

## Inhaltsverzeichnis

<b>1.</b>	<b>WETTBEWERB</b>	
1.1	Der Dialog .....	S. 2
1.2	Teilnahmebedingungen des Wettbewerbs ..	S. 5
1.3	Die fünf Beispielfilme.....	S. 8
<b>2.</b>	<b>STORYTELLING</b>	
2.1	Die eigene Story.....	S. 13
2.2	Storyboard.....	S. 14
2.3	Drehbuch.....	S. 29
<b>3.</b>	<b>ORGANISATION</b>	
3.1	Locationsuche .....	S. 31
3.2	Finale Location.....	S. 37
3.3	Casting des Jungen.....	S. 39
3.4	Drei verschiedene Besetzungen .....	S. 40
3.5	Das Kartenspiel .....	S. 42
3.6	Kostüme .....	S. 43
3.7	Requisiten .....	S. 45
3.8	Equipment .....	S. 46
<b>4.</b>	<b>UMSETZUNG</b>	
4.1	Der Dreh.....	S. 47
4.2	Postproduction .....	S. 50
4.3	Nachvertonung.....	S. 56
4.4	Der Film in Bildern.....	S. 57

# 1. WETTBEWERB

## 1.1 Der Dialog

PHILIPS  
CINEMA

PARALLEL LINES  
TELL IT YOUR WAY

### THE SCRIPT

---

WHAT IS THAT?

IT'S A UNICORN.

NEVER SEEN ONE UP CLOSE BEFORE

BEAUTIFUL

GET AWAY, GET AWAY

I'M SORRY

---

## 1.2 Teilnahmebedingungen des Wettbewerbs



**PHILIPS**  
CINEMA

**PARALLEL LINES**  
TELL IT YOUR WAY

**DEUTSCHLAND**  
TEILNAHMEBEDINGUNGEN

## TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Teilnahmeberechtigt ist, wer das 18. Lebensjahr vollendet hat.
- Mitarbeiter von Philips dürfen über ihren eigenen Account teilnehmen, es sei denn, sie sind in dem Selektions- oder Beurteilungsprozess eingebunden.

## KREATIVE UND TECHNISCHE ANFORDERUNGEN FÜR DIE BEITRÄGE:

- Laden Sie zuerst das Startpaket herunter. Darin ist alles enthalten, was Sie für den Wettbewerb brauchen: Die Anleitung für die Teilnahme, das Skript, der Bumper (ein Standbild mit der URL des offiziellen YouTube-Kanals [www.youtube.com/philipscinema](http://www.youtube.com/philipscinema)) und diese Teilnahmebedingungen.
- Ihr Film sollte im Bildformat 16:9, in einem für YouTube passenden Format und mit der bestmöglichen Qualität gedreht worden sein (ideal ist High Definition).
- Der Film darf inklusive des offiziellen Bumpers höchstens drei Minuten lang sein (der Bumper ist im Startpaket enthalten, siehe unten).
- Der Film sollte ausschließlich den originalen Dialog aus "Parallel Lines" (ansonsten kein gesprochenes Wort) enthalten. Das offizielle Skript ist im Startpaket enthalten.
- Der Film-Dialog sollte in englischer Sprache sein. Wenn in einer anderen Sprache als Englisch gesprochen wird, muss der Text korrekt übersetzt sein und englische Untertitel hinzugefügt werden.
- Das Material darf keine Rechte Dritter, insbesondere Urheberrechte, das Recht am eigenen Bild und Wort verletzen. Verletzt Ihr Betrag Rechte Dritter werden Sie Philips und mit Philips konzernverbundene Unternehmen vom Anspruch des Dritten freistellen und schadlos halten.
- Bevor Sie Ihren Film auf YouTube hochladen, müssen Sie ihn mit einem Bumper versehen. Ein Wettbewerbspaket, das diesen Bumper und den „Parallel Lines“-Dialog enthält, kann über den YouTube-Kanal von Philips Cinema ([www.youtube.com/philipscinema](http://www.youtube.com/philipscinema)) heruntergeladen werden.
- Die Teilnehmer dürfen ihr eigenes Logo oder persönliche Markenzeichen im Film verwenden. Filme, in denen Namen, Logos, Markenzeichen, Urheberrechtsvermerke oder anderes geistiges Eigentum Dritter zu sehen sind, dürfen jedoch nicht am Wettbewerb teilnehmen.
- Die URL <http://www.youtube.com/philipscinema> muss in den Infos zu Ihrem Film auf YouTube erwähnt werden.
- Material, das nach dem alleinigen Ermessen des Veranstalters als geschmacklos eingestuft wird, ist von der Teilnahme am Wettbewerb ausgeschlossen.
- Material von offen politischer oder religiöser Natur ist von der Teilnahme ausgeschlossen.
- Die Teilnehmer bestätigen, dass Philips und dessen konzernverbundene Unternehmen nicht verantwortlich sind für unrichtige oder ungenaue Informationsangaben, Netzwerkausfälle, technische Störungen, verlorene Daten, Hardware- und Software-Fehler beim Herunter- oder Hochladen von mit dem Wettbewerb in Zusammenhang stehenden Material auf YouTube.

## ORIGINALITÄT:

- Die Teilnehmer garantieren dafür, dass es sich bei den Beiträgen um ihr eigenes Werk handelt, das nicht von Dritten erstellt wurde.
- Den Teilnehmern ist bewusst, dass viele Ideen, Geschichten Themen, Formate usw. ähnlich oder gar identisch sein können. Die Bereitstellung der Beiträge erfolgt unentgeltlich. Der Teilnehmer verzichtet im Fall einer Verwendung des Beitrags in veränderter oder unveränderter Form auf jedwede Vergütungsansprüche gegen Philips und mit Philips konzernverbundene Unternehmen.

## VERWENDUNG DES ÜBERMITTELTEN MATERIALS:

Philips behält sich das Recht vor, teilnehmende Filme auf YouTube und in anderen Medien zu zeigen und auf sie aufmerksam zu machen.

#### RAHMENBEDINGUNGEN:

- Die Teilnehmer akzeptieren diese Teilnahmebedingungen.
- Die Missachtung dieser Teilnahmebedingungen führt zur Disqualifikation. Sollte in einem Land keine länderspezifische Version der Teilnahmebedingungen verfügbar sein, gelten die Teilnahmebedingungen aus den Niederlanden.
- Die Teilnahmebedingungen des Wettbewerbs finden Sie auf dem offiziellen YouTube-Kanal ([www.youtube.com/philipscinema](http://www.youtube.com/philipscinema)) und auf der Website [philips.com/cinema](http://philips.com/cinema).
- Dieser Wettbewerb unterliegt dem Recht der Niederlande.

#### EIGENTÜMERSCHAFT:

- Philips und seinen konzernverbundenen Unternehmen steht das nicht-ausschließliche, durch Philips und dessen konzernverbundene Unternehmen allein übertragbare, unentgeltliche, zeitlich und örtlich unbegrenzte Recht zu, die Beiträge in unveränderter oder geänderter Form in allen Nutzungsarten beliebig kommerziell zu verwerten und zu nutzen (insbesondere zu vervielfältigen, vervielfältigen zu lassen und zu verbreiten) und Dritten für alle Nutzungsarten - allein und nach freiem Ermessen - Nutzungsrechte einzuräumen.
- Den Teilnehmern ist es nicht gestattet, die Philips Wort- und Bildmarke oder sonstige Rechte von Philips und dessen konzernverbundenen Unternehmen zu nutzen.
- Die von Philips genehmigte Verwendung von Rechten Philips' hat im Einklang mit den Vorgaben von Philips zu erfolgen. Ein Beispiel hierfür ist das Paket zum Herunterladen, das den Bumper mit der URL enthält, die dem teilnehmenden Film hinzugefügt werden soll.

#### TEILNAHME AN WERBEKAMPAGNEN:

- Alle Teilnehmer erklären sich bereit, an jeder Form von Öffentlichkeitsarbeit unentgeltlich teilzunehmen.
- Der Teilnehmer ist damit einverstanden, dass Philips, dessen konzernverbundene Unternehmen und die seitens Philips mit der Durchführung des Wettbewerbs beauftragten Unternehmen die ihnen übermittelten personenbezogenen Daten zur Durchführung der Preisvergabe erheben, speichern und verwenden dürfen. Des Weiteren räumt der Teilnehmer Philips, dessen konzernverbundenen Unternehmen und den seitens Philips mit der Durchführung des Wettbewerbs beauftragten Unternehmen das nicht-ausschließliche, unentgeltliche, räumlich und zeitlich unbeschränkte Recht ein, den Namen, das Bild, die Stimme, biographische Informationen, Fotografien, Aussagen und sonstige Informationen über den Preis oder persönliche Ausführungen (und/oder bearbeitete Teile davon), die in seinem Beitrag zum Wettbewerb enthalten sind, zu Werbe- und Promotionszwecke und für die Öffentlichkeitsarbeit in veränderter oder unveränderter Form zu nutzen und zu verwerten.

**ZEITPLAN DES WETTBEWERBS:**

- Der Wettbewerb beginnt am 8. April 2010 und endet zu Mitternacht WEZ am 26. September 2010.

<b>EVENTS</b>	<b>BEGINNT am besagten Tag um 00:00:01 WEZ</b>	<b>ENDET am besagten Tag um 23:59:59 WEZ</b>
Ausschreibung – Hochlade-Phase	8. April	8. August
ERSTE RUNDE: Beurteilungen von Ridley Scott Associates, BAFTA und Philips.	9. August	22. August
ZWEITE RUNDE: Semifinale – öffentliche Abstimmung auf YouTube.	23. August	5. September
DRITTE RUNDE: Finale – öffentliche Abstimmung auf YouTube und Beurteilungen durch Ridley Scott.	6. September	19. September
Bekanntgabe des Gewinners.		Die Gewinner werden am oder um den 21. September bekanntgegeben.

**BEWERTUNG:**

- Das Ergebnis wird von einer Jury aus Mitarbeitern von Ridley Scott Associates, BAFTA und Philips und in zwei Runden öffentlicher Abstimmungen ermittelt. Weitere Informationen finden Sie im oben aufgeführten Zeitplan.

**BEURTEILUNGSKRITERIEN:**

- Die Filme werden von Ridley Scott Associates, BAFTA und Philips anhand der folgenden Kriterien beurteilt:
  - Kreativität und Originalität beim Erzählen der Geschichte (bis zu 50 Punkte).
  - Interessante Umsetzung des Dialogs (bis zu 25 Punkte).
  - Technische Gestaltung – wie gut kommuniziert der Film die drei Punkte, die das Philips Cinematic Viewing Experience ausmachen (Ton, Einsatz von Licht, filmische Qualität der Aufnahme) (bis zu 25 Punkte).
- Die fünf bestplatzierten Filme werden dann von Ridley Scott nach denselben, oben genannten Kriterien beurteilt.

**ÖFFENTLICHE ABSTIMMUNG:**

- Jeder kann für die Beiträge abstimmen, indem er auf YouTube den "Daumen-rauf"- oder "Daumen-runter"-Button anklickt.
- Jeder kann einmal alle 24 Stunden abstimmen.
- Die Anzahl der erhaltenen Stimmen für jeden Film ist für die Zuseher während der Dauer des Wettbewerbs nicht sichtbar.
- Die in der zweiten Runde erhaltenen öffentlichen Stimmen werden in die dritte Runde mitgenommen.

#### PREISE:

Der Erstplatzierte, der von Sir Ridley Scott ausgewählt wird, erhält\*:

- Erwähnung in einer Pressemitteilung als der von Sir Ridley Scott ermittelte Gewinner.
- Ein einwöchiges Praktikum in einer Niederlassung von RSA (London, Hongkong, Los Angeles oder New York)\*\*.
- Inklusive Reisekosten, sieben Übernachtungen und 1000 britische Pfund oder US-Dollar Taschengeld\*\*\*.
- Den eigenen Film auf [www.philips.com/cinema](http://www.philips.com/cinema).
- Einen Philips Cinema 21:9 Fernseher (oder je nach Land des Wohnsitzes einen gleichwertigen Preis).
- Der Gewinner der öffentlichen Abstimmung (YouTube) erhält\*:
- Eine Einladung für den Gewinner und eine Begleitperson zu einer Filmpremiere eines Films von Ridley Scott Associates in London oder New York inklusive Reisekosten, drei Übernachtungen und 500 britische Pfund ODER US-Dollar Taschengeld.
- Einen Philips Cinema 21:9 Fernseher (oder je nach Land des Wohnsitzes einen gleichwertigen Preis).
- Die fünf Semifinalisten erhalten\*:
- Einen Philips Cinema 21:9 Fernseher (oder je nach Land des Wohnsitzes einen gleichwertigen Preis).
- Die Finalisten auf dem 6. bis 10. Platz erhalten\*:
- Einen Philips Fernseher: (Modell TBD)

Sollte ein Teilnehmer mehrere Preise gewinnen, so erhält er lediglich den höchsten gewonnenen Preis. Die anderen von ihm gewonnenen Preise werden an den/die nächst niedrigeren Gewinner verteilt.

\*\*Je nachdem, welche Niederlassung dem Wohnort des Gewinners am nächsten liegt.

\*\*\*Je nach Land der Niederlassung.

#### DIE GEWINNER DER PREISE:

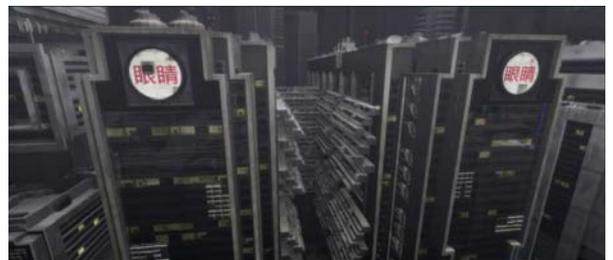
- Die Gewinner jener Preise, die eine Auslandsreise erforderlich machen, sind selbst für die Vollständigkeit ihrer Reisedokumente verantwortlich.
- Die hier genannten Preise können nicht abgeändert und nicht vom Gewinner auf Dritte übertragen werden, es sei denn dies geschieht mit schriftlicher Genehmigung des Veranstalters.
- In manchen Ländern können die Preise steuerpflichtig sein und/oder Sozialabgaben (egal welcher Art) unterliegen. Es liegt bei den Teilnehmern selbst, sich über ihre Abgabepflichten zu informieren und diesen nachzukommen. Der Veranstalter kann für diese Abgaben nicht verantwortlich gemacht werden.
- Die Namen und Wohnorte der Gewinner werden nach Ende des Wettbewerbs vier Wochen lang auf [www.philips.com/cinema](http://www.philips.com/cinema) verkündet. Während dieses Zeitraums müssen sich die Gewinner bei Philips unter folgender Adresse melden: [tellyourway@philips.com](mailto:tellyourway@philips.com).
- Falls einer der Gewinner sich nicht im oben genannten Zeitraum von vier Wochen bei Philips meldet oder wenn sich herausstellt, dass der Gewinner nicht teilnahmeberechtigt war oder die Teilnahmebedingungen nicht eingehalten hat, wird er disqualifiziert und der Preis geht an den Gewinner mit der nächst niedrigeren Punktezahl.
- Die Vergabe des einwöchigen Praktikums in einer der Niederlassungen von RSA hängt davon ab, ob der Gewinner vom Veranstalter als dafür geeignet angesehen wird. Der jeweilige Teilnehmer wird angemessene Spesen Zahlungen erhalten.
- Der Gewinner des Praktikums, der diesen Preis annimmt, muss eine Geheimhaltungsvereinbarung unterzeichnen, deren Form und Inhalt allein im Ermessen des Veranstalters liegt.
- Die Teilnehmer sind sich bewusst, dass das Datum von Filmvorführungen sich jederzeit ändern kann. Aus diesem Grund akzeptieren sie, dass die Wahl der Filmpremiere, zu der sie eingeladen werden, ganz allein beim Veranstalter liegt. Auch die Zeiten der Preisvergaben müssen mit dem Veranstalter abgesprochen werden.

#### FRAGEN:

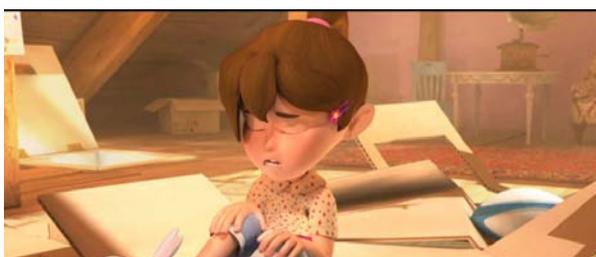
Name und Adresse des Royal Philips Electronics. Bitten wenden Sie sich bei Fragen an diese Adresse [tellyourway@philips.com](mailto:tellyourway@philips.com).

### 1.3 Die fünf Beispielfilme

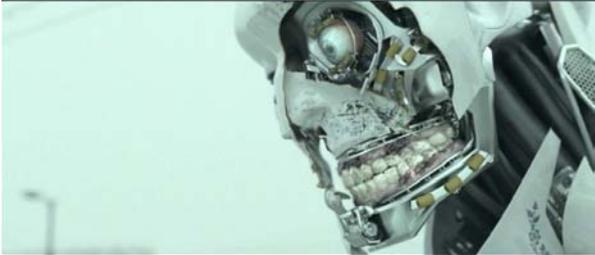
Darkroom von Johnny Hardstaff erzählt die Geschichte eines Detektivs, der auf der Suche nach dunklen Geheimnissen selbst zum Ziel wird.



Jun and the hidden Skies von Hi-Sim erzählt von einem Junge, der mit seiner Schwester und seinem Hasen eine abenteuerliche Reise in dem selbst gebastelten Raumschiff erlebt.



The Gift von Rrik Rinsch verfolgt ein geheimnisvolles Paket mit auf seinem Weg.



The Hunt von Jake Scott begleitet zwei Jäger auf ihrem Streifzug durch die Wildnis.



El secreto de Mateo von Greg Fay erzählt die Geschichte von Mateo und einem blinden Mädchen.



## 2. STORYTELLING

### 2.1 Die eigene Story

Moods und Exposé.

Stand: 02.06.2010

#### Exposé

FantasieWelt – RealWelt

Es ist spät Abends. In einem spärlich beleuchteten Raum sitzen Vater und Sohn an einem Tisch und spielen Karten. Als der Vater seine Karte legt, schaut der Junge aus dem Fenster, da er von dort ein Geräusch hört und ein Blitzen wahrnimmt.

Der Junge widmet sich wieder dem Spiel, allerdings hat er nicht gesehen, was der Vater gelegt hat. "What is that?", murmelt er, als er über seine Karten auf den Tisch späht. "It's A-Unicorn." Sagt er schließlich und legt eine Karte.

Draussen blitzt und grollt es wieder. Diesmal macht sich der Junge auf zum Fenster, um nachzusehen. Mit großen Augen blickt er nach draußen. In unregelmäßigen Abständen wird sein Gesicht von draußen angeleuchtet. Nach jedem Aufblitzen folgt ein dumpfes Grollen. „Never seen one up close before“ sagt der Junge erstaunt. Er geht zu seinem Vater an den Tisch, nimmt ihn an der Hand und zieht ihn mit sich nach draußen.

Vor der Haustüre stehend blicken beide nach oben zum Himmel. Ihre Gesichter werden immer wieder erleuchtet. „Beautiful“ haucht der Junge ehrfürchtig.

Ein Gaukler, der durch die Straßen tanzt, zieht die Aufmerksamkeit des Jungen auf sich. Hinter dem Gaukler sind noch andere Schausteller zu sehen, die wirt durch die Gegend tanzen und Kunststücke vollführen. Der Junge zieht seinen Vater hinter sich her und läuft auf die Artisten zu. Er ist völlig überwältigt von dem Spektakel, das sich hier vor seinen Augen abspielt. Da gibt es Jongleure, Feuerspucker, Gaukler und Zauberkünstler, die um den Jungen herum tanzen und springen. Anfangs noch erstaunt, wird es dem Jungen allerdings zunehmend mulmig. Immer unheimlicher wirken die Gestalten auf ihn, bis er sich unter dem Arm seines Vaters zurückzieht. Einer der Gaukler kommt auf ihn zu und haucht "Get away."

Plötzlich packt er den Jungen unter den Armen, hebt ihn hoch und entreibt ihn seinem Vater. „Get away“ schreit er diesmal energisch und fast schon panisch. Der Junge ist in den Armen eines Soldaten, der ihn gerade von der Straße wegreißen will. Auf der Straße ist ein heftiges Gefecht im Gange. Über Ihnen explodieren die FlaK-Geschosse im Himmel und erleuchten die Szenerie. Der Junge blickt hinter sich, um zu sehen, wo sein Vater bleibt. Wir sehen aber nur einen Teddybär, der gerade zu Boden fällt. Der Junge reißt sich von dem Soldaten los und rennt zurück in Richtung Teddybär.

Der Soldat will ihn zurückhalten, als plötzlich eine Kugel seinen Arm trifft. Er stürzt zu Boden und zieht sich hinter einen Mauervorsprung in Deckung. Er schaut dem Jungen nach, wie er auf der Straße inmitten einschlagender Geschosse seinen Teddy aufhebt. Der Soldat schaut vorsichtig um die Ecke. Direkt vor ihm fliegen die Kugeln. Betroffen schaut er zu Boden. "I'm sorry..."

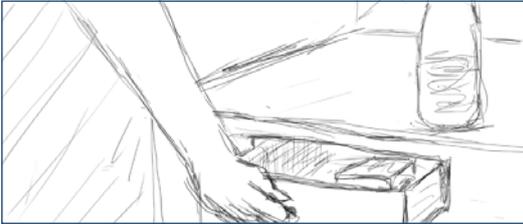
Der Junge rennt auf seinen Vater zu, der immer noch zwischen den Schaustellern steht. Im Hintergrund wird steigendes Getöse und Trampeln laut. Er nimmt seinen Vater an der Hand. Aus dem Staub, hinter dem Vater erscheint schemenhaft ein Elefant – Schwarzblende.

Das Grollen wird ohrenbetäubend laut und verwandelt sich in das Geräusch von Panzerketten, bis es plötzlich verstummt.





# 05 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:00 - 00:04 Duration: 04 sec

Intro mit Credits

Actors: Kind (Hände)

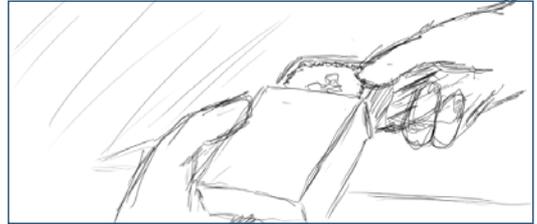
Establishing shot – CloseUp Hände

Action:  
Kind öffnet eine Schublade. Ein Kartenspiel wird sichtbar.

Objects: Tisch  
Flasche  
Kartenspiel

Audio: Ticken einer Uhr im HG  
öffnen der Schublade

# 06 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:00 - 00:04 Duration: 04 sec

Intro mit Credits

Actors: Kind (Hände)

Establishing shot – CloseUp Hände

Action:  
Das Kind nimmt die Karten aus der Packung.

Objects: Tisch  
Kartenspiel

Audio: Ticken einer Uhr im HG  
Kartengeräusch

# 07 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:00 - 00:04 Duration: 04 sec

Intro mit Credits

Actors: Kind (Hände)

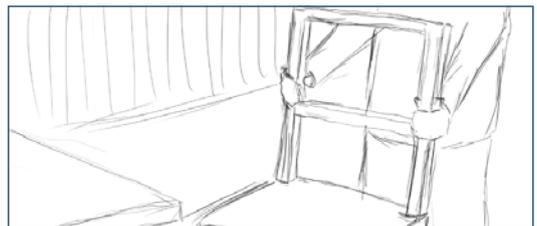
Establishing shot – CloseUp Hände

Action:  
Das Kind macht dem Vater ein Kissen zurecht.

Objects: Tisch  
Stuhl  
Kissen

Audio: Ticken einer Uhr im HG  
Rascheln des Kissens

# 08 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:00 - 00:04 Duration: 04 sec

Intro mit Credits

Actors: Kind (Hände)

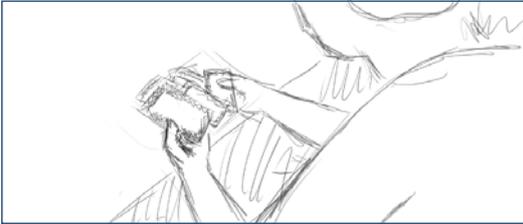
Establishing shot – CloseUp Hände

Action:  
Das Kind zieht seinen Stuhl zurück.

Objects: Tisch  
Stuhl

Audio: Ticken einer Uhr im HG  
Rutschen von Stuhl

# 09 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:00 - 00:04 Duration: 04 sec

Intro mit Credits

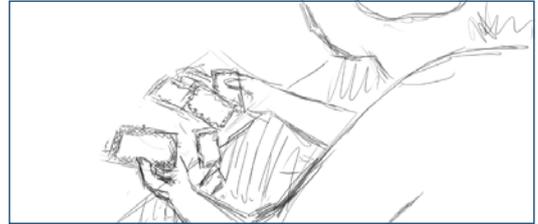
Actors: Kind (Hände)

Establishing shot – CloseUp Hände

Action:  
Das Kind mischt ungeschickt die Karten.

Objects: Tisch  
Kartenspiel      Audio: Ticken einer Uhr im HG

# 010 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:00 - 00:04 Duration: 04 sec

Intro mit Credits

Actors: Kind (Hände)

Establishing shot – CloseUp Hände

Action:  
2 Karten fallen beim Mischen auf den Boden.

Objects: Tisch  
Kartenspiel      Audio: Ticken einer Uhr im HG

# 011 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:00 - 00:04 Duration: 04 sec

Intro mit Credits

Actors: Kind (Hände)

Establishing shot – CloseUp Hände

Action:  
Das Kind hebt die Karten wieder auf.

Objects: Tisch  
Stuhl  
Karten      Audio: Ticken einer Uhr im HG

# 012 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:00 - 00:04 Duration: 04 sec

Intro mit Credits

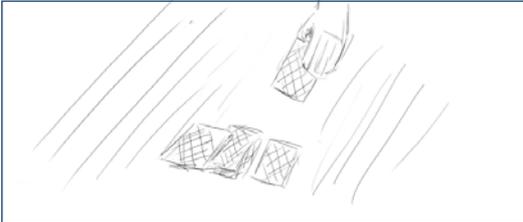
Actors: Kind (Hände)

Establishing shot – CloseUp Hände

Action:  
Das Kind teilt die Karten aus.

Objects: Tisch  
Kartenspiel      Audio: Ticken einer Uhr im HG

# 013 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:00 - 00:04 Duration: 04 sec

Intro mit Credits

Actors: Kind (Hände)

Establishing shot – CloseUp Hände

Action:  
Das Kind teilt die Karten aus.

Objects: Tisch  
Kartenspiel Audio: Ticken einer Uhr im HG

# 014 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:00 - 00:04 Duration: 04 sec

Intro mit Credits

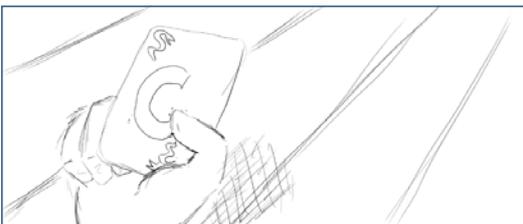
Actors: Vater  
Kind

Establishing shot – CloseUp Hände

Action:  
Der Junge zieht eine Karte und legt sie auf den Tisch. Draussen ein Blitzen, der Junge schaut kurz auf dann wieder auf den Tisch.

Objects: Tisch  
Gegenstände  
Kartenspiel Audio: Ticken einer Uhr im HG  
Leises Grollen von Draußen  
Ablegen der Karte auf den Tisch

# 015 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:00 - 00:04 Duration: 04 sec

Actors: Vater (Hand)

Establishing shot – CloseUp Tisch

Action:  
CloseUp auf Tisch  
Eine Hand (Vater) kommt ins Bild und legt eine Karte ab. (Karte : C – Snake)

Objects: Tisch  
Kartenspiel Audio: Ticken einer Uhr im HG  
Leises Grollen von Draußen  
Ablegen der Karte auf den Tisch

# 016 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:04 - 00:06 Duration: 02 sec

Actors: Junge

CloseUp – Karten in der Hand // Junge dahinter (im Unschärfbereich)

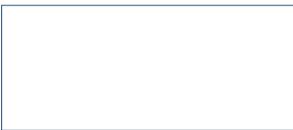
Action:  
Junge sieht seine Karten an.  
Er Überlegt ganz kurz und wählt dann eine seiner Karten, die er ablegen will.  
Er zieht sie und legt sie vor sich ab.

Objects: Kartenspiel  
Bilder im HG Audio: Ticken einer Uhr im HG  
Leises Grollen von Draußen  
Ziehen der Karte aus der Hand

# 017 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:06 - 00:07 Duration: 01 sec



Actors: Junge (Hand)

CloseUp Tisch

Action:  
Der Junge legt die Karte auf den Tisch. ( Karte: A - Snake)

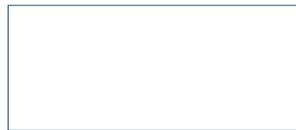
Objects: Tisch  
Kartenspiel

Audio: Ticken einer Uhr im HG  
Leises Grollen von Draußen  
Ablegen der Karte auf den Tisch

# 018 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:07 - 00:12 Duration: 05 sec



Actors: Junge  
Vater

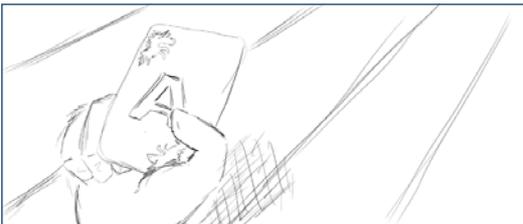
Halbtotale - Junge und Vater am Tisch (Vater im Unschärfbereich)

Action:  
Der Vater starrt auf seine Karten und scheint zu überlegen.  
Durch das Fenster blitzt es unregelmäßig leicht auf.  
Der Junge sieht neugierig zum Fenster.

Objects: Kartenspiel  
Bilder im HG  
Blitzen Aussen

Audio: Ticken einer Uhr im HG  
Leises Grollen von Draußen  
Ziehen der Karte aus der Hand

# 019 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:12 - 00:14 Duration: 02 sec



Actors: Vater (Hand)

CloseUp Tisch

Action:  
Der Vater legt die Karte vor sich auf den Tisch. ( Karte: Unicorn)

Objects: Tisch  
Kartenspiel

Audio: Ticken einer Uhr im HG  
Leises Grollen von Draußen  
Ablegen der Karte auf den Tisch

# 020 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:14 - 00:20 Duration: 06 sec (a+b)



Actors: Junge

Close Up - Junge

Action:  
Der Junge sieht zum Fenster. (Er hat nicht mitbekriegt, was gelegt wurde)  
Er dreht seinen Kopf nach links und sieht auf den Tisch.

Objects: Kartenspiel  
Bilder im HG

Audio: Ticken einer Uhr im HG  
Leises Grollen von Draußen

# 021 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:14 - 00:20 Duration: 06 sec (a+b)

Actors: Junge

Close Up – Junge

Action:  
Er sieht auf den Tisch und redet zu sich selbst "What is that?"  
Er knieft die Augen zusammen und sieht genauer auf den Tisch.  
Er lässt ein erkennendes "mhhhh ..... It's A – Unicorn".  
Anschließend zieht er eine Karte aus seinem Blatt.

Objects: Tisch  
Kartenspiel

Audio: Ticken einer Uhr im HG  
Leises Grollen von Draußen  
Ziehen der Karte aus der Hand

# 022 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:20 - 00:24 Duration: 04 sec

Actors: Junge  
Vater

Halbtotale – Junge und Vater am Tisch (Vater im Unschärfbereich)

Action:  
Er legt die gezogene Karte auf den Tisch.  
Draussen blitzt es wieder.  
Er dreht seinen Kopf nach rechts.  
Er steht auf, legt seine Karten auf den Tisch und geht in Richtung Fenster.

Objects: Kartenspiel  
Bilder im HG  
Blitzen Aussen

Audio: Ticken einer Uhr im HG  
Leises Grollen von Draußen  
Ablegen der Karte auf den Tisch  
Stuhl rücken

# 023 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:24 - 00:30 Duration: 06 sec (a+b)

Actors: Junge

Close Up – Junge am Fenster (Er spiegelt sich im Glas)

Action:  
Der Junge sieht mit großen Augen aus dem Fenster Richtung Himmel.  
Erstaunt sagt er "Never seen one up close before."

Objects: Blitzen Aussen

Audio: Ticken einer Uhr im HG  
Leises Grollen von Draußen

# 024 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:24 - 00:30 Duration: 06 sec (a+b)

Actors: Junge

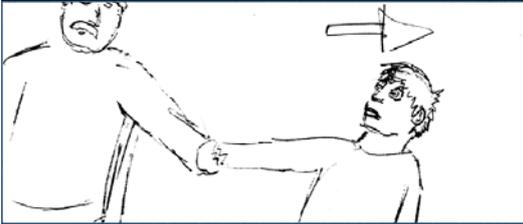
Close Up – Junge am Fenster (Er spiegelt sich im Glas)

Action:  
Er dreht sich um und geht aufgeregt in Richtung seines Vaters

Objects: Blitzen Aussen

Audio: Ticken einer Uhr im HG  
Leises Grollen von Draußen

# 025 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:30 - 00:33 Duration: 03 sec



Actors: Junge  
Vater

Halbnahe – Junge zieht Vater zur Türe

Action:

Er geht zu seinem Vater, nimmt ihn an der Hand und zieht ihn Richtung Türe.

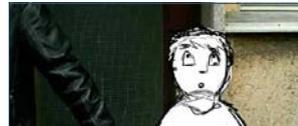
Objects: Kartenspiel  
Bilder im HG  
Blitzen Aussen

Audio: Ticken einer Uhr im HG  
Leises Grollen von Draußen  
Stuhl rücken

# 026 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:33 - 00:36 Duration: 03 sec



Actors: Junge  
Vater

Nahe – Junge (Vater rechts im Anschnitt) // Im Hintergrund die Eingangstüre

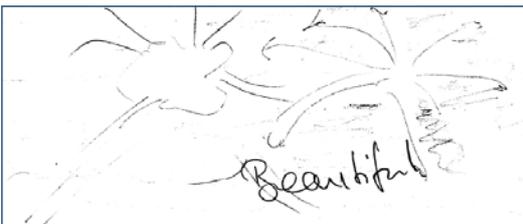
Action:

Die Eingangstüre öffnet sich.  
Der Junge kommt aufgeregt nach draußen und zieht seinen Vater hinter sich her.  
Er bleibt stehen und sieht erstaunt nach oben.

Objects: Blitzen Aussen

Audio: Türe öffnen / schliessen  
Grollen (als Feuerwerk erkennbar)

# 027 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:36 - 00:40 Duration: 04 sec



Actors: -

Subjektive – Himmel aus der Sicht des Jungen

Action:

Ein beeindruckendes Feuerwerk ist am Himmel zu sehen.

Objects: Feuerwerk

Audio: Feuerwerk

# 028 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:40 - 00:41 Duration: 01 sec



Actors: Junge  
Vater

Nahe – Junge (Vater rechts im Anschnitt) // Im Hintergrund die Eingangstüre

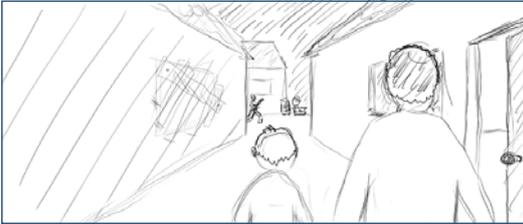
Action:

Überwältigt von dem Spektakel sagt der Junge "Beautiful".  
Der Junge hört das Spiel einer Drehorgel und sieht zu seiner Rechten

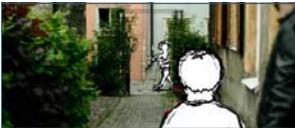
Objects: Blitzen Aussen

Audio: Feuerwerk (wird langsam leiser)  
Drehorgelspiel (aus der Ferne)

# 029 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:41 - 00:44 Duration: 03 sec



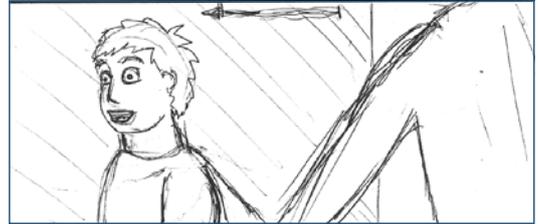
Actors: Junge  
Vater  
Drehorgelspieler

Halbtotale overshoulder – Junge und Vater

Action:  
Er sieht in Richtung des Orgelspielers. (erfreut/gespannt)  
[Diese Szene soll dem Zuschauer helfen die Räumlichkeiten zu begreifen]

Objects: Drehorgel                      Audio: Feuerwerk (leise)  
Drehorgelspiel (aus der Ferne)

# 030 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:44 - 00:45 Duration: 01 sec



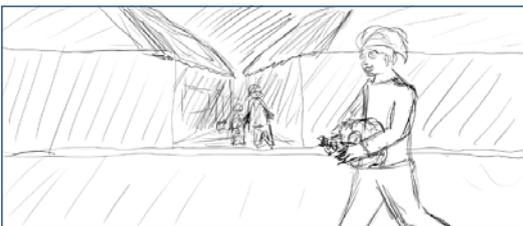
Actors: Junge  
Vater

Halbnahe – Junge und Vater

Action:  
Der Junge zieht seinen Vater in Richtung des Drehorgelspielers.

Objects:                                      Audio: Feuerwerk (leise)  
Drehorgelspiel (aus der Ferne)

# 031 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:45 - 00:49 Duration: 04 sec



Actors: Junge  
Vater  
Gaukler

Totale – Gaukler (Vater & Junge im Unschärfbereich)

Action:  
Der Junge steht an der Ecke und sieht sich das Spektakel an.  
Ein Gaukler kommt von rechts ins Bild. Er hat eine Gitarre im Arm.

Objects: Drehorgel                      Audio: Feuerwerk (leise)  
Drehorgelspiel (präsent im VG)

# 032 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:49 - 00:52 Duration: 03 sec



Actors: Junge  
Vater  
Drehorgelspieler  
Gaukler

Halbnahe overshoulder – Junge (Orgelspieler im Unschärfbereich)

Action:  
Der Junge sieht dem Gaukler, der zu Drehorgelspieler läuft nach.  
Der Orgelspieler dreht die Orgel.

Objects: Drehorgel                      Audio: Feuerwerk (leise)  
Drehorgelspiel (präsent im VG)

# 033 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:52 - 00:54 Duration: 02 sec



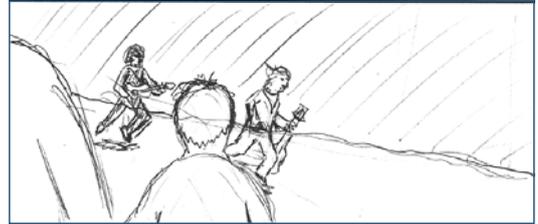
Actors: Junge  
Vater

Halbnahe – Junge

Action:  
Der Junge dreht den Kopf zu seiner Linken.

Objects: Audio: Feuerwerk (leise)  
Drehorgelspiel (präsent im VG)

# 034 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:54 - 00:58 Duration: 04 sec



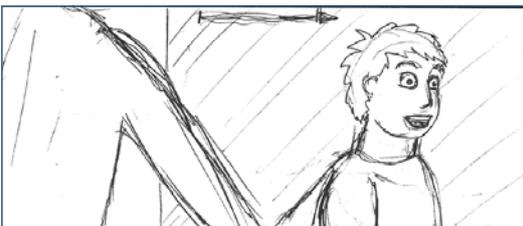
Actors: Junge  
Vater  
Gaukler 1  
Gaukler 2

Halbnahe overshoulder – Junge (Gaukler im Schärfbereich)

Action:  
Zwei Gaukler laufen mit Gitarren in den Armen die Strasse entlang in Richtung Drehorgelspieler. Sie drehen sich und scheinen zur Orgelmusik zu tanzen.

Objects: Gitarren 2x Audio: Feuerwerk (leise)  
Drehorgelspiel (präsent im VG)

# 035 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 00:58 - 01:00 Duration: 02 sec



Actors: Junge  
Vater

Halbnahe – Junge

Action:  
Der Junge macht einen erstaunten Gesichtsausdruck.  
Er geht auf die Strassenmitte zu und zieht dabei seinen Vater hinter sich her.

Objects: Audio: Feuerwerk (leise)  
Drehorgelspiel (präsent im VG)

# 036 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 01:00 - 01:04 Duration: 04 sec



Actors: Junge  
Vater  
Gaukler 3 & 4  
Gaukler 5

Halbnahe overshoulder – Junge (Gaukler im Schärfbereich)

Action:  
Diverse Einstellungen von den Gauklern.  
Einige der Gaukler jonglieren, einer von ihnen sogar mit Feuerbällen. Zwei Gaukler machen ein Schubkarrenrennen. Die Gaukler mit den Gitarren sind neben dem Drehorgelspieler und scheinen mit ihm zusammen ein Lied spielen.

Immer wieder Close Ups vom Jungen

Objects: Audio: Feuerwerk (wird langsam leiser)  
Drehorgelspiel (präsent im VG)

# 037 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 01:00 - 01:04 Duration: 04 sec



Actors: Junge  
Vater  
Gaukler 3 & 4  
Gaukler 5

Halbnahe overshoulder – Junge (Gaukler im Schärfbereich)

Action:

Zwei Gaukler machen eine Art Schubkarrenrennen.  
Im Hintergrund ist ein weiterer Gaukler zu sehen (Unschärfbereich) der jongliert.

Objects:

Audio: Feuerwerk (wird langsam leiser)  
Drehorgelspiel (präsent im VG)

# 038 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 01:04 - 01:06 Duration: 02 sec



Actors: Junge  
Vater  
Feuerspucker

Halbnahe overshoulder – Junge und Feuerspucker (evtl Schärfefahrt von Feuerspucker auf Junge)

Action:

Plötzlich ist ein Feuerspucker neben dem Jungen. Der Feuerspucker bläst eine riesige Flamme in die Luft in Richtung des Jungen. Der Junge erschrickt und macht einen Schritt zur Seite.

Objects:

Audio: Feuerwerk (leise)  
Drehorgelspiel wird energischer  
Feuerspucker

# 039 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 01:07 - 01:09 Duration: 02 sec



Actors: Junge  
Vater  
Gaukler 6

Halbnahe overshoulder – Junge und Vater. Gaukler huscht vorbei

Action:

Vor Schreck macht er einen Satz zu seiner Linken.  
Ein Gaukler mit einem langen Mantel taucht plötzlich neben ihm auf und huscht nah an ihm vorbei.

Objects:

Audio: Feuerwerk (leise)  
Drehorgelspiel (leicht energisch)

# 040 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 01:09 - 01:12 Duration: 03 sec



Actors: Junge  
Vater

Halbnahe – Junge und Vater

Action:

Der Junge schrickt zurück und macht ein ängstliches Gesicht.  
Er flüchtet sich in die Arme seines Vaters.

Objects: Blitzen Aussen

Audio: Feuerwerk (leise)  
Drehorgelspiel (energisch)

# 041 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 01:12 - 01:14 Duration: 02 sec



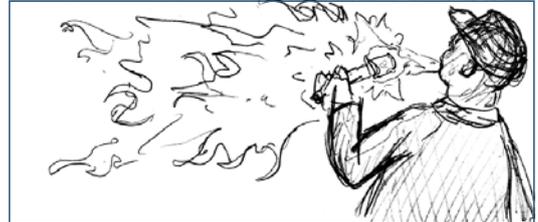
Actors: Gaukler 7

Subjektive – Gaukler aus der Sicht des Jungen

Action:  
Die Gaukler um den Jungen scheinen ihn nicht wahr zu nehmen.  
Sie jonglieren mit Feuerbällen....

Objects: Drehorgel                      Audio: Feuerwerk (leise)  
Drehorgelspiel (energisch)

# 042 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 01:14 - 01:15 Duration: 01 sec



Actors: Feuerspucker 2

Subjektive – Feuerspucker auf Strasse aus der Sicht des Jungen

Action:  
...spucken Feuer ...

Objects: Blitzen Aussen                      Audio: Feuerwerk (leise)  
Drehorgelspiel (energisch)

# 043 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 01:14 - 01:15 Duration: 01 sec



Actors: Trommler

Subjektive – Feuerspucker auf Strasse aus der Sicht des Jungen

Action:  
... einer von ihnen spielt einen wilden Trommelwirbel.

Objects: Blitzen Aussen                      Audio: Feuerwerk (leise)  
Drehorgelspiel (energisch)

# 044 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 01:12 - 01:14 Duration: 02 sec



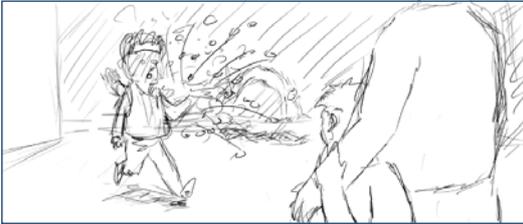
Actors: Gaukler 7

Subjektive – Gaukler aus der Sicht des Jungen

Action:  
Ein Gaukler jonglier mit Feuerbällen. Er wirft einen der feuerbälle weg (Granate)

Objects: Drehorgel                              Audio: Feuerwerk (leise)  
Drehorgelspiel (energisch)

# 045 #01 Scene 01 Shot 01 Kamera K4



Time: 01:15 - 01:20 Duration: 05 sec (a+b)



Actors: Junge  
Vater  
Gaukler 8  
Gaukler 9

Halbnahe overshoulder- Junge und Vater(Unschärfebereich VG). Zwei Gaukler

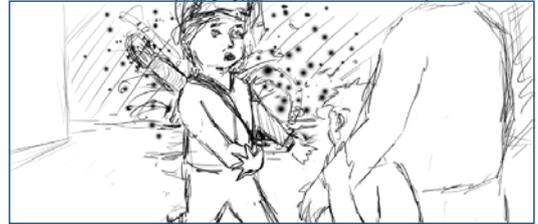
Action:

Einer der Gaukler mit einem blauen Oberteil kommt rasant auf den Jungen zu. Er wirft Konfetti in die Luft. Hinter ihm macht ein anderer Gaukler einen FlicFlac. Der Gaukler in Blau macht ein ernstes Gesicht und scheint den jungen jeden Moment umrennen zu wollen. Er packt den Jungen unter den Armen und reißt ihn von der Straße.

[Konfetti in der Luft + FlicFlac sollen eine Explosion in der Realwelt darstellen.]

Objects: Audio: Feuerwerk (leise)  
Drehorgelspiel (energisch)

#046 Scene 02 Shot 18b Kamera K6



Time: 01:15 - 01:20 Duration: 05 sec (a+b)



Actors: Junge  
Vater  
Gaukler 8  
Gaukler 9

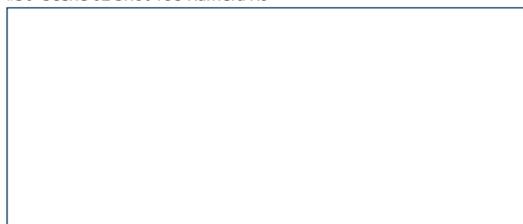
Halbnahe overshoulder- Junge und Vater(Unschärfebereich VG). Zwei Gaukler

Action:

Der Gaukler kommt weiter auf den Jungen & Vater zu.  
Er sagt dabei "Get away, ..."

Objects: Audio: Feuerwerk (leise)  
Drehorgelspiel (energisch)

#047 Scene 02 Shot 18c Kamera K6



Time: 01:15 - 01:20 Duration: 05 sec (a+b)



Actors:  
Für Szene 03 gilt:  
Gaukler X = Soldat X  
bsp:  
Gaukler 8 = Soldat 8

Action:

Das Bild überstrahlt und geht über Weiß zum nächsten Bild.  
Während der Weißblende verstummen alle Sounds kurzzeitig.  
Nach der Blende ist eine ähnliche Soundkulisse zu hören.  
Trommelwirbel -> Maschinengewehr.  
Allerdings ist die Stimmung insgesamt bedrohlicher und spielt mitten in einem Feuergefecht.

Objects: Audio: Feuerwerk verstummt  
Drehorgelspiel verstummt  
Übergang zu Kriegsgeräusche  
(FlaK-Geschoße // Schüsse // Panzer //  
Unverständliche Zurufe // Explosionen)

#048 Scene 03 Shot 01 Kamera K6



Time: 01:20 - 01:21 Duration: 01 sec



Actors: Junge  
Soldat 8  
Soldat 9

Halbnahe overshoulder- Junge und Soldat 8 (Soldat 9 im Unschärfebereich)

Action:

Der Soldat packt den Jungen unter den Armen  
Im Hintergrund ist an der Stelle, an der Gaukler 9 einen FlicFlac gemacht hat ein Soldat am Boden zu erkennen. Neben ihm ist ein Krater von einer Granatenexplosion zu sehen.  
Der Krater raucht noch (Er verdeckt die Sicht nach Hinten).  
Die Luft ist schmutzig und staubig.  
An der Stelle an der der Vater stand ist ein Teddy.

Objects: Teddy Audio: Kriegsgeräusche

#324 Scene 04 Shot 02 Kamera K7



Time: 01:21 - 01:23 Duration: 02 sec



Actors: Junge  
Soldat 8  
Soldat 2  
Funker

Halbnahe overshoulder- Junge und Soldat  
(Gegenschuss)

Action:

Der Junge lässt durch das Zupacken des Soldaten den Teddy fallen.  
Im Hintergrund ist ein Funker zu sehen, der wie wild an dem Funkgerät kurbelt.  
Neben ihm ist ein Soldat mit Gewehr, der ihm Deckung gibt.  
Um den Soldaten 8 und den Jungen geht es rund. Kugeln zischen an ihnen vorbei.  
Der Soldat versucht den Jungen aus der Schusslinie zu schaffen.  
Der Junge sieht seinem Teddy nach.

Objects: Teddy

Audio: Kriegsgерäusche  
Funkgerät ("Frequenz-  
quietschen")

#325 Scene 03 Shot 03 Kamera K7Zoom



Time: 01:23 - 01:24 Duration: 01 sec



Actors: Junge  
Soldat 8

Close Up - Junge

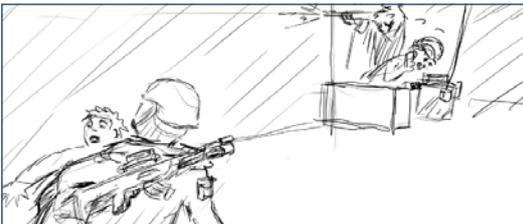
Action:

Der Junge sieht seinem Teddy nach.

Objects:

Audio: Kriegsgерäusche  
Funkgerät (leise im HG)

#326 Scene 03 Shot 04a Kamera K4



Time: 01:25 - 01:30 Duration: 05 sec (a+b)



Actors: Junge  
Soldat 8

Halbnahe - Junge und Soldat

Action:

Der Junge versucht nach dem Teddy zu greifen, erreicht ihn aber nicht mehr.  
Während ihn der Soldat aus der Schusslinie zieht, blickt er seinem Teddy  
sehnsüchtig nach.

Objects:

Audio: Kriegsgерäusche  
Funkgerät (leise im HG)

#327 Scene 03 Shot 04b Kamera K4



Time: 01:25 - 01:30 Duration: 05 sec (a+b)



Actors: Junge  
Soldat 8

Halbnahe - Junge und Soldat

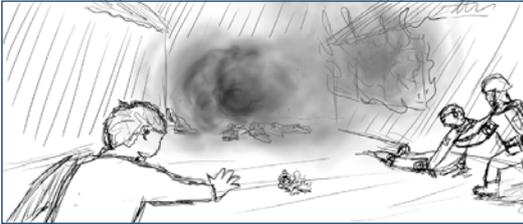
Action:

Der Junge reißt sich los.

Objects:

Audio: Kriegsgерäusche  
Funkgerät (leise im HG)

#315 Scene 03 Shot 05a Kamera K6



Time: 01:30 - 01:32 Duration: 02 sec (a+b)



Actors: Junge  
Soldat 3&4  
Soldat 9

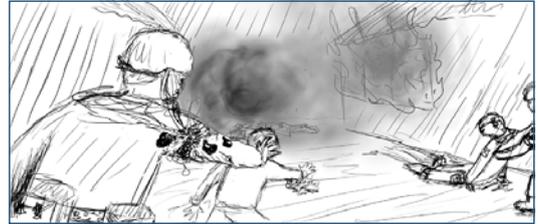
Halbtotale – Junge und Soldat

Action:  
Der Junge rennt auf seinen Teddy zu.

Hintergrund (Unschärfbereich):  
Soldat 3&4 --> Sanitäter zieht verwundeten Soldat aus Gefahrenzone  
Soldat 9 liegt neben dem Krater im Hintergrund.

Objects: Audio: Kriegsgерäusche  
Panzerketten

#315 Scene 03 Shot 05b Kamera K6



Time: 01:30 - 01:32 Duration: 02 sec (a+b)



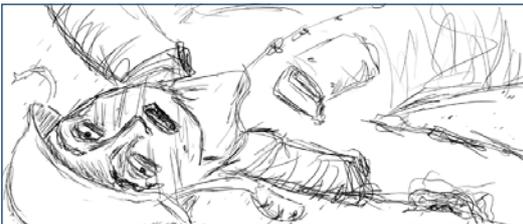
Actors: Junge  
Soldat 3&4  
Soldat 9  
Soldat 8

Halbtotale – Junge und Soldat

Action:  
Der Soldat will nach dem Jungen greifen um ihn zurückzuziehen.  
Dabei wird er von einer Kugel in die Schulter getroffen.  
Der Schuss stößt den Soldaten nach hinten.  
[Ein paar Spritzer Blut treffen die Kamera.]  
Hintergrund (Unschärfbereich):  
Soldat 3&4 --> Sanitäter zieht verwundeten Soldat aus Gefahrenzone  
Soldat 9 liegt neben dem Krater im Hintergrund.

Objects: Audio: Kriegsgерäusche  
Vorbeiziehende Kugeln

#315 Scene 03 Shot 06a Kamera K5Zoom



Time: 01:32 - 01:35 Duration: 03 sec (a+b)



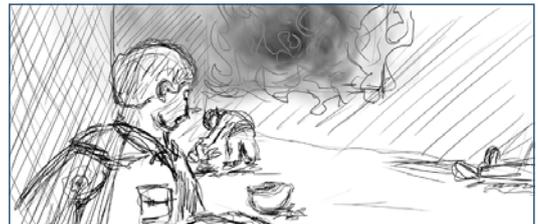
Actors: Soldat 8

Close Up – Soldat fällt zu Boden

Action:  
Der Soldat fällt verwundet zu Boden.

Objects: Audio: Kriegsgерäusche  
Aufschlag auf Boden

#315 Scene 03 Shot 06b Kamera K5Zoom



Time: 01:32 - 01:35 Duration: 03 sec (a+b)



Actors: Junge  
Soldat 8  
Soldat 3&4

Close Up – Soldat

Action:  
Der Soldat richtet sich schwerfällig auf, und schleift sich hinter die Mauer neben ihm in Deckung.  
Er dreht sich in Richtung Kind und sagt schwerfällig "I'm sorry."  
Im Hintergrund hebt der Junge gerade seinen Teddy auf.

Objects: Audio: Kriegsgерäusche  
Vorbeiziehende Kugeln

#45 Scene 04 Shot 01a Kamera K6



Time: 01:35 - 01:40 Duration: 05 sec



Actors: Junge  
Vater

Habtotale – Junge und Vater

Action:

Der Junge steht vor seinem Vater und will ihm die Hand reichen.

Im Hintergrund (Krater v. Explosion) fliegt Konfetti durch die Luft.

Objects:

Audio: Kriegsgeräusche

#45 Scene 04 Shot 01b Kamera K6



Time: 01:35 - 01:40 Duration: 05 sec



Actors: Junge  
Vater  
Elefant

Habtotale – Junge und Vater

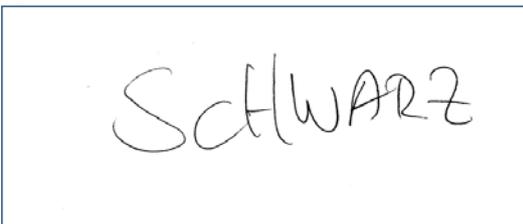
Action:

Ein Elefant taucht aus dem Konfettiregen auf und läuft auf die Beiden zu.

Objects:

Audio: Trampeln d. Elefanten

#45 Scene 04 Shot 01c



Time: 01:40 - 01:42 Duration: 02 sec



Actors:

Habtotale – Junge und Vater

Action:

Das Bild wird dunkel.

Die Geräusche faden innerhalb kürzester Zeit von Fantasie- zu Realwelt.

Der Zuschauer sieht nichts mehr; hört aber Panzerketten immer lauter werden. Die Geräusche werden immer lauter, bis plötzlich sie mit einem leichten Nachhall verstummen.

Objects:

Audio: Trampeln d. Elefanten fadet zu  
Kriegsgeräuschen  
Panzerketten

## 2.3 Drehbuch

**Junge**            **Mario Moosmann**  
**Vater**            **Armin Brotz**  
**Soldat**          **Roman Ruf**

### **CREDITS**

Ein ziemlich dunkler Raum. Vor einem Fenster ist ein Tisch mit zwei Stühlen. Junge und Vater sind in dem Raum. Der Junge stellt ihm ein Glas hin und schenkt Wasser ein. Er geht zu seinem Vater und schüttelt ihm das Kissen nochmals auf. Aus einer Schublade holt er ein Kartenspiel und legt es auf den Tisch.

Anschliessend setzt er sich auf seinen Stuhl.

Der Junge fängt an die Karten auf dem Tisch zu mischen. Dabei fallen ihm einige der Karten aus der Hand auf den Boden. Er hebt die Karten auf und steckt sie in den Stapel zurück.

Er mischt die Karten fertig und teilt sie aus. Zuerst legt er eine Karte offen in der Mitte ab. Er gibt danach abwechselnd seinem Vater und sich eine Karte, bis beide sieben Karten haben.

### **HANDLUNG**

#### **Szene 01**

Der Junge fängt an seine Karten in der Hand zu sortieren. Er sieht auf den Tisch, und legt eine passende Karte auf den Stapel. Sein Vater scheint kurz zu überlegen, legt dann auch eine Karte auf den Stapel.

Draussen blitzt es. Der Junge blickt kurz nach draussen, widmet sich dann aber wieder dem Kartenspiel. Er sieht auf sein Blatt und legt eine Karte auf den Stapel. Draussen blitzt es wieder. Der Vater beachtet dies aber nicht weiter. Er zieht eine Karte (Einhorn-Karte) von seinem Blatt und legt sie ab. Der Junge hingegen sieht bei dem blitzen aufgeregt aus dem Fenster, sodass er nicht mitkriegt was der Vater legt.

Der Junge sieht auf den Tisch und merkt, dass er dran ist.

#### **Junge**

*What ist that?*

Er kneift seine Augen zusammen um in dem dunklen Raum erkennen zu können, welche Karte der Vater gelegt hat.

#### **Junge**

*Ah, it's a unicorn.*

Er zieht wieder eine Karte aus seinem Blatt und legt sie auf den Stapel. Es blitzt wieder.

Der Junge sieht erneut auf. Er versucht von seinem Platz zu erkennen was da draussen vor sich geht. Er kneift die Augen leicht zusammen und macht einen angestregten Gesichtsausdruck.

Er kann aber nichts erkennen. Er legt seine Karten auf dem Tisch ab und geht langsam zum Fenster rüber. Es blitzt wieder. Er stellt sich an das Fenster, greift die Fensterbank mit beiden Händen und stellt sich auf Zehenspitzen.

Wieder blitzt es. Er blickt mit grossen Augen nach oben in den Himmel.

#### **Junge** (erstaunt)

*Never seen one up close before.*

Aufgeregt dreht sich der Junge um. Er geht zu seinem Vater und nimmt ihn an der Hand.

Der Vater folgt dem Jungen ohne zu zögern nach draussen.

## **Szene 02**

Ein Innenhof mit einem Haus und einigen Schuppen/ kleinerern Häusern. Die Szenerie ist im Hintergrund mit Lampions und Lichterketten bunt beleuchtet. Am Himmel ist ein Feuerwerk. Der Junge tritt mit seinem Vater an der Hand aus der Haustüre. Erstaunt sieht der Junge nach oben in den Himmel und betrachtet das Feuerwerk. Während er nach oben blickt, läuft er einige Schritte geradeaus. Er hat die ganze Zeit über seinen Vater an der Hand.

### **Junge (überwältigt)**

*Beautiful.*

Der Junge hört ein Geräusch und blickt verwunder zur Seite. Er entdeckt einen Drehorgelspieler. Er macht einen erfreuten und überraschten Gesichtsausdruck. Neugierig macht er ein paar Schritte in Richtung Drehorgelspieler. Ein Gaukler, der eine Gitarre auf den Rücken geschnallt hat kreuzt vor ihnen den Weg. Er läuft an dem Drehorgelspieler vorbei und verschwindet hinter einem Gebüsch.

Der Junge sieht ihm fasziniert nach und geht währenddessen ein paar Schritte weiter auf den Drehorgelspieler zu.

Ein weiterer Gaukler läuft an dem Vater und dem Jungen vorbei. Auch dieser hat eine Gitarre umgeschnallt. Der Gaukler hüpfet und dreht sich während er an dem Jungen vorbeiläuft. Der Junge sieht ihm mit grossen Augen nach. Beeindruckt von dem Spektakel läuft der Junge langsam immer weiter auf die Gaukler zu.

Ein Trommler, der nah an dem Jungen vorbei läuft reisst die Aufmerksamkeit des Jungen auf sich. Im Hintergrund jongliert ein Gaukler mit brennenden Fackeln. Eine davon wirft er (wie eine Handgranate) weg. Plötzlich ist ein Feuerspucker neben dem Jungen. Der Feuerspucker bläst eine riesige Flamme in die Luft in Richtung des Jungen. Der Junge erschrickt und macht einen Schritt zur Seite. Ein Gaukler mit einem langen Mantel (er spielt gespenstisch mit seinem Mantel und dreht sich) taucht neben ihm auf und huscht nah an ihm vorbei. Auch der Feuerjongleure ist jetzt nah am Jungen und läuft jonglierend an ihm vorbei. Die Gaukler scheinen den Jungen gar nicht wahr zu nehmen.

Der Junge schrickt zurück und macht ein ängstliches Gesicht. Er flüchtet sich in die Arme seines Vaters.

Einer der Gaukler mit einem blauen Oberteil kommt rasant auf den Jungen zu. Er wirft Konfetti in die Luft. Hinter ihm macht ein anderer Gaukler einen Flickflack. Der Gaukler in Blau macht ein ernstes Gesicht und scheint den Jungen jeden Moment umrennen zu wollen. Er packt den Jungen unter den Armen und reisst ihn von der Strasse.

### **Gaukler / Soldat (energisch)**

*Get away!*

### **Szene 03**

Der Soldat rennt (wie der Gaukler in Szene2) auf den Jungen zu.  
Er packt ihn unter den Armen und reisst ihn von der Strasse.

**Gaukler / Soldat** (energisch)

*Get away!*

Der Junge lässt durch den Ruck seinen Teddy, den er in der Hand hält fallen.  
Er versucht nach ihm zu greifen, erreicht ihn aber nicht mehr. Während ihn der Soldat aus der Schusslinie zieht, blickt er seinem Teddy sehnsüchtig nach.  
Der Soldat rennt mit dem Jungen unter dem Arm um die Ecke und wirft sich mit ihm hinter eine Häuserwand in Deckung.  
Der Soldat sieht erschöpft und ausser Atem aus. Er lehnt sich zurück und schliesst die Augen um für einen kurzen Moment durchzuatmen.  
Der Junge sieht immer noch besorgt nach seinem Teddy. Der Teddy liegt im Matsch. Um ihn herum schlagen Kugeln ein. Im Hintergrund explodiert eine Granate. Er sieht sich um und macht einen ängstlichen Gesichtsausdruck. Er sieht einen Funker, der versucht das Feldtelefon zum Laufen zu bringen. Er sieht einen Verwundeten, der von einem Sanitäter aus der Schusslinie gezogen wird. Um den Funker stehen zwei Soldaten, die ihm Feuerschutz geben. Ein Soldat ist an einem Maschinengewehr und feuert wild auf den Feind.  
Der Junge schaut dann den Soldaten an, der ihn gerettet hat. Sein Kopf ist auf seine Brust gesunken, er hält sich den Bauch. Auf seiner Hand ist Blut zu sehen. Der Junge sieht den Soldaten verwirrt an. Er sieht sich um und schaut zu seinem Teddy. Er steht auf und geht langsam auf seinen Teddy zu.

### **Szene 04**

Szenarie wie in Szene 02. Der Vater steht an der Stelle an der der Teddy in Szenen 03 lag.  
Der Junge kommt auf ihn zu und nimmt ihn liebevoll in den Arm. Er schmiegt sich an ihn.

**Junge**

*I'm sorry!*

Der Junge öffnet die Augen und blickt nach vorne. Er macht ein erstauntes Gesicht und sieht an der Kamera vorbei an etwas grossem hoch. Sein Mund öffnet sich leicht und er macht grosse Augen.

### 3. ORGANISATION

#### 3.1 Locationsuche

Klosterstrasse, Ravensburg. Eine Gasse, die Übersicht und Tiefe bietet. Erste Testshots und das Storyboard wurden auf Grundlage dieser Gasse angefertigt. Diese Location wurde nicht gewählt, da hier zwischen den zwei Wochenenden des Drehs Bauarbeiten statt fanden.



Klosterstrasse zur einen Seite



Klosterstrasse zur anderen Seite



Mögliches Haus des Jungen & Vater



Erste Testshots bei Nacht



Parkplatz des Landratsamtes Ravensburg. Dieser mögliche Drehort diente als Backup.  
Drehgenehmigung und Zugang zu Strom war schon sichergestellt.



Hof Hinter dem Landratsamt



Mögliches Haus des Jungen & Vater



Blick aus Richtung des Hauses



Eingang zur Kirche



Erste Testshots bei Nacht



Privathaus in Enzisweiler. Eine weitere Möglichkeit, jedoch entsprach das Haus und die Umgebung nicht unseren Vorstellungen.



Schulgasse in Ravensburg.

Hier war wieder die Schwierigkeit, dass der nächtliche Dreh viele Anwohner gestört hätte.



Bauernhausmuseum Wolfegg. Gut passende location zu dem Film. Leider wurde hier nur eine Drehgenehmigung für die Tageszeit bis maximal 20.00 Uhr vergeben.

Ein Dreh bei Nacht war weder in den Innen- noch Aussenbereichen des Museums möglich.



Location1 - Zehntscheuer Gessenried



Location3 - Wohnspeicher und Fischerhaus



Location3 - Haus Häusing



Location3 - Haus Häusing (Hinterhof)



Haus Häusing innen



Wohnspeicher innen

Alter Bauernhof in Vockenweiler, Berg. Leider war der Hof in einem so schlechten Zustand, dass wegen der Einsturzgefahr keine Drehgenehmigung erteilt werden konnte.



### 3.2 Finale Location

Gelände des BdV (Bund der Vertriebenen) hinter dem Krankenhaus „14 Nothelfer“ in Weingarten.



Gebäude von der Ravensburger Str. aus



Aufenthaltsraum (li) & Lagerort des Equipments (re)



Gebäude des BdV vom Innenhof aus



Gebäudeaufnahme bei Nacht



Der Innenhof



Innenhof bei Nacht

### 3.2 Finale Location - Innenszenen

Raum im BdV-Gebäude hinter dem Krankenhaus „14 Nothelfer“ in Weingarten.



Blick in Richtung Fenster



Innenaufnahme - Diverse Requisiten



Requisiten



Erster Testshot der Innenszene am Fenster

### 3.3 Casting des Jungen

Das Casting des Kinderschauspielers. Nach einer ersten Auswahl per Video, wurde die finale Entscheidung bei einer Probe der Jungs im Theater gefällt.



Mario Moosmann



Jakob Fischinger



Jan Hörl



Aaron Gietzen



Aaron



Jan



Aaron



Mario

### 3.4 Drei verschiedene Besetzungen

Der Dreh ging über mehrere Tage und musste wegen schlechtem Wetter immer wieder abgesagt oder verschoben werden. Das hatte zur Folge, dass die Besetzung der Nebenrollen insgesamt drei Mal wechselte. Die erste Besetzung bestand aus:



Roman Müller



Jan Beckmann



Sebastian Wozni



Felix Löchel



Alex Niess

Ein Drehtag fiel nach der ersten Hälfte komplett ins Wasser. Die zweite Besetzung war zwar am Set, jedoch konnte keine der geplanten Szenen gedreht werden.

Der nächstmögliche Drehtermin war eine Woche später. Da hier aber schon der Phasenwechsel der DHBW statt fand, wechselte auch die Besetzung der Rollen ein weiteres Mal.

Die zweite Besetzung bestand aus:



Simon Schaller



Niko Hornig



Norbert Szram



Mathis Leicht



Johannes Müllerleile

Der Dritte und finale Cast setzt sich zusammen aus:



Mario Moosmann



Armin Brotz



Roman Ruf



Manuel Baus



Marcel Melucci



Felix Löchel



Johannes Neumann



Stefan Jocham



Jörg Gross

Aus dem ersten Cast sind im finalen Film zu sehen:



Roman Müller (Drehorgelspieler) & Jan Beckmann (Gaukler mit Gitarre)

### 3.5 Das Kartenspiel

Das Kartenspiel, in dem die Thematik des Einhorns aufgegriffen wird, wurde ausgedruckt und auf vorhandene Spielkarten geklebt. Um dem Kartenspiel auch auf der Rückseite einen Used-Look zu verleihen, wurde das Kartendeck mit Stahlschwamm & Schmutz bearbeitet.



3.6 Kostüme

Die Gaukler-Kostüme waren eine Leihgabe des Rutenfesttheaters Ravensburg.



Die Uniformen sind Originale. Hauptsächlich handelt es sich um alte Bundeswehr-Uniformen, die wir von einem Sammler ausleihen konnten.



### 3.7 Requisiten

Eine kleine Übersicht der Requisiten. Viele Requisiten für die Kriegsszene sind Originale aus dem Ersten und Zweiten Weltkrieg.



### 3.8 Equipment

Neben dem Technischen Equipment, das uns seitens der DHBW Ravensburg zur Verfügung stand, besorgten wir uns zusätzliche Beleuchtungsmöglichkeiten und Lichtregler.



Licht & Stative im Lager am Set



Bunte Bühnenbeleuchtung für die Lichtreflektionen des Feuerwerks



Lichtorgel



Strahler

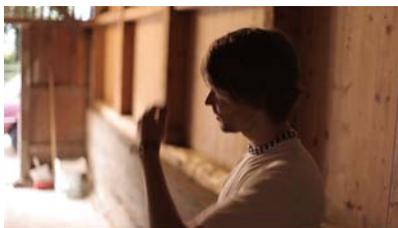


Stative & Träger

## 4. UMSETZUNG

### 4.1 Der Dreh

Die Vorbereitungen auf den Dreh.



Einige Bilder von der Making-Of-Camera.





## 4.2 Postproduction

Die Innenszenen wurden bei Tag gedreht. Um den Raum abzdunkeln wurde das Fenster abgehängt. Mit einem Bühnenlicht wurde das Feuerwerk simuliert. Da der Effekt letztendlich nicht sehr überzeugend aussah, musste in der Postproduction nachgeholfen werden.



Original Footage



Ausmaskieren des Fensters



Montage des aussenbereichs im Fenster



Tiefenunschärfe in Montage einberechnen



Finale Montage

Das Pendant zu dem Feuerwerk, das der Junge in seiner eigenen Realität sieht ist das Licht der FlaK-Geschosse am Himmel. Diese mussten im Nachhinein digital eingefügt werden.



Original Footage



Ausmaskieren des Arms



Montage von Rauch im Hintergrund



Montage von Rauch & FlaK-Geschossen am Himmel



Finale Montage

Die Häuserwand vor der gedreht wurde, sah zwar mitgenommen aus, jedoch nicht unbedingt wie in einem Kampfgebiet. Hier wurde in Nachbearbeitung nachgeholfen.



Original Footage



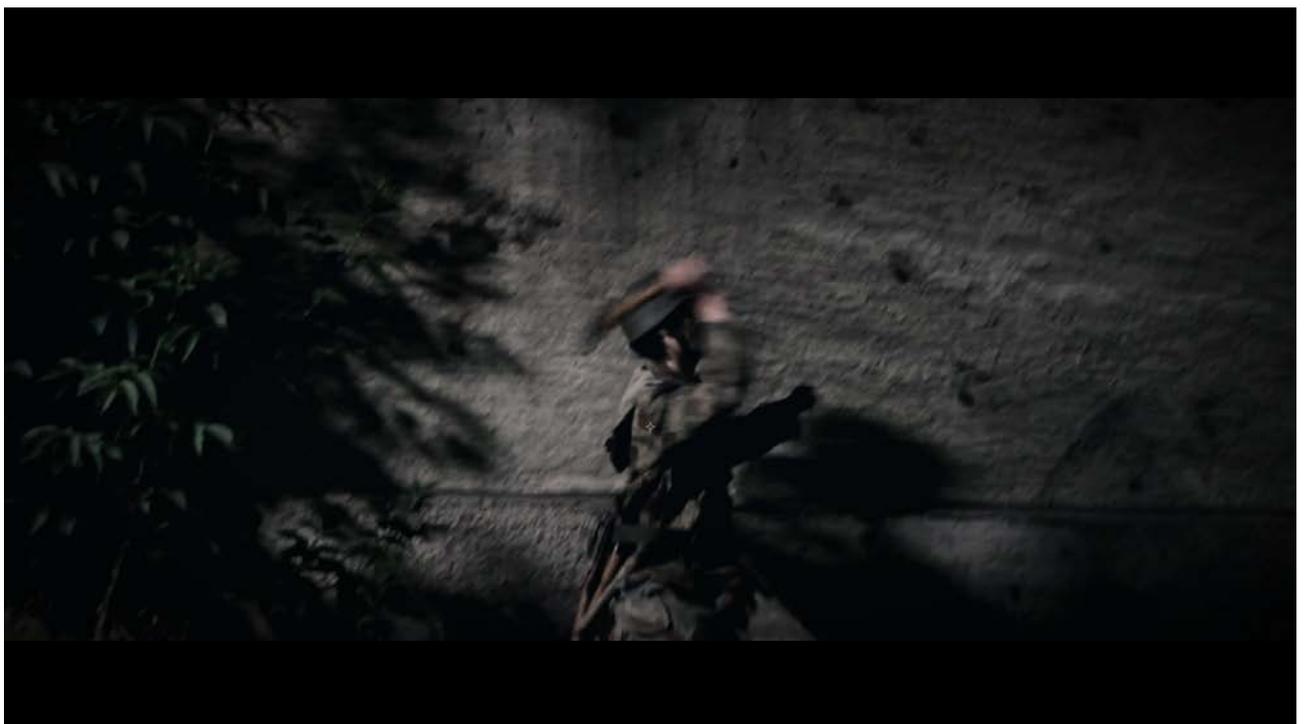
Montage von Brandspuren an der Häuserwand



Einfügen von Einschüssen auf dem Boden



Weitere Details sowie Rauch & Staub von der Explosion



Finale Montage

Zu den Waffen musste im Nachhinein Mündungsfeuer und leere Patronenhülsen eingefügt werden. Auch die Lichtreflexionen, die von dem Mündungsfeuer stammen wurden nachträglich hinzugefügt.



Original Footage



Abdunkeln des Bereichs hinten rechts



Montage des Mündungsfeuers



Einfügen von Lichtreflexionen & weiteren Details



Finale Montage

Um die Dramatik zu steigern sollte hinter dem Soldaten, der den Jungen in die Realität reißt, eine Explosion stattfinden.



Original Footage



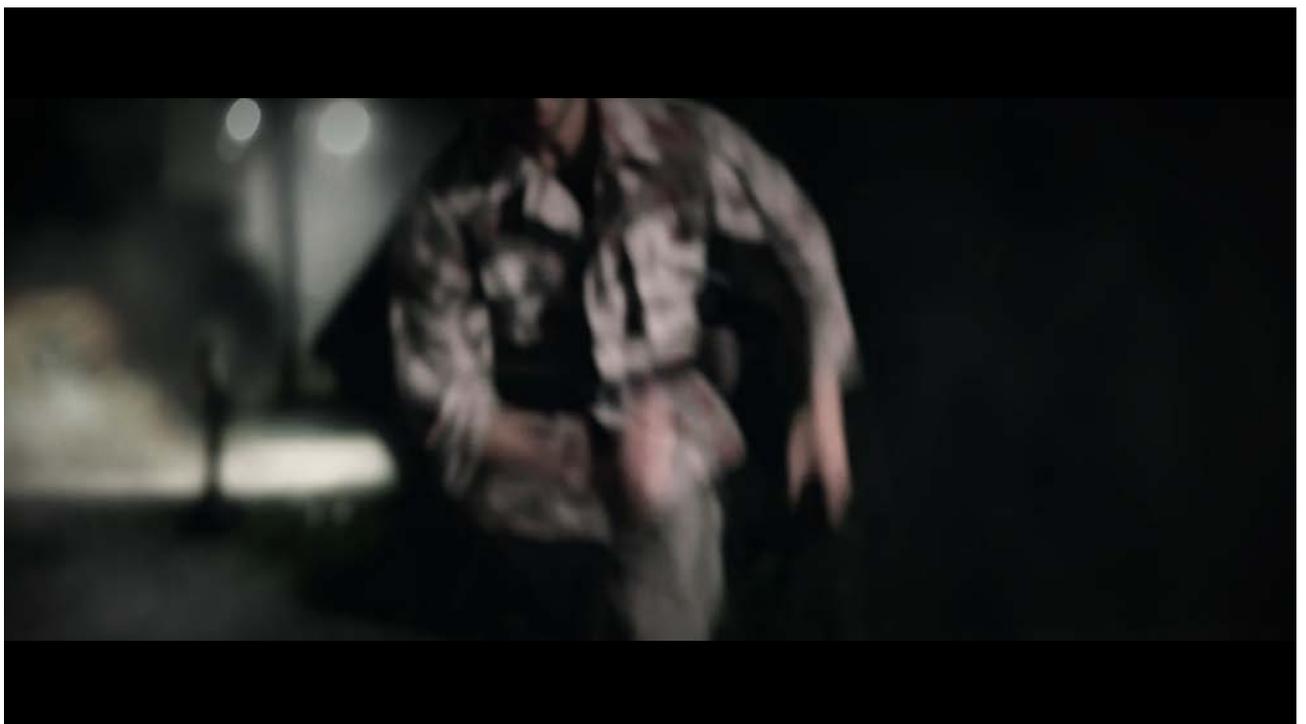
Abdunkeln des Bereichs rechts



Montage der Explosion



Einfügen von Lichtreflexen & Details



Finale Montage



Original Footage



Tracking des Footages



Montage von Rauch im Hintergrund



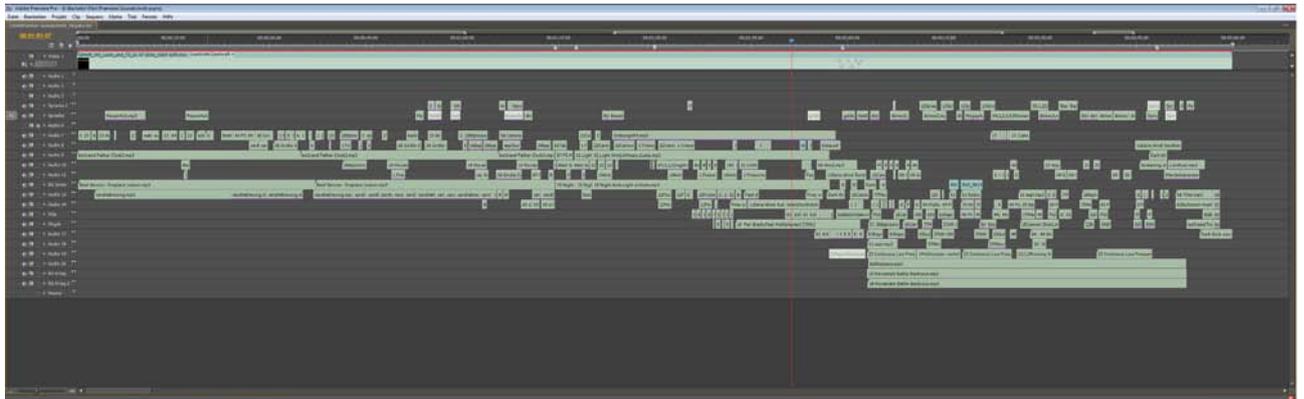
Montage von Einschusslöchern & Details



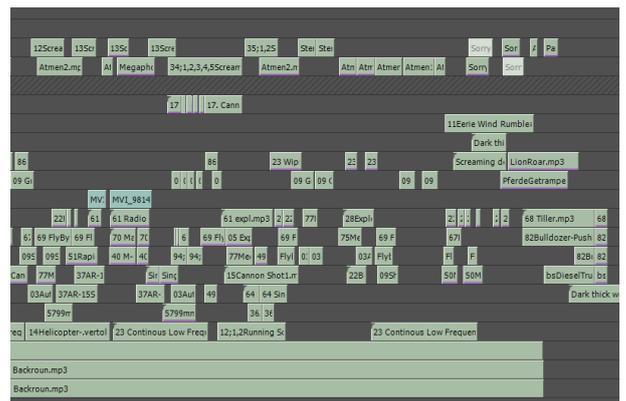
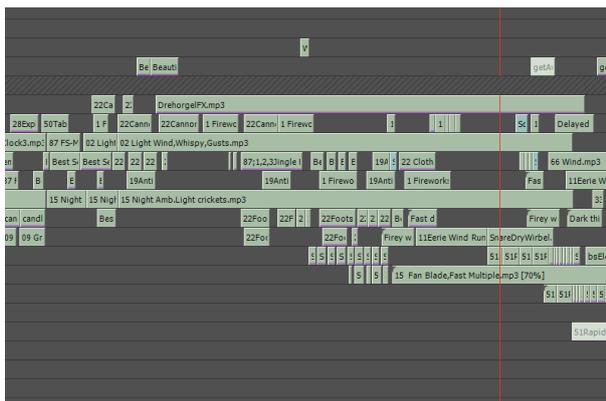
Finale Montage

### 4.3 Nachvertonung

Da das Set direkt an einer vielbefahrenen Bundesstrasse liegt, musste der Sound komplett neu erstellt werden. Hierbei wurde teilweise auf Stock-Sound zurückgegriffen. Viele Sound – vor allem aber der Dialog – musste im Studio aufgenommen werden.



Finale Montage des Sounds



Trotz Richtmikrofon konnte der Originalton...



...nicht verwendet werden

4.4 Der Film in Bildern

