

Szene	N:	Shotname	Kurzbe.	t sec.	Kamera	Beleuchtung	Farbe	Schauspieler	VFX (Dreh)	Soundaufnahmen (Dreh)	Gimbal	HDR	Meta	Status
Beginn	1	Beginn	Person geht in den Raum, Licht geht an, Person geht weiter	20	Person von hinten, Slow Motion, Kamera folgt Person langsam	Museumsbeleuchtung (ohne Podestb.; Basis) einschalten		Normales neugieriges Verhalten	/	Schritte	JA	/	/	
/	2	Überblick Bildung	Kurzüberblick über das Kunstwerk Bildung		Kamera fährt seitlich an den Kunstwerken vorbei, Slow Motion	Museumsbeleuchtung (ohne Podestb.;Basis)		/	/	/	JA	/	/	
/	3	Überblick Unterhaltung	Kurzüberblick über das Kunstwerk Bildung		Kamera fährt seitlich an den Kunstwerken vorbei, Slow Motion			/	/	/	JA	/	/	
/	4	Überblick Soziales	Kurzüberblick über das Kunstwerk Bildung		Kamera fährt seitlich an den Kunstwerken vorbei, Slow Motion			/	/	/	JA	/	/	
Bildung analog	5	Bücherregal 1	Person geht zum Bücherregal, steht kurz davor und betrachtet es neugierig	10	Person von hinten, Kamera verfolgt die Person ganz langsam	Museumsbeleuchtung (ohne Podestb.;Detailb. bei Bücherregal); Detailbeleuchtung auf Buch einschalten		Normales neugieriges Verhalten	/	Schritte	JA	/	/	
/	6	Bücherregal 2 (Notfall)	Schauspieler nimmt Buch (Lexikon) aus dem Bücherregal		Person der Seite, im Zentrum steht das Buch und nicht die Person	Museumsbeleuchtung (ohne Podestb; Detailb. bei Bücherregal + Buch Person)			/	Schritte	JA	/	/	
/	7	Green_Bücherregal 3	Schauspieler nimmt Buch (Lexikon) aus dem Bücherregal		Kamera steht hinter dem Bücherregal, neben dem Buch, das herausgenommen wird, gibt es eine Lücke im Bücherregal, man sieht erstmals Gesicht der Person, hinter der Person steht Greenscreen	Museumsbeleuchtung (ohne Podestb; Detailb. bei Bücherregal + Buch + Person)			/	Knarzen des Bücherregals, Nehmen des Buchs	JA	/	/	
/	8	Bücherregal 4	Schauspieler nimmt Buch (Lexikon) aus dem Bücherregal		Kamera ist über dem Bücherregal, zeigt in die gleiche Richtung wie bei Bücherregal 3	Museumsbeleuchtung (ohne Podestb; Detailb. bei Bücherregal + Buch + Person)			/	Knarzen des Bücherregals, Nehmen des Buchs	JA	/	/	
/	9	Buchblättern	Schauspieler sucht 4-7 Shots, Wörter (TBD) in einem Lexikon über den Klimawandel, Wort ist gelb markiert, für jedes Wort einen Shot	20	4-7 Shots; Kamera statisch schaut Person über Schulter, leichte Variation (Kreativität Kameramann)	Museumsbeleuchtung (ohne Podestb; Detailb. auf Bücherregal + Buch + evtl. Person)		Vorsichtiges Berühren des Buchs, konzentrierte Recherche	/	Blättern der Seiten, unterstreichen der Wörter	JA	/	/	

Szene	N:	Shotname	Kurzbe.	t sec.	Kamera	Beleuchtung	Farbe	Schauspieler	VFX (Dreh)	Soundaufnahmen (Dreh)	Gimbal	HDR	Meta	Status
/	10	Buchblättern Closeup	Mit dem Finger werden die 4-7 Wörter unterstrichen		4-7 Shots, statisch, closeup von Buch, leichte Variation (Kreativität Kameramann)			und Neugier	/		JA	/	/	
/	11	Buchblättern 2	Schauspieler zieht eine neugierige aber auch angestrenzte Miene		Nahaufnahme des Gesichts von unten, Kamera statisch, eine Ecke vom	Museumsbeleuchtung (Detailb. auf Bücherregal + Person)		Schauspieler schaut angestrengt drein, wischt sie den Schweiß vom Gesicht, klappt das Buch laut zu	/	/	JA	/	/	
/	12	Buch zuschlagen	Buch wird zugeschlagen		wie 7	Museumsbeleuchtung (Detailb. auf Buch + Person)		Anstrengung	/	Buch zuschlagen	JA	/	/	
Übergang 1 (AR-Brille)	13	AR-Brille 1	Die Kamera schaut in einen angehenden Scheinwerfer	15	Kamera von unten, statisch	Scheinwerfer einschalten (Absichtliche Überbelichtung)		/	/	/	JA	/	/	
/	14	AR-Brille 2	Schauspieler stellt das Buch zurück, in einem bis jetzt dunklen Bereich neben dem Bücherregal geht ein Scheinwerfer-Licht an		Kamera von hinten auf Person, hinter Person auf einem Stativ, Bücherregal sieht man ganz, links neben dem Bücherregal geht plötzlich das Licht an	Museumsbeleuchtung (Detailb. auf Bücherregal + Person); Podestbeleuchtung einschalten		Neugier kommt wieder Natürliche Bewegung	Cleanplate der Szene (Lydia ist nicht im bild, Brille auch nicht)	Knarzen des Bücherregals, Zurückstellen des Buchs	JA	/	/	
/	15	AR-Brille 3	Schauspieler geht auf die AR-Brille		Kamera steht direkt vor der AR-Brille im Hintergrund sieht man Person, zuerst Fokus auf Person, dann Fokuswechsel auf Brille	Museumsbeleuchtung (Detailb. auf Bücherregal + Person + Podest)		Neugier	/	Schritte	JA	/	/	
/	16	AR-Brille 4	Schauspieler nimmt die AR-Brille		Close-Up auf die Hände, die die AR-Brille nehmen				/	Brilengeräusche	JA	/	/	

Szene	N:	Shotname	Kurzbe.	t sec.	Kamera	Beleuchtung	Farbe	Schauspieler	VFX (Dreh)	Soundaufnahmen (Dreh)	Gimbal	HDR	Meta	Status
/	17	AR-Brille 5	Brille wird genommen und aufgesetzt		Wechsel zu First Person View, Brille nähert sich der Kamera, auf Brille baut sich der HUD auf, Gimbal-POV-Kamera schaut herum und sieht wie sich auf der Wand neben dem Bücherregal links der Rahmen aufbaut, AR-Brille auf die Kamera zu bewegen			(man sieht Hand, wie sie die Brille nimmt)	Brille trackbar	Brilengeräusche	JA	/	JA	
Bildung und Wissenschaft digital	18	Bildung digital 1	Ein Rahmen wird aufgebaut	60 (120 ; 2)	FPV, Gimbal POV, Bücherregal leicht im Hintergrund sichtbar	Museumsb. (Detailb. Wand + Bücherregal; SCHATTEN RAHMEN!)	/		3D trackbar, HDRI	/	JA	JA	JA	
/	19	Bildung digital 2	Closeup-Rahmenaufbau		Parallel zur Wand, 90 gedreht.	Museumsb. (Detailb. Wand; SCHATTEN RAHMEN!)	/		3D trackbar	/	JA	JA	JA	
/	20	Bildung digital 3	Person sieht wie sich der Rahmen aufbaut		FPV, Gimbal POV Kamera, leichte Bewegung	Museumsb. (Detailb. Wand + Bücherregal; SCHATTEN RAHMEN!)	/		Brille trackbar	/	JA	/	/	
/	21	Bildung digital 4	Person sieht wie sich der Rahmen aufbaut, jedoch ist nichts zu sehen		3rd Person, Person von hinten und Weiße Wand ist zu sehen			Natürliche Bewegung	/	/	JA	/	/	
/	22	Bildung digital 5	Person tippt "Auswirkungen des Klimawandels" in eine virtuelle Tastatur ein, nur Hand ist zu sehen. Sie befindet sich neben der Tastatur und wischt. Über der Tastatur steht das Geschriebene. Erster Teil des Shots ist schon vor Bildung Digital 4 zu sehen		FPV, Hände sind im Bild			Tippen der Worte	3D trackbar, korrekte handbewegung	/	JA	JA	JA	
/	23	Bildung digital 6	Hauptanimation Bildung digital beginnt (siehe Blatt VFX)		FPV, Gimbal POV Kamera, leichte Bewegung		/		3D tracking,	/	JA	JA	JA	
/	24	Bildung digital 7	schräg seitlich, mit AR-Brille gespannt auf eine leere Wand sieht		schräg, weiße Wand und Person ist im Bild. Gimbal POV Kamera, leichte Bewegung	Museumsb. (Detailb. Wand + Bücherregal + Person; SCHATTEN RAHMEN!)		Faszination, Angst kommt hinzu	/	/	JA	/	/	
/	25	Bildung digital 8	Hauptanimation Bildung digital geht weiter (siehe Blatt VFX)		FPV, Gimbal POV Kamera, leichte Bewegung	Museumsb. (Detailb. Wand + Bücherregal; SCHATTEN RAHMEN!)	/		Wie 23	/	JA	JA	JA	

Szene	N:	Shotname	Kurzbe.	t sec.	Kamera	Beleuchtung	Farbe	Schauspieler	VFX (Dreh)	Soundaufnahmen (Dreh)	Gimbal	HDR	Meta	Status
/	26	Bildung digital 9	Man sieht Lydia von Vorne, Reflexionen der Animation ist in der Brille zu sehen		Close up von Brille, schräg	Museumb. (Detailb. Wand + Person; SCHATTEN RAHMEN!)		Angst	Brille trackbar	/	JA	/	JA	
/	27	Bildung digital 10	Hauptanimation Bildung digital endet (siehe Blatt VFX)		FPV, Gimbal Kamera, leichte Bewegung	Museumb. (Detailb. Wand + Bücherregal; SCHATTEN RAHMEN!)		/	3D trackbar	/	JA	JA	JA	
Übergang 2 (Der Weg)	28	Der Weg 1	Person nimmt AR-Brille ab	15	von vorne	Museumb. (Detailb. Person)		Aufgeregtes Atmen,	/	Geräusch einer Brille beim Abnehmen TBD, Lautes Atmen (evtl. Post; TBD)	JA	/		
/	29	Der Weg 2	Man sieht die Beine der Person, wie sie zum nächsten Kunstwerk geht		Kamera statisch am Boden, Füße gehen vorbei	Museumb. (Detailb. Füße von Person)		Neugier	/	Schritte (Laut)	JA	/	/	
/	30	Der Weg 3	Im Vordergrund ist ein Tisch mit verschiedenen Brettspielen und anderen analogen Unterhaltungsformen(siehe Requisiten)		Kamera steht hinter dem Tisch, zuerst Fokus auf den Tisch (Schachfiguren), dann Fokus auf Person, wie sie näher geht	Museumb. (Detailb. Tisch + Person)			/	Schritte	JA	/	/	
Unterhaltung Analog	31	Kunstwerke Unterhaltung	3-4 Shots von Person wie sie verschiedene Brettspiele und andere Unterhaltungsformen betrachtet, diese auch berührt, mit ihnen interagiert etc.	20	Verschiedene Shots aus verschiedenen Perspektiven (der Kreativität des Kameramanns überlassen)	Museumb. (Detailb. Tisch + Person + Unterhaltungsformen)			/	Geräusche von Figuren, evtl. Gitarrengeräusche beim Zupfen, ähnliches	JA	/	/	
/	32	Schach 1	Person betrachtet neugierig die Schachfigur	3	Kamera diagonal auf Schachbrett von Schauspielerin weg zeigend	Museumb. (Detailb. Tisch + Person + Schachbrett)		Schaut herum auf Tisch	/	/	JA	/	/	
/	33	Schach 2	Schauspielerin bewegt eine Figur	2	SPV rechts unten Nah auf Person			Bewegt Figur	/		JA	/	/	
Unterhaltung Digital	34	Schach 3	Schauspielerin setzt sich Brille auf, Geisterhand erscheint	2	Slider fährt an der Person vorbei, Person setzt sich Brille auf, sobald Person außerhalb des Sichtfelds, erscheint Geisterhand			Neugier beim Brille aufsetzen	3D trackbar	Brillengeräusch	JA	/	JA	

Szene	N:	Shotname	Kurzbe.	t sec.	Kamera	Beleuchtung	Farbe	Schauspieler	VFX (Dreh)	Soundaufnahmen (Dreh)	Gimbal	HDR	Meta	Status
/	35	Schach 4	Geisterhand bewegt Figuren, 4-5 Züge	15	FPV, auf Brett, PERFEKT Statisch für Animation, Hände beachten, sofern sichtbar			(ruhige Hände) + Handbewegung von einer anderen Person	Zuerst immer Clean Plate von Schachbrett (ohne der bewegten Figur) vor Zug drehen, dann muss eine Hand normal die Figur bewegen	Schachgeräusch beim Verschieben der Figur	/	/	JA	
/	36	Schach 5	Person bewegt Figuren, 4-5 Züge, ist begeistert von dem interaktiven Spiel, ist außerdem konzentriert		SPV auf Person, man sieht wie die Person die Figuren verschiebt, evtl. aus verschiedenen Kamerawinkeln, Kreativität des Kameramanns			Begeisterung, verschiebt Figuren (muss am Dreh genau choreografiert werden)	/	Schachgeräusch beim Verschieben der Figur	JA	/	/	
/	37	Schach 6	Schauspielerin bewegt Hand kleinräumig, Pfeile auf Schachbrett, dann doch nur Castle	5	Kamera Richtung Schachbrett und Person gerichtet, hinter dem Tisch vorbei mit Gimbal von rechts nach links			Bewegt Hand (muss am Dreh genau choreografiert werden)	3D trackbar	/	JA	/	JA	
/	38	Hinter dem Rücken 1	Schauspielerin schaut konzentriert auf das Schachbrett und überlegt, ihren nächsten Zug	3	Von rechts bis hinter den Rücken der Person/Gimbal			Konzentration	/	/	JA	/	/	

Szene	N:	Shotname	Kurzbe.	t sec.	Kamera	Beleuchtung	Farbe	Schauspieler	VFX (Dreh)	Soundaufnahmen (Dreh)	Gimbal	HDR	Meta	Status
/	39	Hinter dem Rücken 2 (Muss am Dreh noch diskutiert werden)	Setup hat sich geändert, Person hat Headset + Maus + AR-BRILLE, Hologramm schwebt vor der Person, Gaming Setup, Dunkle Beleuchtung, Schauspieler spielt Schachpartie fertig	7	Vom Rücken der Person bis links/Gimbal	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Umgebung + Person (Laptop!)		Vorsichtiges spielen	3D trackbar	/	JA	/	JA	
/	40	F_Gewinn 1	Schauspielerin gewinnt, bekommt 42069 Punkte	4	FPV, Hologramm nimmt Großteil des Sichtfelds ein, Hologramm teiltransparent, dahinter Wand und Tisch mit Requisiten sichtbar, Gimbal POV	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Umgebung (Laptop!)		(Hände in der Luft, kleine Siegesgeste /SYNCRON)	3D trackbar	/	JA	/	JA	
/	41	Weit	Schauspielerin macht eine Geste mit der Hand, dadurch Spielwechsel bei Hologramm auf YouTube	2	Rechts von Person auf Schachbrett, leichte Motion	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Umgebung + Person (Laptop!)		Wischt am Brett	3D trackbar	Gesamter Raumklang	JA	/	JA	
/	42	Emotion 1	Schauspielerin sitzt zurückgelehnt dar und schaut sich entspannt das You-Tube-Video an	3	Hinter dem Tisch vorbei gehen von links nach rechts, mittlere Motion, teiltransparentes Hologramm auch sichtbar	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Person (Laptop!)		Sitzt entspannt und zurückgelehnt dar		Knarzen des Sessels, beim Zurücklehnen	JA	/	JA	
/	43	F_Spielen 1	Spielt einfach ein entspanntes Spiel	2	FPV (Hände beachten!) Hologramm nimmt Großteil des Sichtfelds ein, Hologramm teiltransparent, dahinter Wand und Tisch mit Requisiten sichtbar, Gimbal POV	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Umgebung (Laptop!)		(Hände auf der Maus/SYNCRON)	3D trackbar	Maus, Tastatur	JA	/	JA	
/	44	Emotion 2	Schauspielerin spielt konzentriert, aber trotzdem entspannt	3	SPV rechts vorne unten nah Person, leichte Motion	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Person (Laptop!)		Schaut entspannt aus		Bewegungen der Person	JA	/	JA	

Szene	N:	Shotname	Kurzbe.	t sec.	Kamera	Beleuchtung	Farbe	Schauspieler	VFX (Dreh)	Soundaufnahmen (Dreh)	Gimbal	HDR	Meta	Status
/	45	F_Spielen 2	Spielt ein anderes entspanntes Spiel und ist etwas erfolgreich	3	FPV (Hände beachten!) Hologramm nimmt Großteil des Sichtfelds ein, Hologramm teiltransparent, dahinter Wand und Tisch mit Requisiten sichtbar, Gimbal POV	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Umgebung(Laptop!)		(Hände auf der Tastatur/SYNCRON)	3D trackbar	Maus, Tastatur	JA	/	JA	
/	46	Maus 1	Schauspielerin klickt langsam auf die Maus	1	Close-Up von der Maus, leichte Motion	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Maus (Laptop!)		Schaut noch entspannt aus, mehr Konzentration	3D trackbar	Maus	JA	/	/	
/	47	F_Gewinn 2	Erster kleiner Gewinn	3	FPV (Hände beachten!) Hologramm nimmt Großteil des Sichtfelds ein, Hologramm teiltransparent, dahinter Wand und Tisch mit Requisiten sichtbar, Gimbal POV	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Umgebung (Laptop!)		(Hände auf Maus und Tastatur/SYNCRON)		Maus, Tastatur	JA	/	JA	
/	48	Emotion 3	Schauspielerin macht eine kleine Siegesgeste (z.B. sich selbst auf die Schulter klopfen), spielt dann sofort konzentriert weiter	3	Hologramm nicht sichtbar, leichte Motion, sonst Kreativität des Kameramanns	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Person (Laptop!)		Kleine Siegesgeste (z.B. sich selbst auf die Schulter klopfen),		Bewegungen der Person	JA	/	JA	
/	49	F_Gewinn 3	1. großer Gewinn bei einem Ego Shooter Game	3	FPV (Hände beachten!) Hologramm nimmt Großteil des Sichtfelds ein, Hologramm teiltransparent, dahinter Wand und Tisch mit Requisiten sichtbar, Gimbal POV	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Umgebung (Laptop!)		(Hände auf der Maus/SYNCRON)	3D trackbar	Maus, Tastatur	JA	/	JA	
/	50	Emotion 4	Person freut sich sehr über den Sieg und macht eine große Siegesgeste (springt z.B. auf, macht eine Siegerfaust etc.)	3	Hologramm nicht sichtbar, leichte Motion, sonst Kreativität des Kameramanns	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Person (Laptop!)		Großer Jubel + Geste (z.B. Siegerfaust)		Bewegungen der Person	JA	/	JA	

Szene	N:	Shotname	Kurzbe.	t sec.	Kamera	Beleuchtung	Farbe	Schauspieler	VFX (Dreh)	Soundaufnahmen (Dreh)	Gimbal	HDR	Meta	Status
/	51	F_Gewinn 4	2. großer Gewinn, gewinnt Rocket League	3	FPV (Hände beachten!) Hologramm nimmt Großteil des Sichtfelds ein, Hologramm teiltransparent, dahinter Wand und Tisch mit Requisiten sichtbar, Gimbal POV	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Umgebung (Laptop!)		(Hände auf der Tastatur/SYNCRON)	3D trackbar	Maus, Tastatur	JA	/	JA	
/	52	Emotion 5	Person freut sich über den Sieg und macht eine mittlere Siegegeste (kleines Faustballen)	3	Hologramm nicht sichtbar, mittlere Motion, sonst Kreativität des Kameramanns	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Umgebung + Person (Laptop!)		Mittlerer Jubel + Geste (z.B. Siegerfaust)		Bewegungen der Person	JA	/	JA	
/	53	Weit 2	Person möchte sofort weiterspielen, wischt weiter zum nächsten Spiel,	2	Von der Seite, Hologramm sichtbar, mittlere Motion, Wischgeste deutlich sichtbar, sonst KdK	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Umgebung + Person (Laptop!)		Erste Anzeichen von Sucht, hektische Weiterwischen	3D trackbar	Gesamter Raumklang	JA	/	JA	
/	54	Emotion 6	Extreme Konzentrationsphase des Spielers	2	Close-Up auf Gesicht	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Person (Laptop!)		Extreme Konzentration, leicht hektisches Verhalten	3D trackbar	Bewegungen der Person	JA	/	JA	
/	55	Tastatur 1	Nahaufnahmen von der Tastatur und vom Schreiben	1	Close-Up von der Tastatur, mittlere Tastatur	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Tastatur (Laptop!)		Leicht hektisches Schreiben auf der Tastatur		Tastatur	JA	/	/	
/	56	F_Spielen 4	Person spielt WT	3	FPV (Hände beachten!) Hologramm nimmt Großteil des Sichtfelds ein, Hologramm teiltransparent, dahinter Wand und Tisch mit Requisiten sichtbar, Gimbal POV	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Umgebung (Laptop!)		(Hände auf der Tastatur/SYNCRON)		Maus, Tastatur	JA	/	JA	
/	57	Uhr 1	Uhr erscheint zum 1.Mal (Uhr geht in normalen Tempo)	3	CloseUp auf Uhr, statisch	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Uhr (Laptop!)		/		/	/	/	/	

Szene	N:	Shotname	Kurzbe.	t sec.	Kamera	Beleuchtung	Farbe	Schauspieler	VFX (Dreh)	Soundaufnahmen (Dreh)	Gimbal	HDR	Meta	Status
/	58	Füße 1	Die Füße der Person wackeln nervös	1	Close-Up auf Füße, mittlere Motion	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb.		Hektisches Auf- und Abwippen der Füße		Knacken des Bodens	JA	/	/	
/	59	Maus 2	Schauspieler klickt hastig auf die Maus	1	Close-Up auf Maus, mittlere Motion	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Maus (Laptop!)		Hektisches Mausklicken		Maus	JA	/	/	
/	60	Weit 4	Person spielt sehr konzentriert, man kann die Anspannung in ihrem Gesicht sehen	2	Hinter dem Tisch vorbei gehen, Person von vorne sichtbar, mittlere Motion, teiltransparentes Hologramm auch sichtbar	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Umgebung + Person (Laptop!)		Anspannung, Hektik, klares Suchtverhalten		Gesamter Raumklang	JA	/	JA	
/	61	Uhr 2	2. Mal Uhr (Uhr geht etwas schneller)	1,5	CloseUp auf Uhr, statisch, Wiederverwendung von Uhr 1	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Uhr(Laptop!)		/	3D trackbar	/	/	/	/	
/	62	Chips 1	Eine Chips-Packung erscheint neben dem Tisch	2	Zuerst Aufnahme von Tisch ohne Chips-Packung, statisch, dann Aufnahme von Tisch mit Chips Packung, Cross Dissolve zwischen den beiden Shots	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Chips (Laptop!)		/		Knistern der Chips-Packungen	/	/	/	
/	63	F_Verlust 1	1. großer Verlust	3	FPV, Hologramm nimmt Großteil des Sichtfelds ein, Hologramm teiltransparent, dahinter Wand und Tisch mit Requisiten sichtbar, Gimbal POV	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Umgebung(Laptop!)		(Hände auf der Tastatur/SYNCRON)		Maus, Tastatur	JA	/	JA	
/	64	Emotion 7	Person ist enttäuscht und schüttelt den Kopf	3	Close-Up Gesicht, mittlere Motion	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Umgebung + Person (Laptop!)		zuerst kurze Deprimiertheit, dann sofort hektisches Weiterspielen		Bewegungen der Person	JA	/	JA	

Szene	N:	Shotname	Kurzbe.	t sec.	Kamera	Beleuchtung	Farbe	Schauspieler	VFX (Dreh)	Soundaufnahmen (Dreh)	Gimbal	HDR	Meta	Status
/	65	Chips 2	Noch mehr Chips-Packungen und ein leerer Energy-Drink erscheinen neben dem Tisch	1,5	Mehrere Aufnahme vom Tisch, wie er sich mit Chips Packungen füllt, statisch im Post Cross Dissolve zwischen den Shots + letzter Shot von Chips 1	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Chips (Laptop!)		/	3D trackbar	Knistern der Chips-Packungen	/	/	/	
/	66	Uhr 3	3. Mal Uhr (Uhr geht schnell)	1	CloseUp auf Uhr, statisch, Wiederverwendung von Uhr 1	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Uhr		/		/	/	/		
/	67	Chips 3	Noch mehr Chips-Packungen und noch mehr Energy-Drinks	1,5	Mehrere Aufnahme vom Tisch, wie er sich mit Chips Packungen füllt, statisch im Post Cross Dissolve zwischen den Shots + letzter Shot von Chips 2	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Chips (Laptop!)		/		Knistern der Chips-Packungen	/	/	/	
/	68	F_Verlust 2	2. größerer Verlust	3	FPV, Hologramm nimmt Großteil des Sichtfelds ein, Hologramm teiltransparent, dahinter Wand	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Umgebung		(Hände auf der Tastatur/SY		Maus, Tastatur	JA	/	JA	
/	69	Emotion 8	Schauspielerin haut mit der Faust auf den Tisch	2	Von vorne, leicht seitlich, starke Motion	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Person (Laptop!)		Wut, danach kurz Verbitterung, will nun Revanche		Bewegungen der Person	JA	/	JA	
/	70	Füße 2	Schauspielerin wackelt hektisch mit den Füßen	0,5	Close-Up auf Füße, starke Motion	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb.,		Sehr hektisches und wütendes Auf- und Abwippen mit den Füßen	3D trackbar	Knacken des Bodens	JA	/	JA	

Szene	N:	Shotname	Kurzbe.	t sec.	Kamera	Beleuchtung	Farbe	Schauspieler	VFX (Dreh)	Soundaufnahmen (Dreh)	Gimbal	HDR	Meta	Status
/	71	Weit 3	SchauspielerIn spielt sehr hektisch und wütend, haut auf die Tastatur, immer wieder haut sie mit der Faust in die Luft, um ihre Wut zu verdeutlichen	1	Hinter der Person vorbei gehen, Kamera schaut über die Schulter, starke Motion	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Umgebung + Person (Laptop!)		Pure Wut und Hektik, will das Spiel unbedingt gewinnen, legt, alles hinein was sie kann		Gesamter Raumklang	JA	/	JA	
/	72	Chips 4	Immer mehr Chips-Packungen und Energy-Drink-Dosen stapeln sich auf dem Tisch, schließlich ergibt sich ein gewaltiger, kaum zu überblickender Berg an Chips Packungen	1	Viele Aufnahme vom Tisch, wie er sich mit Chips Packungen füllt, statisch im Post Cross Dissolve zwischen den Shots + letzter Shot von Chips 1	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Chips (Laptop!)		/		Knistern der Chips-Packungen	/	/	/	
/	73	Tastatur 2	Person haut wütend auf die Tastatur	0,5	Close-Up von der Tastatur, starke Motion	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Tastatur (Laptop!)		Wütendes Hauen auf die Tastatur		Tastatur	JA	/	/	
/	74	Maus 3	Person haut wütend mit der Maus herum	0,5	Close-Up von der Tastatur, starke Motion	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Maus (Laptop!)		Wütendes Klicken auf die Tastatur		Maus	JA	/	/	
/	75	Uhr 4	Uhr erscheint zum letzten Mal (extremes Tempo)	1	CloseUp auf Uhr, statisch, Wiederverwendung von Uhr 1	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Uhr (Laptop!)		/		/	/	/	/	

Szene	N:	Shotname	Kurzbe.	t sec.	Kamera	Beleuchtung	Farbe	Schauspieler	VFX (Dreh)	Soundaufnahmen (Dreh)	Gimbal	HDR	Meta	Status
/	76	F_Verlust 3	Letzter und größter Verlust	3	FPV, Hologramm nimmt Großteil des Sichtfelds ein, Hologramm teiltransparent, dahinter Wand und Tisch mit Requisiten sichtbar, Gimbal POV	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Umgebung (Laptop!)		(Hände auf der Tastatur/SYNCRON)		Maus, Tastatur	JA	/	JA	
/	77	EMOTION 9	Person wird wütend, haut heftig auf den Tisch, springt auf, wirft den Hocker um und die Chipstüten vom Tisch	7	Kamera weiter entfernt, sodass Tisch, Person und Sessel sichtbar	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Umgebung + Person (Laptop!)		Pure Wut, muss beim Dreh genau choreografiert werden		Bewegungen der Person, Gesamter Raumklang	JA	/	JA	
/	78	EMOTION 10	Nahaufnahme auf das Runterwerfen der Chipstüte	2	Close-Up vom Herunterwerfen der Chips-Packungen	Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb., Hologrammb. für Umgebung + Person (Laptop!)		Wütendes Herunterstoßen der Chipstüten		Bewegungen der Person, Gesamter Raumklang	JA	/	/	
Übergang 3 (Der 2. Weg)	79	Der 2.Weg 1	Kurzer Blackscreen, Person atmet durch, hebt vorsichtig den Hocker, setzt sich wieder, atmet ruhig durch und schaut sich, ihr ist offensichtlich schwindlig, Szene ist wieder hell, Gaming Setup ist weg, normales Museum ist wieder da	10	Nahaufnahme auf die Person von der Seite, am besten aus verschiedenen Perspektiven, statisch oder mit Gimbal	Museumb. (Detailb. Tisch + Person + Unterhaltungsformen)		Müde	/	Keuchendes Atmen	JA	/	JA	
/	80	Der 2.Weg 2	Person bemerkt jetzt, dass Hologramm weg ist, nur Brett ist da		Fokus von Person auf Brett			Blickt auf Brett	/	Keuchendes Atmen	JA	/	JA	
/	81	Der 2.Weg 3	Person steht auf und geht langsam und taumelnd zum letzten Kunstwerk		Von der Seite, Kamera dreht sich mit der Bewegung der Person			Taumelnder Gang, Müdigkeit	/	Schritte (Stampfend), Atmen wird langsamer	JA	/	JA	
Soziales Analog	82	Kunstwerke Sozial	3-4 Shots wie Person die analogen Kunstwerke betrachtet	15	Aus verschiedenen Perspektiven, einmal mit Fokus auf den Beamer (Kreativität des Kameramanns)	Museumb. (Detailb. Bilder + Person)		Freude über die soziale Aktivität	/	Atmen, falls Projektor (Geräusch von Projektor), Schritte	JA	/	/	

Szene	N:	Shotname	Kurzbe.	t sec.	Kamera	Beleuchtung	Farbe	Schauspieler	VFX (Dreh)	Soundaufnahmen (Dreh)	Gimbal	HDR	Meta	Status	
Soziales Digital (NOCH EINMAL AM SET DURCHDISKUTIEREN)	83	Beginn Digital Sozial	Linien entstehen und verbinden die Fotocollage, die allmählich verblasst	50	Closeup auf die Bilder, langsame Kamerafahrt in die mitte, sodass Lydia auch zu sehen ist	Das grüne Licht der Animation leuchtet auf Lydia (dafür werden unsere LEDs verwendet) Es muss sich bewegen und ungefähr dem Der testgerenderten Animation gleichen. Ansonsten eher Hell und warm.	TB D	Noch mehr Freude, Faszination	Fotos von leerer Wand (4 Marker müssen da sein - bei Leerer Wand und bei footage. 3D trackbar	/	JA	/	JA		
	/	84	Sozial Ausbreitung 1	Schauspielerin geht langsam in die Mitte, die Linien und Profile pictures werden immer mehr und verbinden sich auch immer mehr. Emojis und Einwort Nachrichten werden ausgetauscht. Die Linien sind Grün		Abstand zu Lydia wird gehalten, Kamera bewegt sich bis zum Rand des Raumes		Das grüne Licht der Animation leuchtet auf Lydia (dafür werden unsere LEDs verwendet) Es muss sich bewegen und ungefähr dem Der testgerenderten Animation gleichen. Ansonsten eher Hell und warm.	Freude und Faszination	Immer 3D trackar, wie bei 80	/	JA	/	JA	
	/	85	Sozial Ausbreitung 2	Schauspielerin wird einmal umrundet. Sie bleibt dabei Stehen und sieht sich nur staunend um. Die Animation im Hintergrund folgt und wird immer mehr.		Oberkörper ist die ganze Zeit zu sehen.		Wie 84	Staunen	80	/	JA	/	JA	
	/	86	Sozial Pervertierung	Nach 2/3 der Umrundung entfernt sich die Kamera nach hinten, und die Profilbilder nähern sich einander. ein anderes spaltet sich ab, und die Linien zu diesem Bild werden immer röter. Die Nachrichten und Emojis werden ebenfalls immer unfreundlicher. Die Szene wird immer voller		Wenn möglich weitere Linse, Kamerafahrt in eine Ecke		die LED beleuchtung ändert sich zu einer röteren Farbe, gleichzeitig werden die Lichter immer dimmer und kälter.	Angst(lich)	80	/	JA	/	JA	
	/	86	Greenscreen _Angst vor Pervertierung	Close-up auf Kopf, die Animation ist in den Brillengläsern zu sehen, Person weicht langsam zurück		Weite Linse		Keine farbigen LEDs, nur kühle Beleuchtung der Person		Brille trackbar, Green sichtbar	/	JA	/	JA	

Szene	N:	Shotname	Kurzbe.	t sec.	Kamera	Beleuchtung	Farbe	Schauspieler	VFX (Dreh)	Soundaufnahmen (Dreh)	Gimbal	HDR	Meta	Status
/	87	Abnahme	Brille wird abgenommen, in genau diesem Moment verschwindet die Animation.		Wie 86	Von 86 ändert sich plötzlich in 'Normale' Ambiente beleuchtung			80	Brillengeräusch	JA	/	JA	
Ende	88	Ende 1	Person legt die AR-Brille auf einem Sockel ab, geht schließlich komplett aus dem Raum	15	Auf Stativ, ganzer Raum sichtbar, Slow Motion	Museumb. (Detailb. Person)		Alle Emotionen auf einmal -> Verwirrung	/	Schritte	/	/	/	
/	89	Glitch	Raum ist komplett leer und undekoriert		Auf Stativ, ganzer Raum sichtbar, Slow Motion			/	Beim abräumen der Szene / Kamera statisch lassen, und danach ein "clean plate" aufnehmen	/	/	/	/	
/	90	Ende 2	Gleiche Einrichtung wie vorher beim Shot Aus dem Raum		Auf Stativ, ganzer Raum sichtbar, Slow Motion			/	/	/	/	/	/	
Abspann	91	Abspann	Schriften, die den Sinn und den Hintergrund des Films erklären und Handlung fordern	30	Weißer Schrift auf schwarzem Grund	/		/	/	/	/	/	/	
				343	Sec									