

THE
**FORGOTTEN
GUARDIAN**

Andreas Bühler IED915

STORYBOARD:

SZENE:

SUSPENSE.01

ORT:

Ruinen (Griechenland)

TAGESZEIT:

Mittag

SEITE:

01

NUMMER: 01A-01C

KAMERA: Stativ

EINSTELLUNGSGRÖSSE: 01A: Supertotale

01B: Nahe

01C: Supertotale

BLICKWINKEL: Vogelperspektive und horizontal nahe Boden

00:00:00:01 - 00:00:12:00

TIMECODE:
HANDLUNG:

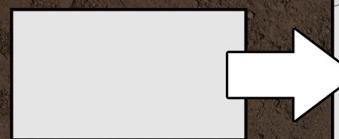
Die Szene zeigt die Umgebung und weist auf die Handlung des Filmes hin.

SOUND / DIALOG: Ruhige Klaviermusik, Wind

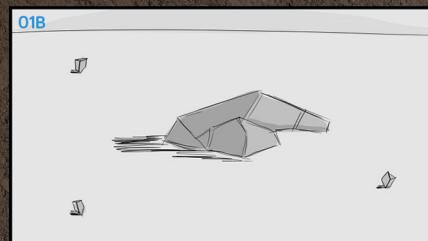
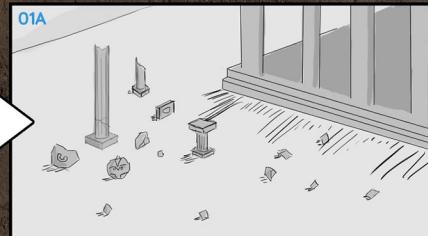
Kein Dialog

SCHNITT: Ein: Lineare Weisse Blende

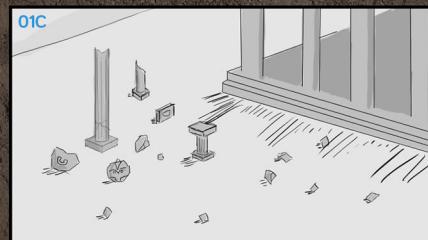
Aus: -



Auf die lineare weisse Blende
folgt die erste Stativkamera....



... welche anschliessend von
einer weiteren Stativkamera mit
näher Einstellungsgrösse hin
zur Hand abgelöst wird...



... und dann wieder auf die erste
Ansicht wechselt.

SZENE:

ORT:

TAGESZEIT:

SEITE:

AWAKENING.02

Ruinen (Griechenland)

Mittag

02

NUMMER: 02A-02D

KAMERA: Seitwärtsfahrt, Zoom-Out

EINSTELLUNGSGRÖSSE: 02A: Halbtotale

02B: Halbtotale

02C: Totale

02D: Totale

BLICKWINKEL: Horizontal, nahe am Boden

TIMECODE: 00:00:12:01 - 00:00:28:00

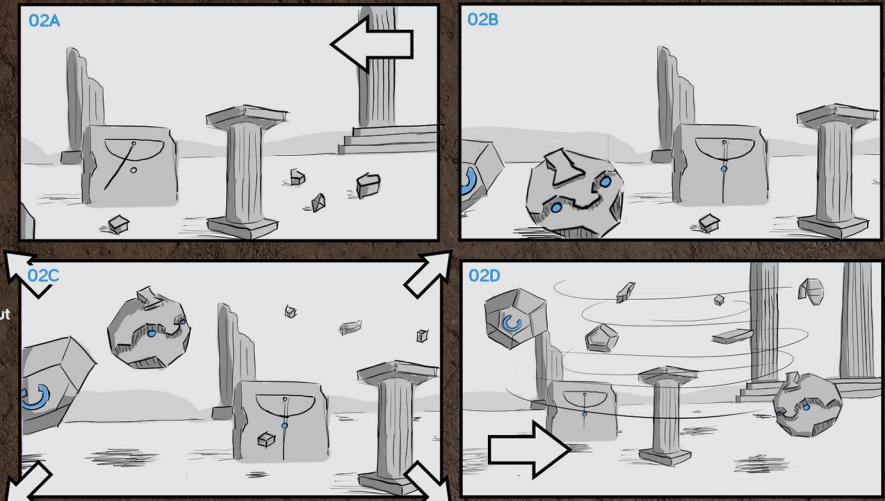
HANDLUNG: Während der Seitwärtsfahrt bewegt sich der Charakter noch nicht, da er aus Einzelteilen besteht. Beim Zoom-Out schweben alle Teile um die Säule.

SOUND / DIALOG: Ruhige Klaviermusik, Wind, gefolgt von Spannungsmusik

Kein Dialog

SCHNITT: Ein: -

Aus: -



Die Kamera fährt zuerst nach links und bleibt kurz stehen, bis der Charakter erwacht. Das Erwachen lässt sich an seinen Augen erkennen, welche zu leuchten beginnen. Die einzelnen, verstreuten Körperteile des Charakters beginnen zu schweben, woraufhin die Kamera den Zoom-Out beginnt und nach rechts fährt.

SZENE:

AWAKENING.02

ORT:

Ruinen (Griechenland)

TAGESZEIT:

Mittag

SEITE:

03

NUMMER: 02E-02G

KAMERA: Fahrt von oben nach unten

EINSTELLUNGSGRÖSSE: 02E: Halbtotale

02F: Halbtotale

02G: Halbtotale

BLICKWINKEL: Frontansicht

TIMECODE: 00:00:28:01 - 00:00:43:00

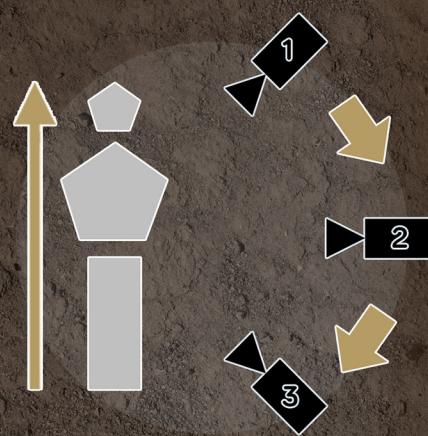
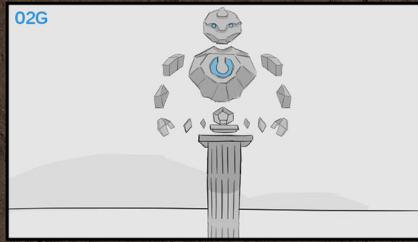
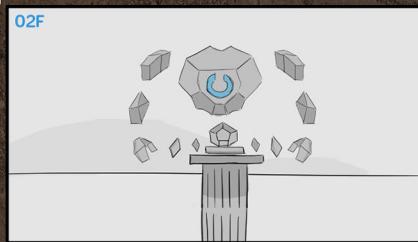
HANDLUNG: Der Charakter baut sich von unten nach oben auf, während die Kamera der entgegengesetzten Richtung folgt.

SOUND / DIALOG: Spannungsmusik

Kein Dialog

SCHNITT: Ein: -

Aus: -



SZENE:

ORT:

TAGESZEIT:

SEITE:

LONELINESS.03

Ruinen (Griechenland)

Mittag

04

NUMMER: 02A-02E

KAMERA: Stativ

EINSTELLUNGSGRÖSSE: 03A: Halbtotale

03B: Totale

BLICKWINKEL: Seite, Hinten

TIMECODE: 00:00:43:01 - 00:00:55:00

HANDLUNG: Der Charakter blickt in die Richtung der Ruinen und erkennt, dass er völlig alleine ist.

SOUND / DIALOG: Wind

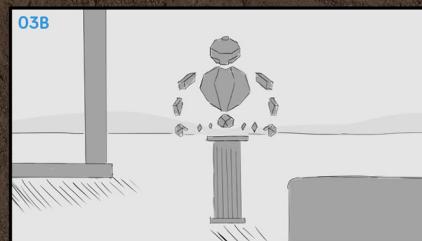
Kein Dialog

SCHNITT: Ein: -

Aus: -



Der Charakter schaut um sich. Er hält sich die Hand vor die Augen, um sich vor der blendenden Sonne zu schützen.



Die Kamera wechselt zwischen zwei Stativansichten.

Der Charakter blickt zu den Ruinen und die Anspannung ist ihm anzumerken.

SZENE:

ORT:

TAGESZEIT:

SEITE:

DEATH.04

Ruinen (Griechenland)

Mittag

05

NUMMER: 04A-04C

KAMERA: Kamerafahrt

EINSTELLUNGSGRÖSSE: 04A: Halbtotale

04B: Halbtotale

04C: -

BLICKWINKEL: Oben Links, Unten Rechts

TIMECODE: 00:00:55:01 - 00:01:10:00

HANDLUNG: Eine der Säulen bricht auseinander. Sie fällt um und trifft den Charakter, welcher nicht in der Lage ist, auszuweichen.

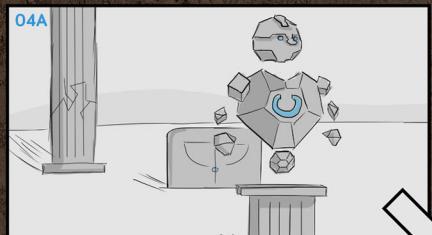
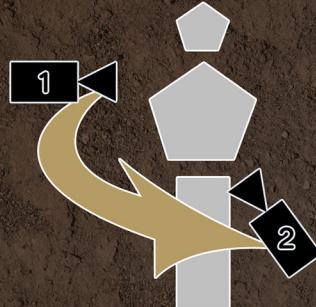
SOUND / DIALOG: Spannungsmusik

Kein Dialog

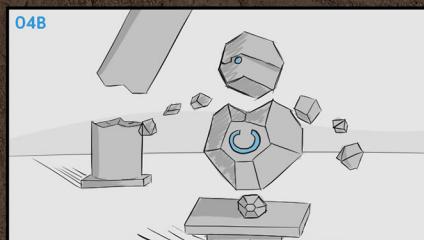
SCHNITT:

Ein: -

Aus: Blende auf Schwarz



Die Kamera befindet sich zunächst leicht links, mit Blick auf den Charakter und die Säule.



Nach Brechen der Säule fährt die Kamera nach unten rechts, vor den Charakter.



Einen Moment bevor die Säule auf den Charakter trifft, wird eine Blende auf Schwarz eingesetzt.

SZENE:

ORT:

TAGESZEIT:

SEITE:

FIN.05

Ruinen (Griechenland)

Mittag

06

NUMMER: 05A-05B

KAMERA: Stativ

EINSTELLUNGSGRÖSSE: 05A: Halbtotale

05B: Halbtotale

BLICKWINKEL: Vogelperspektive

TIMECODE: 00:01:10:01 - 00:01:18:00

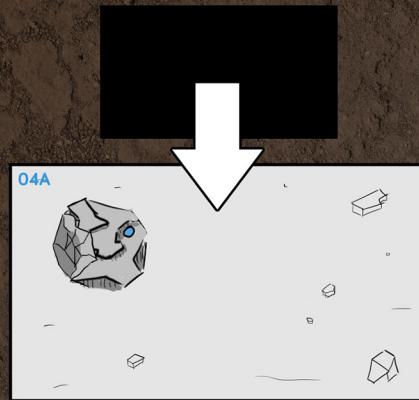
HANDLUNG: Der Charakter wird beim Aufprall zerstört. Sein Kopf fällt auf den Boden, während sein blaues Licht allmählich erloscht.

SOUND / DIALOG: Wind

Kein Dialog

SCHNITT: Ein: Lineare Schwarze Blende

Aus: Lineare Schwarze Blende



Die schwarze Blende symbolisiert die Zerstörung des Charakters. Die Szene endet mit dem Erlöschen des blauen Lichts.