

| Szene                 | N: | Shotname                | Kurzbe.   | t sec. | Kamera  | Beleuchtung   | Farbe | Schauspieler   | VFX (Dreh) | Soundaufnahmen (Dreh)                          | Gimbal | HDR | Meta | Status |
|-----------------------|----|-------------------------|---|--------|---|---|-------|--|------------|--|--------|-----|------|--------|
| <b>Beginn</b>         | 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     | /   | /    |        |
| <b>Bildung analog</b> | 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     | /   | /    |        |
| <b>Übergang 1 (AR-Brille)</b> | 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  | Far be | Schau- spieler                             | VFX (Dreh)                         | Soundaufnahmen (Dreh) | Gim bal | 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   |        |
| <b>Bildung und Wissenschaft digital</b> | 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   |        |
| <b>Übergang 2 (Der Weg)</b> | 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     | /   | /    |        |
| <b>Unterhaltung Analog</b>  | 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     | /   | /    |        |
| <b>Unterhaltung Digital</b> | 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!)<br>Hologramm nimmt Großteil des Sichtfelds ein, Hologramm teiltransparent, dahinter Wand und Tisch mit Requisiten sichtbar, Gimbal POV | Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb.,<br>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.,<br>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.,<br>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.,<br>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.,<br>Hologrammb. für Tastatur (Laptop!)          |       | Leicht hektisches Schreiben auf der Tastatur       |             | Tastatur              | JA     | /   | /    |        |
| /     | 56 | F_Spielen 4 | Person spielt WT   | 3      | FPV (Hände beachten!)<br>Hologramm nimmt Großteil des Sichtfelds ein, Hologramm teiltransparent, dahinter Wand und Tisch mit Requisiten sichtbar, Gimbal POV | Dunkle Grundb. + blaue LED für Detailb.,<br>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.,<br>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     | /   | /    |        |
| <b>Übergang 3 (Der 2. Weg)</b> | 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   |        |
| <b>Soziales Analog</b>         | 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<br>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   |        |
| <b>Ende</b>    | 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 |  |       | /                                       | /  | /                     | /      | /   | /    |        |
| <b>Abspann</b> | 91 | Abspann  | Schriften, die den Sinn und den Hintergrund des Films erklären und Handlung fordern   | 30     | Weißer Schrift auf schwarzem Grund            | /  |       | /                                       | /  | /                     | /      | /   | /    |        |
|                |    |          |   | 343    | Sec   |  |       |   |  |                       |        |     |      |        |