt, das rote Licht erlischt, der Countdown springt zurück auf Null. Plötzlich kehren Stille und Dunkelheit wieder.

Lee kniet Barfuss vor dem Schlitten und lässt den Kopf niedersinken, während sich sein panischer Atem langsam beruhigt. Erst allmählich realisiert er die unbarmherzige Kälte, verschränkt frierend die Arme vor seiner Brust, atmet tief durch und schaut sich - von der Kälte wie gelähmt und zitternd - um. Lee befindet sich mitten im Wald und ihn umgibt eine unnatürliche Stille. Weit und breit ist kein Geräusch eines Tieres zu hören. Nur das leichte Pfeifen des Windes und Lees rasselnder Atem.

Langsam bricht sich das Licht der aufgehenden Sonne seinen Weg durch den Wald. Frierend und erschöpft geht er zu seinem Lager und holt eine Plastiksachtel mit nummerierten Tablettenfächern hervor. Anhand der leeren Fächer erkennen wir, dass Lee schon einige Zeit unterwegs sein muss. Schnell öffnet er das nächste gefüllte Fach und nimmt die Tabletten heraus.

\*  
\*

Hastig schüttet er sich die großen Tabletten auf die Hand, schmeißt sie ein und beginnt zu schlucken.

SCHWARZ

3

Wir hören Lees Atem, der sich weiter beruhigt.

EXT. WALD - MORGEN / MONTAGE MIT MUSIK

3A

Lee entfernt ein Stück Rinde von einem Baum. Darunter erkennen wir einen purpurfarbenen Pilzteppich. Vorsichtig kratzt er die wertvolle Probe ab und lässt ein paar Bröckchen in ein kleines nummeriertes Reagenzglaschen rieseln, das er daraufhin verschließt.

Lee kramt in den Taschen und Koffern auf dem Schlitten und wirft einen leeren, durchsichtigen Plastikbeutel nach dem anderen weg. Schließlich findet er einen Beutel der noch zur Hälfte mit getrocknetem Fleisch gefüllt ist. Er öffnet die Tüte an der wiederverschließbaren Gummierung und schüttet sich ein paar der Fleischstücke direkt in den Mund. \*

Lee hat einen kleinen Apparat auf dem Boden abgelegt, mit dem er anscheinend den Sauerstoffgehalt der Luft gemessen hat. Gerade als er es wieder aufnehmen mag entdeckt er daneben die Spitze eines Handschuhes. Er holt ihn hervor und betastet ihn. Er schaut sich um, als ob den Besitzer erwarten würde. \*

Lee zieht den schweren Wagen weiter durch den Wald. Am Wegrand liegt die Leiche eines Soldaten. Das Gesicht ist von einer zersprungenen Atemmaske verdeckt. Der Sauerstoffschlauch der von der Maske weg zum Rücken führt ist zerfetzt. Lee schmeißt sich ein paar Tabletten ein. \*

EXT. AM BACH - MORGEN / MONTAGE MIT MUSIK

3B

Lee kommt an einen Bach und holt seine Karte hervor. Er dreht sie mehrmals.

\*

Die Karte zeigt viele freie Flächen und einen großen Bereich der durch schräg durchgezogene Linien als 'verboten' gekennzeichnet ist. Er verfolgt mit dem Finger eine eingezeichnete Route zu einem Austausch-Symbol. In der Mitte der Karte ist außerdem ein Antennensymbol zu erkennen. Den Großteil seines Marsches hat er laut Karte schon geschafft. Er holt seinen Kompass hervor und hält nach einem entfernten Funkturm Ausschau. Als er ihn entdeckt, sieht er noch einmal auf den Kompass, steckt ihn weg. Der Bach trennt seine Arbeitszone von der verbotenen Zone.

Er steckt die Karte weg und zieht dann den Wagen am Bachlauf entlang weiter.

Der Titel blendet sich ein.

SCHNITT ZU



EXT. AM BACH - MORGEN

4

Lee hockt neben einem seiner Koffer und katalogisiert gerade eine weitere Probe: Eine einzelne junge Pflanze, die aus dem zugefrorenen Boden wächst. Beim Abschneiden der Probe muss sich Lee stark konzentrieren.

Dabei ist er so in seine Tätigkeit vertieft, dass er die verummte Gestalt, die auf der anderen Seite des Bachs auftaucht, erst gar nicht bemerkt. Die Gestalt steht regungslos auf der anderen Seite des Ufers und beobachtet Lee, der mit dem Rücken zum Bach auf dem Boden kniet.

Lee verstaut gerade die Probe, als er im Augenwinkel die Gestalt entdeckt. Er hält inne, schließt die Augen und zählt innerlich bis drei. Wir sehen und hören, wie die Gestalt sich urplötzlich in die Büsche schlägt. Als Lee sich daraufhin ruckartig umdreht, ist die Gestalt aber bereits im Wald auf der anderen Uferseite verschwunden.

Lee dreht sich vollends um, macht einen Satz nach vorne und bleibt am Bachufer stehen. Er hört aus dem Wald am anderen Ufer aus der Ferne knackende Äste. Lee blickt auf seinen Wagen, dann auf den Wald. Sein Blick senkt sich und er sieht unsicher auf den Bach. Er packt sein Werkzeug blitzschnell zusammen und wirft es auf den Schlitten. Er schaut auf die Zugriemen des Wagens. Schnell verstaut er alles. Dann versichert er sich nocheinmal das er Tabletten in der Jacke hat und geht weiter.

\*  
\*

Dann wadet er durch den eiskalten Bach und klettert die Uferböschung hoch. Er schiebt ein paar Äste am Waldrand beiseite, sieht ein letztes Mal zurück auf den Wagen und atmet tief durch. Dann verschwindet er im Dickicht des Waldes. Er bahnt sich seinen Weg durch dicht gewachsene Äste, hält dabei Ausschau nach dem Fremden und versucht sich zu orientieren. Dann entdeckt er eine Fußspur. Er beschließt den Spuren zu folgen und verschwindet in der tiefe des dicht bewachsenen Waldes.

EXT. AM WAGEN - MORGEN

4A

Das rote Warnlicht am Wagen beginnt wieder zu blinken. Der Alarmton setzt ein.

SCHNITT ZU

EXT. BUNKERANLAGE - MORGEN

5

Die verbotene Zone. Freifläche, irgendwo im nirgendwo. Wir hören immer noch die gedämpften Warngeräusche aus dem Off.

Der Himmel ist wolkenverhangen, das Sonnenlicht kommt nur schwer durch, außer dem Rauschen des Windes ist nichts zu hören. Einzelne große Lüftungsschächte sind zu erkennen.

Auf einer Anhöhe ragt der Bunker empor.

INT. BUNKER/ZENTRALE - MORGEN

6

Der inzwischen vertraute Summton des Geräts am Wagen hat sich in ein neues, dezenteres Warngeräusch verwandelt, das nun klar und deutlich zu hören ist. Die Rhythmik ist exakt gleich geblieben. Das Warngeräusch wird allmählich schneller.

Wir befinden uns wieder am bereits bekannten Monitor mit dem Werbesticker am Rand. Maschinen surren im Hintergrund, der Raum ist abgedunkelt. Das Brummen und Ächzen alter Klimaanlage ist zu hören. Als wir uns weiter vom Monitor entfernen, hören wir, wie eine Tür aufgeht. Eilig kommt ein Mann im Kittel und beugt sich über die Bildschirme. Sein Gesicht ist nicht zu erkennen.

Auf dem Tisch vor ihm liegen einige aufgeschlagene Akten mit Daten zur aktuellen Sauerstofflage der Erdoberfläche. Auf dem Tisch verteilt liegen leere und volle Reagenzgläser, die teilweise Proben enthalten. Diverse Messgeräte und ein Telefon sind zu sehen. Auf den Monitoren um den Wissenschaftler herum flackern Daten zur Zusammensetzung der Atmosphäre auf.

Auf dem Bildschirm mit dem Werbesticker können wir viele Zeilen in grüner Schrift auf schwarzem Hintergrund erkennen. Eine der Zeilen blinkt im Rhythmus des Warngeräuschs. Der Wissenschaftler setzt sich, legt ein Reagenzglas zur Seite und widmet sich einem benachbarten Bildschirm. Er tippt etwas auf seiner Tastatur. Auf dem Monitor stehen in jeder Zeile eine fortlaufende Seriennummer, ein Status, Geo-Koordinaten und ein laufender Countdown. Der Status weist dabei für jede Zeile den Status 'Active' aus.

Das Warngeräusch wird immer penetranter und schneller. Der Wissenschaftler schaut gerade etwas in einer der Akten nach als sich auf einmal eine der Zeilen von Grün auf Rot färbt und zu blinken beginnt, das Alarmgeräusch wird zu einem durchgängigen Piepen. Der Countdown ist auf '00:00'. Dazu springt der Status von 'Active' auf 'Unknown'.

Es ist Nummer: LE-E-003976

\*

Der Wissenschaftler gibt einen Code in ein Nummernpad ein, daraufhin verstummt der Alarm. Er widmet sich nun dem blinkenden Monitor, navigiert mit der Tastatur zu Lee's Zeile, markiert diese und drückt dann Enter. Undeutlich können wir Teile von Lees digitaler Akte erkennen. Ein Bild seines Seriennummer-Tattoos ist zu sehen. Außerdem erhalten wir einen kurzen Blick auf einzelne Daten wie: "Model: LE-E / Age: 2 yrs 7 mth 26 days / Research Mission Since: 42d, 13h, 27m / Sector: 8". Der Wissenschaftler hebt einen Telefonhörer ab, hält ihn sich ans Ohr und beginnt, eine Nummer zu wählen.

EXT. WALD/SÖLDNER - TAG

7

Ein verlassenes Stück Wald. Schweres, mechanisches Atmen ist zu hören. Drei Männer in zerschlissener dunkler Militärkleidung, mit Sauerstoffmasken und Sturmgewehren stehen im Wald. Sie sind wie der Tote gekleidet, den Lee am Wegrand entdeckt hatte. Einer von ihnen ist gerade per Funk mit der Zentrale verbunden, während die anderen gespannt zu ihm sehen. Er drückt sich den Lautsprecherknopf tiefer ins Ohr, um besser zu hören. Als der Funkspruch scheinbar beendet ist, lässt der Söldner sein Ohr los und ein Hubschrauber donnert über die drei Söldner hinweg. Der Anführer zeigt seinen Kollegen per Handzeichen, in welche Richtung es geht.

Sie setzen sich in Bewegung.

SCHNITT ZU

EXT. WALD/LEE - TAG

8

Lee bahnt sich vorsichtig seinen Weg durch den Wald, auf der Suche nach dem Unbekannten. Er drückt Äste beiseite und versucht möglichst leise zu sein. Ab und zu zu sieht er hinter sich. Er folgt den vor ihm liegenden Fußspuren. Auf einmal verliert Lee die Spuren. Er sieht sich um, kniet nieder und kann zwischen den Bäumen in einiger Entfernung eine Lichtung erkennen.

SCHNITT ZU

EXT. WALD/SÖLDNER - TAG

9

Die Söldner erreichen den Bach und entdecken den Schlitten, dessen Alarm noch immer läuft. Einer der Söldner geht zum Schlitten, reißt die Plane runter und tippt eine Kombination ein. Der Alarm verstummt. Sie schauen sich gegenseitig an. Plötzlich deutet einer der Söldner auf die abgeknickten Äste, die auf der anderen Uferseite am Waldrand zu sehen sind.

SCHNITT ZU







EXT. WALD/LEE - TAG

12

Lee hat die ganze Szenerie hinter den Baum gekauert beobachtet und ist völlig verstört. Er sieht noch wie die Söldner aufhören auf den Klon zu schießen, dann bewegt er sich rückwärts, auf dem Boden rutschend nach hinten, während er versucht seinen hektischen Atem zu drosseln.

Lee begreift, dass er fliehen muss und sieht in den Wald hinter sich. Lee rennt los.

\*



EXT. VERFOLGUNGSJAGD DURCH DEN WALD - TAG

14

Lee rennt so schnell er kann durch den Wald und blickt kurz nach hinten. Er atmet panisch in der schneidend kalten Luft. Die Söldner verfolgen ihn mit gut 100 Metern Abstand.

Lee rutscht fast aus, Äste peitschen ihm ins Gesicht. Die Söldner kommen ihm immer näher.

EXT. FREIFLÄCHE - TAG

15

Lee rennt durch den Wald, blickt hinter sich und stürzt auf den Boden. Als er die Augen wieder öffnet und den Kopf hebt, sieht er direkt neben sich eine Hand, die aus dem Geäst herausragt. Er versucht sich wieder aufzurichten, als er vor sich ein totes Gesicht sieht. Der restliche tote Körper verschwindet im Gebüsch. Es ist sein eigenes Gesicht. Lee richtet sich auf und blickt nach hinten zu den Söldnern, die immer näher kommen. Er sieht ein letztes Mal auf die Leichen und kann kurz Seriennummern und Einschusslöcher in ihren Köpfen erkennen. Dann rennt er weiter in den Wald.

Lee rennt auf den Waldrand zu und stürzt auf die Freifläche und geht vor Erschöpfung auf die Knie. Seine Tabletten fallen auf den Boden in den Drech. Erschöpft hebt er seinen Kopf und traut seinen Augen nicht. Die Söldner erreichen die Fläche.

\*  
\*  
\*  
\*

Ein Schuss ertönt. Der Söldner schreit auf, fällt um und Blut spritzt aus seinem Oberschenkel.

Der zweite Söldner hört den Schuss und versteckt sich am Rand der Lichtung hinter einem Baum. Während Lee am Boden liegt, passieren ihn schnell mehrere nicht identifizierbare Personen, zu denen Lee aufsieht.

Der Söldner dreht sich und schießt aus seiner Deckung in Richtung der Freifläche. Da fällt ein Schuss und die Kugel zieht knapp an seinem Kopf vorbei. Der Söldner geht wieder in Deckung. Der Schütze ist einer von drei bewaffneten Klonen (Sascha, Stopper und Drako). Sascha wird am Kopf getroffen und fällt zu Boden. Stopper erwidert das Feuer. Da tritt der Drako direkt neben den Söldner aus dem Dickicht und schießt ihm aus nächster Nähe in den Kopf.

\*  
\*  
\*  
\*  
\*

Drako tritt vor Lee. Dieser steht auf und blickt verängstigt auf. Drako schultert seine Waffe und blickt eindringlich auf Lee.

\*  
\*

Stopper läuft an Lee und Drako vorbei, die sich noch immer gegenüber stehen. Er läuft vom Wald weg in Richtung der Freifläche.

\*

Dann geht auch Drako auf die Freifläche zu, auf der sich der zentrale Bunker befindet. Lee bleibt zunächst noch stehen und blickt noch einmal zurück auf den Wald, dann auf seine Tabletten und setzt sich schließlich in Bewegung.

\*  
\*  
\*  
\*

SCHNITT ZU

INT. BUNKER/GÄNGE - MORGEN

16

Der Chef-Wissenschaftler (50) geht eilig durch die dunklen Gänge des Bunkers.

INT. BUNKER/ZENTRALE - MORGEN

17

Der Chef-Wissenschaftler betritt die Zentrale. Der Wissenschaftler blickt nur kurz auf und dann wieder schnell zum Monitor.

Der Chef-Wissenschaftler tritt neben den Wissenschaftler und blickt auf den Monitor. Auf diesem sind nach wie vor alle Klone (pro Zeile die Daten eines Klons) zu sehen. Wie bei einer Kettenreaktion springen die Zeilen nun von grün auf rot (blinkend) um. Unser Blick bleibt auf dem rot blinkenden 'Unknown' haften.

SCHNITT ZU

Credits.