











,simul,
v. 4.1

2004 - 04 -07

Andreas Gessl | David Zuderstorfer

Legende

	Licht Beauty - Light
	Studio A Greenbox Bereich ist Kasten im Kasten
	„Haus“
	„B“ liegend B ... Opferrolle
	„B“ stehend
	„A“ stehend A ... Täterrolle
	„Altar“ aus Samenkorn entstanden
	Motion Control mit Schienen
Schwierigkeit	1 ... schwer 5 ... einfach
Wertung	1 ... wichtig 5 ... weniger wichtig

1

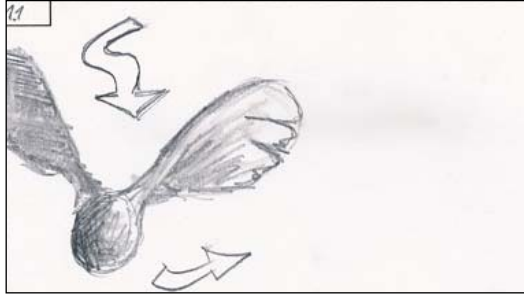
Handlung

Dauer: 30-40s

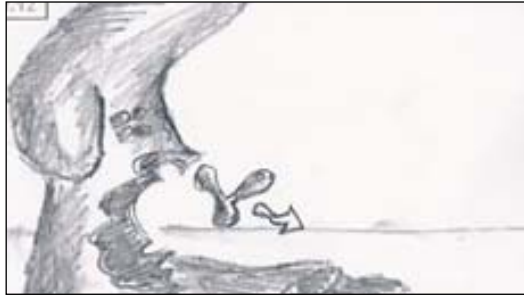
Samenkorn weht durch die Luft

Schwgkt: 3

Wertung: 1



weht durch die „Ruine“



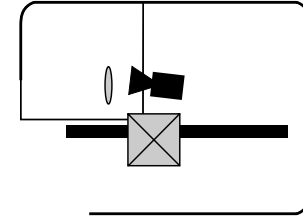
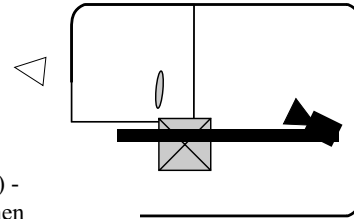
fliegt über die Person hinweg
(-> evtl. dezentes Haarwehen)
geht im Hintergrund zu Boden.



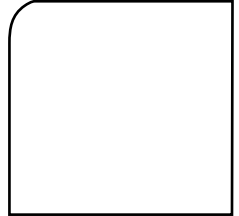
Kamera

3D Kamera die übergeht in MoCo Shot

Kamera bewegt sich abwärts (Schauspielerin ins Bild) auf Schauspielerin zu (in einem Bogen um das virtuelle Haus) - bleibt auf Schauspielerin stehen



Set



Regie

Requisiten

Audio

Notiz

Haus zum Move-Programmieren

Dreh

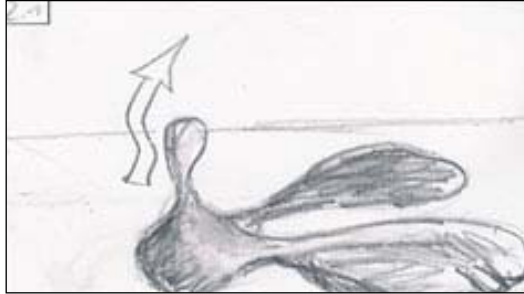
1x (für A UND B)

2

Handlung

Dauer: ~4s

Samenkorn verwurzelt sich und beginnt zu wachsen.



Kamera

3D Kamera

Set

Regie

Requisiten

Audio

„knarrschen“ - weckt evtl. A auf
-> „Lockruf“

Notiz

Dreh

3

Handlung

Dauer: 8-10s

zerstörtes Haus ist zu sehen

Schwgt: 4

A erhebt sich (kommt von unten ins Bild) -> vom „Lockruf“ geweckt

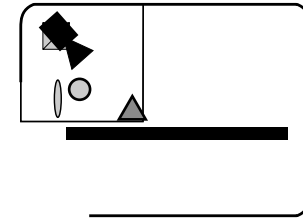
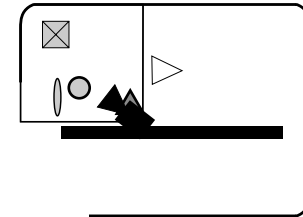
Wertung: 1



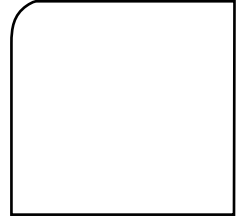
Kamerafahrt nach oben - in der Vogelperspektive sieht man die „Ruine“, A (stehend) und B (liegend). Vor B liegt ein Teil in einer Pfütze.

Kamera

MoCo: Fahrt von Gesicht A (das ins Bild kommt) nach oben (Vogelperspektive)



Set



Regie

Requisiten

Bombe 1

Audio

Notiz

Haus für Moco Programmierung

Dreh

2x der gleiche Move (weil B still liegt)

4

Handlung

Dauer: 6-8s

Gegenschuss: man sieht wachsende Pflanze - A Blickt in Richtung der Pflanze

Schwgt: 5

Wertung: 2



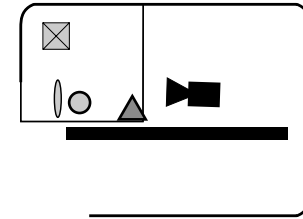
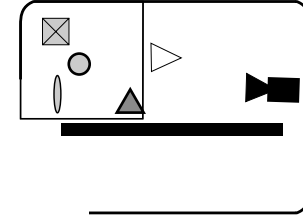
A bewegt sich anschließend zu B (am Boden liegend) und nimmt das in einer Pfütze liegende Teil an sich.



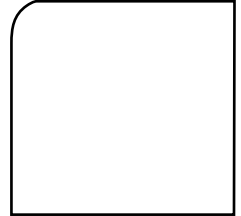
„Altar“ wächst weiter

Kamera

MoCo fährt nach vorne, bewegt sich auf A zu



Set



Regie

Requisiten

Bombe 1

Audio

Notiz

Altarsymbol

Dreh

2x der gleiche Move (B liegt still) -> SchauspielerIn zuckt -> also evtl. Move invertieren

5

Handlung

Dauer: 15-17s

Schwgkt: 2

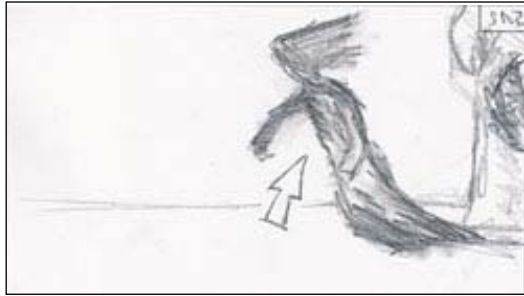
Wertung: 1

Schnitt in Bewegung (A die sich erhebt und mit dem Teil in Richtung „Altar“ schreitet)

In dem Moment in dem das Teil entfernt wird, öffnet B die Augen.

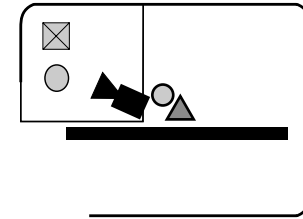
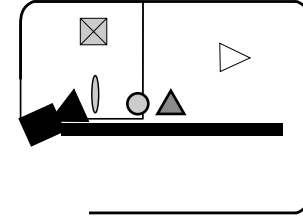
Fahrt um B herum während B rückwärts niederfällt.

Kamera fährt weiter -> B und „Haus“ stehen nebeneinander

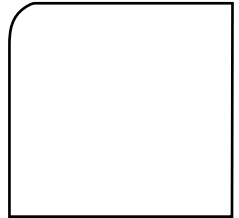


Kamera

MoCo fährt etwa 180° um die sich erhebende Person herum während sie sich von B wegbeugt



Set



Regie

Requisiten

Bombe 1

Audio

Notiz

Haussymbol
Altarsymbol
Matte dünn

Dreh

Timing !
2x - Move und Move invertiert

6

Handlung

Dauer: ~4s

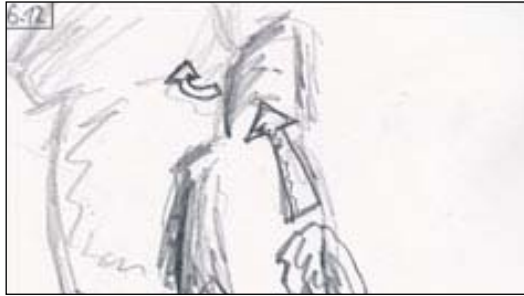
Rückwärts erbricht B -
Kamera verfolgt die Flüssigkeit die in
ihren Mund zurückläuft

Schwgkt: 3

Wertung: 2

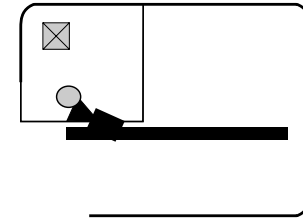
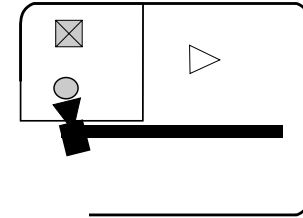


Flüssigkeit fließt in B's Mund zurück.

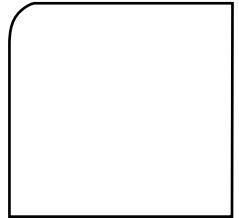


Kamera

Moco von oben nach unten -
„verfolgt“ Erbrochenes



Set



Regie

Requisiten

Kotze

Audio

Notiz

Plastik

Dreh

1x

7

Handlung

Dauer: 15-18s

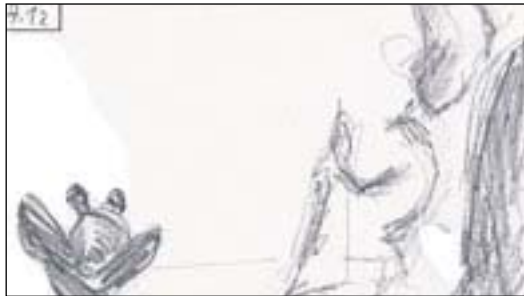
Schwgt: 2

Wertung: 1

A weicht zurück vom „Altar“ (man sieht ihre offenen Hände -> sie hat soeben das Teil in den „Altar“ gelegt)

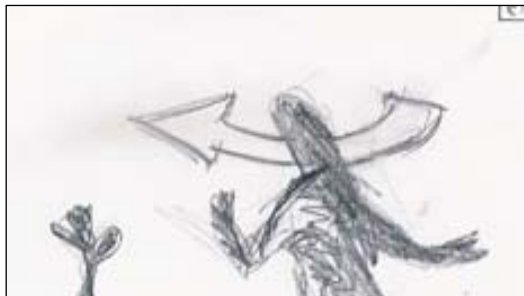


Fahrt um Altar und A, im Hintergrund sieht man B wie sie sich dem Haus nähert und es berührt.



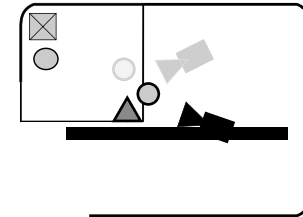
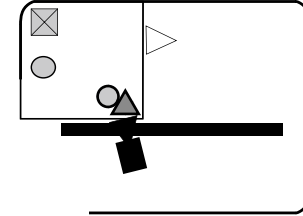
Kamera stoppt

Tanz setzt ein - A beginnt sich ruckartig / rhytmisch zu bewegen. Kamerafahrt in entgegengesetzter Bewegungsrichtung

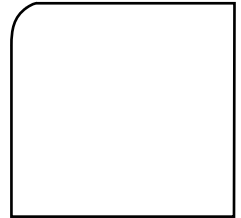


Kamera

Moco geht in Halbkreis um Altar hinter die Schauspielerin - bleibt stehen - anschließend Fahrt raus



Set



Regie

Requisiten

Altar
Bombe 1

Audio

Notiz

Haus
Matte dünn

Dreh

Timing!
2x - Move und Move invertiert

8

Handlung

Dauer: ~2s CUs von A während des Tanzes

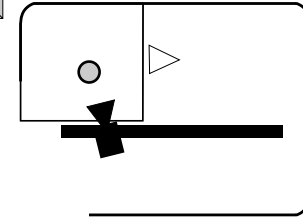
Schwgt: 5

Wertung: 4

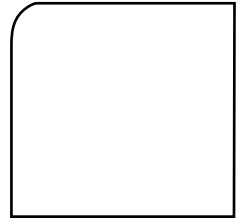


Kamera

MoCo: einfache Fahrten



Set



Regie

Requisiten

Audio

Notiz

Dreh

9

Handlung

Dauer: ~5s

B und A während des Tanzes:

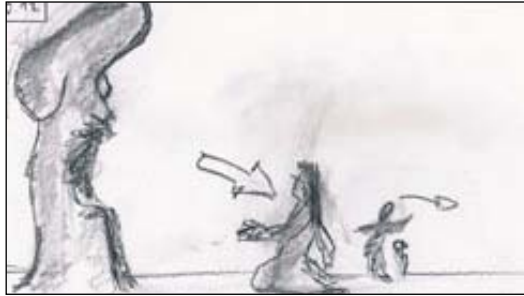
Schwgt: 4

A tanzt - B „berührt“ das zerstörte „Haus“

Wertung: 1

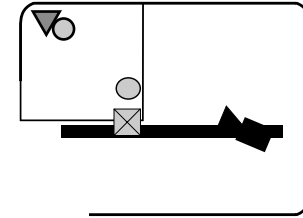
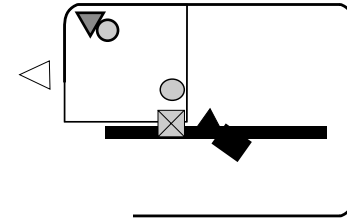


B weicht vom „Haus“ zurück

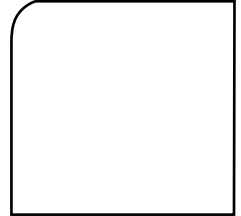


Kamera

MoCo fährt raus



Set



Regie

Requisiten

Audio

Notiz

Altarumriss aufkleben
Haussumriss

Dreh

2x - Move und Move invertiert

10

Handlung

Dauer: 3s

Tanz von A, im Vordergrund sieht man das Teil im „Altar“ liegen. Das Teil „transformiert“.

Schwgt: 4

Wertung: 4

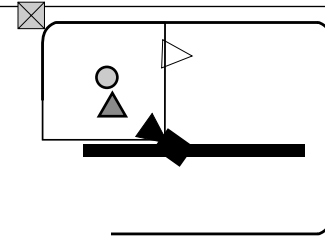
-> reine Tanzszene
(Altar und Bombe 3D)

-> Haus und B im Hintergrund zu erkennen

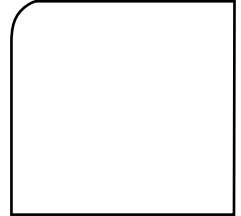


Kamera

Moco: einfache Fahrt



Set



Regie

B erhebt sich langsam
Tanz von A wird immer impulsiver

Requisiten

Audio

Notiz

Altarumriss
Hausumriss

Dreh

2x - Move und Move invertiert

11

Handlung

Dauer: 2s

Aufnahmen vom Tanz

Schwgt: 4

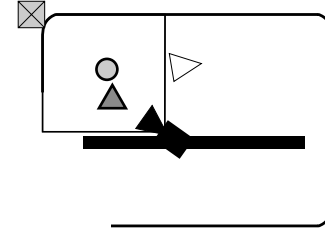
im Hintergrund ist NICHT das Haus

Wertung: 4

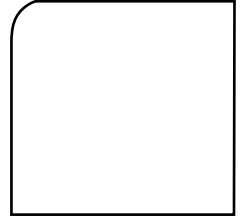


Kamera

MoCo: einfache Fahrt



Set



Regie

Requisiten

Audio

Notiz

Dreh

1x

12

Handlung

Dauer: ~5s

Sicht von hinter dem „Haus“, B weicht zurück (rückwärts aufrappeln, evtl. robben)

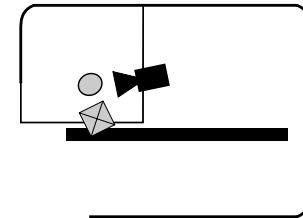
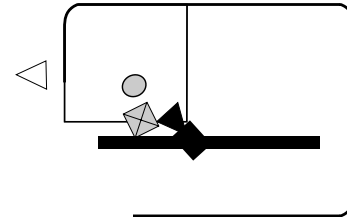
Schwgt: 3

Wertung: 2

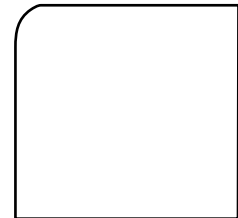


Kamera

Kamera abwärts



Set



Regie

B realisiert was passiert ist (halb aufgerichtet betrachtet sie das zerstörte Haus)

Requisiten

Audio

Notiz

Haussymbol

Dreh

1x

13

Handlung

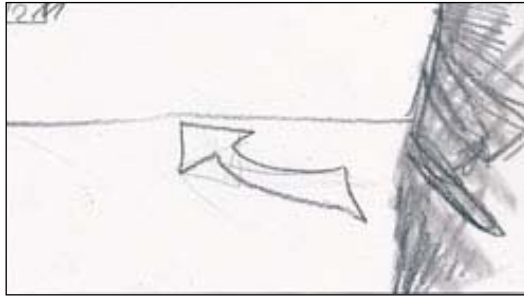
Dauer: ~4s

Tanz

Schwgkt: 3

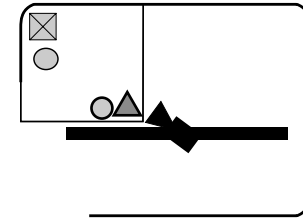
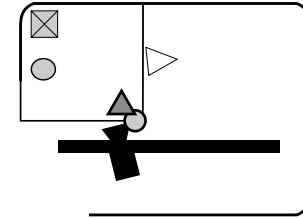
A mit Taille durchs Bild - Kamera raus

Wertung: 2

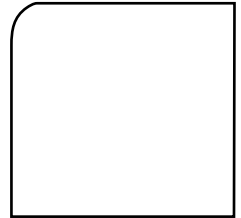


Kamera

Fahrt um Altar raus (in entgegengesetzter Richtung zu Schauspielerin)



Set



Regie

Requisiten

Audio

Notiz

Hausumriss
Altarumriss

Dreh

2x - Move und Move invertiert (Timing egal, da B im Hintergrund nur kniet)

14

Handlung

Dauer: ~4s

rückwärts Erheben von B von hinten,
Kamerafahrt aufwärts

Schwgt: 3

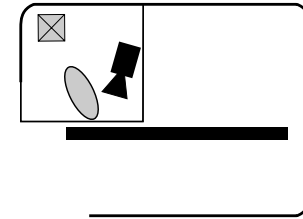
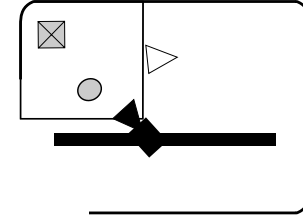
Wertung: 2



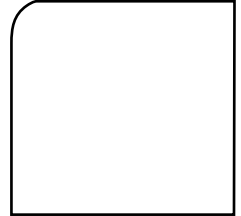
B öffnet die Augen rückwärts

Kamera

Moco senkt sich nach unten
(hinter B's Kopf)



Set



Regie

Requisiten

Audio

Notiz

Dreh

1x

15

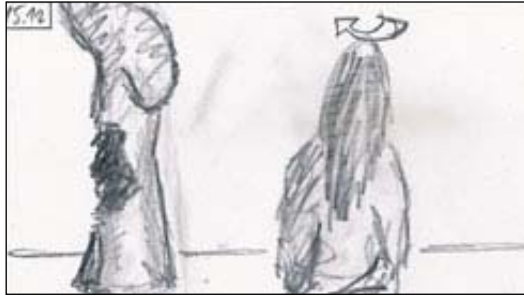
Handlung

Dauer: ~4s

A nimmt die Bombe an sich - wendet sich dem Haus zu

Schwgt: 2

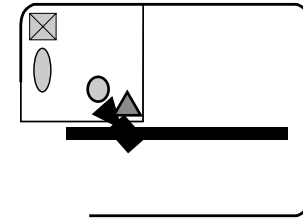
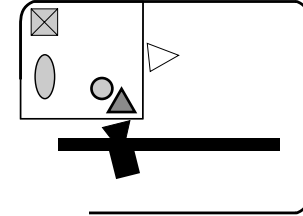
Wertung: 2



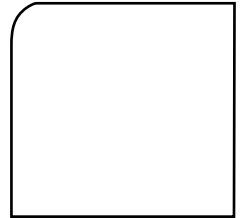
Fahrt um die sich drehende A - „Haus“ kommt ins Bild
-> B nicht im Bild

Kamera

Moco an Altar vorbei in Richtung Haus



Set



Regie

Altar sackt zusammen (wird gehalten und nach unten bewegt)

Requisiten

Bombe 2
Altar

Audio

Notiz

Haussymbol
Altarsymbol

Dreh

1x

16

Handlung

Dauer: 2s CU Gesicht A

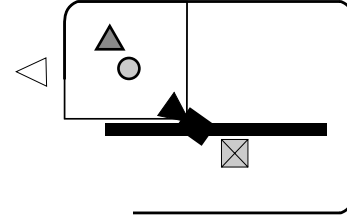
Schwgt: 5

Wertung: 5

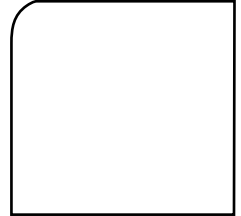


Kamera

Moco: einfache Fahrt



Set



Regie

A visiert Haus

Requisiten

Audio

Notiz

Dreh

1x

17

Handlung

Dauer: 2s

Schwgkt: 1

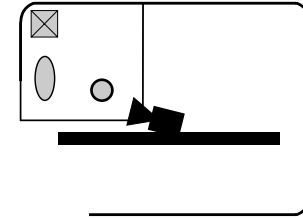
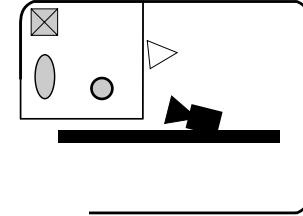
Wertung: 3

Totale: A im Vordergrund, B beginnt rückwärts ins (sich rekonstruierende) Haus zu schleudern

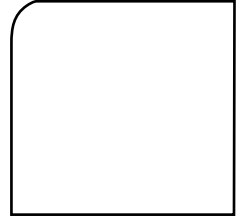


Kamera

Moco fährt rein



Set



Regie

TIMING

Requisiten

Audio

Notiz

Trampolin
Matte
Haussymbol

Dreh

TIMING!!

2x - Move und Move invertiert

--> schnellere Kamerabewegung bei invertierten Move

--> Move invertiert (Sprung) einmal mit Matte dünn und einmal mit Matte

18

Handlung

Dauer: 3s
 Schwgkt: 3
 Wertung: 2

CU Hände von A die die „Bombe“ tragen - nimmt die Bombe in eine Hand und holt mit der Hand aus - läuft aufs Haus zu



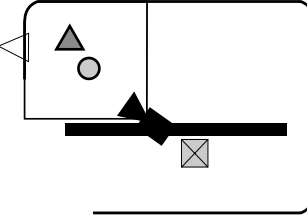
Hier Zwischenschnitt auf Szene 19.

A wirft die Bombe (in diesem Augenblick Schnitt auf A von hinten wie sie sich auflöst)

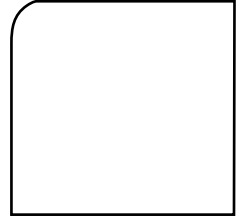


Kamera

Moco verkehrt aufs Haus zu - und fährt zur Seite (sodass A nicht mehr frontal im Bild zu sehen ist)



Set



Regie

Requisiten

Bombe 2 (wird geworfen!)

Audio

Notiz

Dreh

1x

19

Handlung

Dauer: 2s

Einstellung auf B (schräg hinten) die rückwärts geschleudert wird -

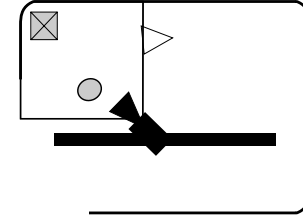
Schwgkt: 2

Wertung: 2

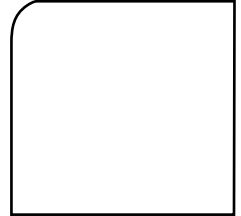


Kamera

Moco fährt mit springender Schauspielerin mit (weg vom Haus)



Set



Regie

Requisiten

Audio

Notiz

Haussymbol
Matte
Trampolin

Dreh

1x

Timing!

20

Handlung

Dauer: 4s

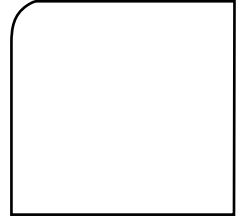
Einstellung A, die die Bombe hochreisst und auf das Haus zustürmt - A läuft los

-> Fortsetzung von 18



Kamera

Set



Regie

Requisiten

Audio

Notiz

Dreh

21

Handlung

Dauer: 15s

Schwgt: 3

Wertung: 1

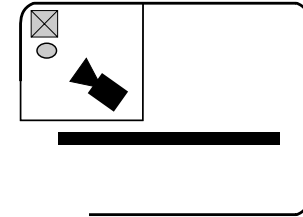
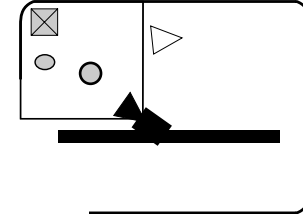
A von hinten - zerfällt, nachdem sie die Bombe weggeschleudert hat, in Samenkörner; Kleid fällt zu Boden - Kamera verfolgt nun die fliegende „Bombe“ -> A fällt seitlich zu boden

Die Zeiten treffen sich: Bombe aufs Haus, Haus rekonstruiert sich zu Ende und B wird fertig rückwärts geschleudert

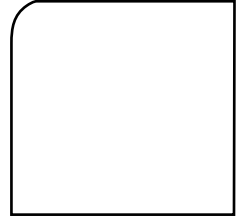


Kamera

Moco nähert sich dem Haus - B soll möglichst erst am Ende des Shots ins Bild kommen (Zeitlupenproblem!)



Set



Regie

Requisiten

Kleid

Audio

Notiz

Haussymbol

Dreh

2x

invertierten Move (Sprung weg vom Haus) anspeiden

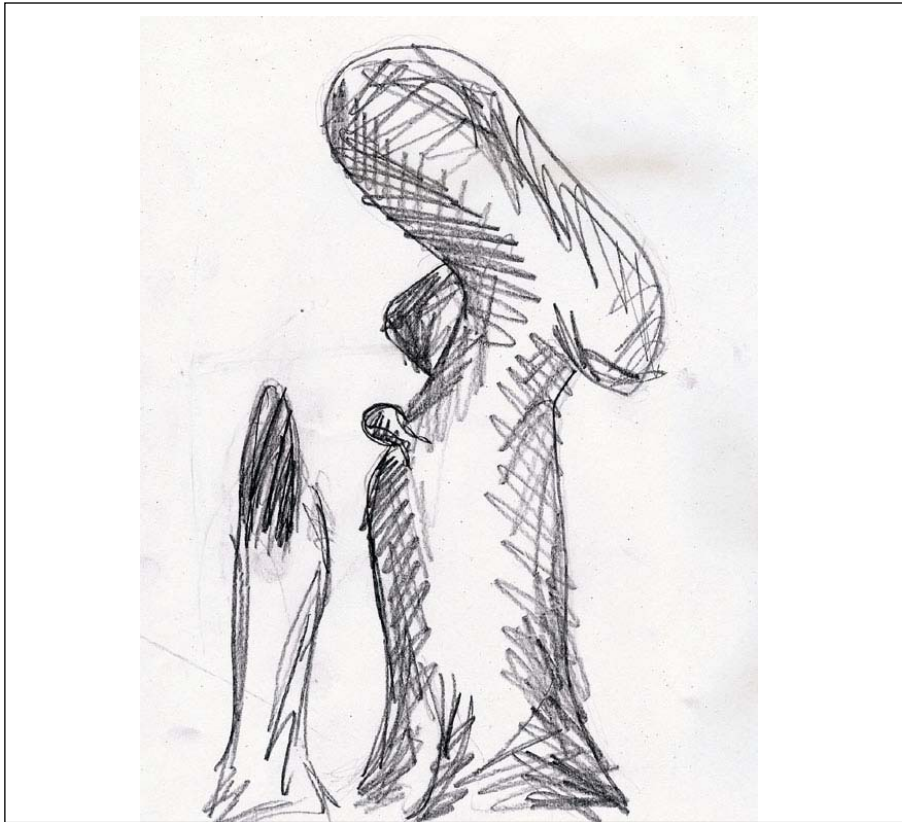
21

Handlung

die „Bombe“ hat sich mit dem „Haus“ vereint, das Haus hat sich vorher bereits fertig rekonstruiert, B steht vor dem „Haus“ und blickt hoch - in diesem Moment „endet die Zeit“

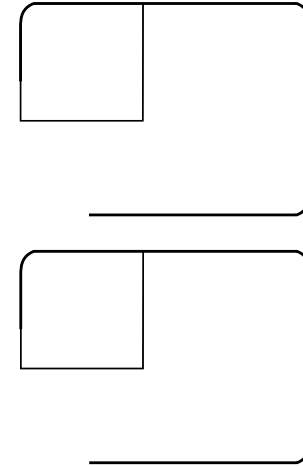
Schwgt:

Wertung:

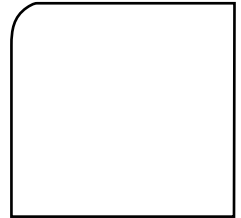


Kamera

3D Kamera



Set



Regie

Requisiten

Audio

Notiz

Dreh