



Das Gesellschaftsspiel

Story





Synopsis

Zwei Studierende in einer Bibliothek spielen ein neuartiges Monopoly, doch jeder Spielzug verändert die Realität der Spieler. Was als Spiel beginnt, wird zum Kampf um Kontrolle, Macht und Moral.



Dramaturgie

Zwei Studierende befinden sich in der Studiums-Bibliothek und stöbern durch die Regale. Auf ihrer Suche nach Referenzwerken für ihre Bachelorarbeit entdeckt einer von ihnen (Spieler Rot) ein augenscheinlich klassisches Monopoly in den Regalen. In Nostalgie schwelgend fordert er seinen Kumpel (Spieler Blau) heraus, eine Runde gegen ihn zu spielen.

Schnell merken sie, dass dies kein klassisches Monopoly ist. Monopoly-Neo, wie es sich nennt, enthält neben dem klassischen Aufbau eine Game-Master-KI und ein Gerät zur Darstellung von Hologrammen. Während die Spielprinzipien relativ klassisch bleiben, bringt Monopoly-Neo eine zusätzliche Spielebene hinzu: Politik. Die KI kommentiert Geschehnisse der In-Game-Welt, und die Hologramme zeigen Tweets der In-Game-Welt an – als Barometer der Beliebtheit in der Spielbevölkerung.

Sich gegenseitig aufputschend wählen die beiden Studenten die höchste Schwierigkeitsstufe – „Realitätsmodus“. Die ersten Züge verlaufen holprig. Beide müssen sich erst zurechtfinden, und Spieler Rot tut sich mit den neuen Mechaniken schwer. Spieler Blau hat den Dreh schneller raus und zieht nach den Startschwierigkeiten davon, kauft

Grundstücke und erfreut sich einer hohen Beliebtheit in der Bevölkerung. Spieler Rot ist entnervt und fällt weiter zurück. Nach einem besonders fiesen Move der KI rastet er aus, wütend schreit er einen radikalen und eigentlich nicht ernst gemeinten Befehl in die Computer-Box. Unerwarteterweise nimmt die KI den Befehl etwas wörtlich und setzt die radikalen Massnahmen um – welche ihn prompt weiter im Spiel bringen.

Überrascht und fasziniert von der Reaktion der Spielmechanik beginnt Spieler Rot, diese Methode weiter auszutesten. Währenddessen hat Spieler Blau etwas Pech und rutscht von einer unpraktischen Situation in die nächste. Da er seiner klassischen und gemässigten Art treu bleibt, verliert er zunehmend den Anschluss an den immer extremer werdenden Spieler Rot. Spieler Blaus Immobilien sind nicht mehr so lukrativ wie die von Spieler Rot, und auch seine Politik stösst auf Unmut – gerade im Gegenteil zu Spieler Rot, der hochlukrative Luxusviertel baut und immer mehr in der Politik polarisiert.

Das Spiel spitzt sich immer mehr zu. Als schliesslich Spieler Blau aufgrund eines Ereignisses ins In-Game-Gefängnis muss, ist Spieler Rot nicht mehr

aufzuhalten. Er prangert Spieler Blau als Kriminellen an, verunglimpft ihn und seine Besitztümer. Die KI verlangt eine alles entscheidende Ansprache an das In-Game-Volk, um den Gewinner des aus dem Ruder laufenden Spiels zu bestimmen. Spieler Blau, der noch versucht, sich über einen Appell zur Vernunft zu retten, ist chancenlos gegen das starke Narrativ von Spieler Rot. Nüchtern verkündet die KI Spieler Rot als den Gewinner des Spiels.

Plötzlich stürmen Beamte die Mediathek, und Spieler Blau wird abgeführt. Gleichzeitig erhält Spieler Rot Glückwünsche und Händeschütteln von Reportern, eine Kamera und Tonangeln fahren hinein, und eine TV-Ansprache wird initiiert. Mit aller Selbstverständlichkeit und die Macht geniessend spricht Fascho mit stolzer Brust in die TV-Kamera – zu seinem Gefolge in der echten Welt.

Darstellung

A photograph of a modern building at night. The building features a prominent glass facade on the upper floor, which is brightly lit from within, revealing interior spaces with bookshelves. The lower floor and the building's structure are made of dark brick. In the foreground, two people are walking away from the camera on a paved path. The scene is illuminated by warm, yellow lights from the building and several tall, slender street lamps. The sky is a deep blue, suggesting twilight. The word "Darstellung" is overlaid in large, white, sans-serif font across the center of the image.

Motivation

Die Welt befindet sich zurzeit in einer allgemeinen Unruhe. Überall auf der Welt rüsten die Nationen ihre Armeen auf, die Regierungen der Welt werden konservativer, aber vor allem wird faschistisches Gedankengut wieder salonfähig.

Diese geopolitische Entwicklung ist für uns vor allem eins: absurd.

Genau wie beim Klimawandel werden wir seit Jahren gewarnt. Der Frieden der westlichen Welt wird durch wiederaufstrebendes, jedoch schon längst veraltetes Gedankengut gefährdet – trotz der Tatsache, dass, anders als beim Klimawandel, die Menschheit eine Zeit von Faschismus, Verfolgung und Krieg bereits miterlebt hat.

Mit unserem Film wollen wir unsere Wahrnehmung auf die Absurdität dieser Thematik zeigen. Unsere Generation steht bald auf der Schwelle, unsere Gesellschaft zu führen. Als Teil dieser Generation verspüren wir ein Verlangen, die Stimme gegen solch destruktive Energien zu erheben und diese abzublocken.

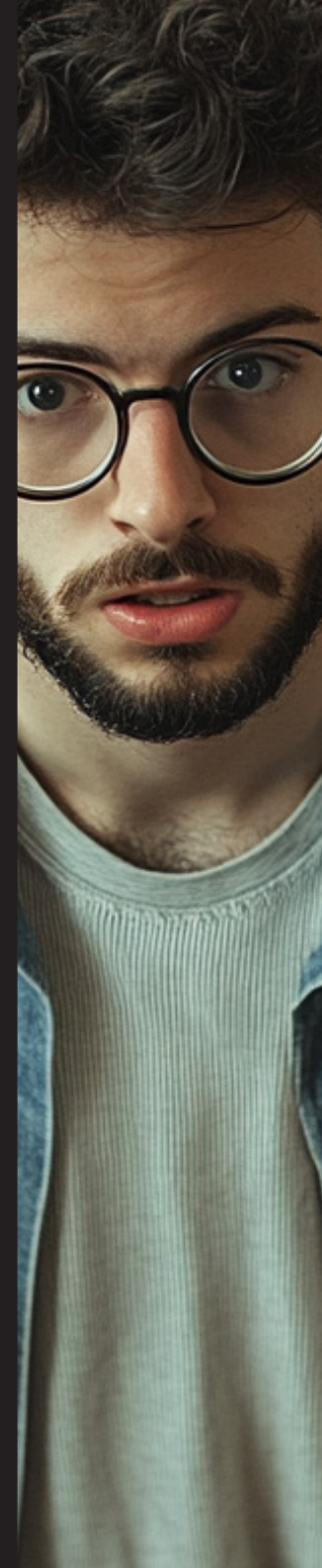


Dramaturgie

Der Kurzfilm entfaltet sich in drei klaren Akten – klassisch in Struktur, aber hochaktuell in Thema, Stil und Aussage. Der Film reflektiert unsere Ansichten der Weltpolitik in einer vereinfachten, gamifizierten Umgebung und mündet schliesslich in eine ermahnende Zukunftsprognose.

Was als harmloses Spiel beginnt, eskaliert: Während Spieler Blau sich an demokratische Prinzipien hält, beginnt Spieler Rot aus Frust, radikale Massnahmen zu ergreifen. Das Spiel belohnt Härte und Kontrolle, während gemässigtes Verhalten immer weniger Effekt hat. Spieler Rots Macht wächst, Spieler Blaus Einfluss schwindet. Die In-Game-Welt spiegelt währenddessen zunehmend echte gesellschaftliche Dynamiken wider. Ein Spiegel, der klar aufzeigt, dass die In-Game-Bevölkerung Teil des Spiels ist.

Der Wettkampf um den Sieg gerät schliesslich ausser Kontrolle. Die Spielwelt erklärt Spieler Rot zum Sieger – und bricht spektakulär in die Realität ein. Das Spiel, wenn es denn jemals eins war, ist zwar vorbei, aber **die Konsequenzen sind real.**



Gameifizierte Elemente

Der Film wird wesentlich durch seine gamifizierten Elemente getragen, die weit über reine Spielmechanik hinausgehen und massgeblich zur Atmosphäre einer leicht futuristischen, zunehmend dystopischen Welt beitragen.

Ausgangspunkt ist das ikonische, vertraute Layout des klassischen Monopoly-Spiels – ein Symbol für Wettbewerb, Besitz und Macht. Diese bekannte Struktur wird gezielt genutzt, um beim Publikum sofortige Wiedererkennung zu erzeugen – bevor sie durch digitale und politische Ebenen verfremdet und neu interpretiert wird.

Die Regeln sind (scheinbar) klar – doch das System reagiert nicht neutral, sondern belohnt mehr und mehr Härte, Autorität und Kontrolle. Auf diese Weise werden klassische Spielprinzipien mit gesellschaftspolitischen Kommentaren verknüpft, die den Zuschauer*innen immer wieder den Spiegel vorhalten.



Referenzen

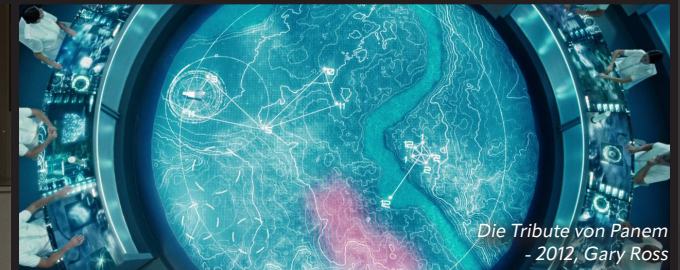
Unsere filmischen Referenzen reichen von der satirischen Schärfe in „Jojo Rabbit“ über die gesellschaftskritische Dystopie von „The Hunger Games“ bis hin zu den verspielten Game-Welten von „Free Guy“, „Scott Pilgrim“ und „Jumanji“, in denen fiktionale Regeln reale Konsequenzen haben.

Besonders die gamifizierten Elemente sind zentrale stilistische Bestandteile unseres Films, wobei diese keinen humorvollen Subtext erfüllen, wie in den genannten Referenzen.

Ergänzt werden diese Elemente durch den lokal-kulturellen Ton von „Die Schweizermacher“, deren Humor und Beobachtungsgabe für gesellschaftliche Strukturen uns als Inspiration dienen. Diese Werke bilden die ästhetische und erzählerische Grundlage für die Welt von „**Das Gesellschaftsspiel**“.



Die Schweizermacher
- 1978, Rolf Lyssy



Die Tribute von Panem
- 2012, Gary Ross



Scott Pilgrim vs. the World
- 2010, Edgar Wright



Jumanji
- 2017, Jake Kasdan



Jojo Rabbit
- 2019, Taika Waititi



Free Guy
- 2021, Shawn Levy

Produktion



Finanzierung

Zur Realisierung unseres Kurzfilms planen wir, gezielt Fördergelder und Unterstützungsbeiträge von kulturellen Institutionen, Stiftungen und filmbezogenen Förderstellen in der Schweiz zu beantragen. Unser Ziel ist es, mit einem schlanken, fokussierten Budget ein visuell starkes und inhaltlich relevantes Projekt umzusetzen, das sowohl cineastisch als auch gesellschaftlich Wirkung entfalten kann.

Als unabhängiges Team setzen wir auf ein hybrides Modell aus Eigenleistung, In-Kind-Support (Equipment, Postproduktion, Locations) und gezielter Drittfinanzierung. Die angefragten Fördergelder sollen vor allem für technische Ausstattung, Ausstattung der Spielwelt, VFX-Elemente sowie Verpflegung und Reisekosten verwendet werden.

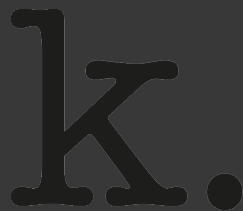
Kategorie	Betrag	Finanziert durch	Erläuterung
Szenenbild & Ausstattung	2'000.–	Förderung	Monopoly-Brett, Hologramm-Props, futuristische Details
VFX / Postproduktion	2'000.–	Förderung	Spezialeffekte, Color Grading, Compositing
Catering / Verpflegung	800.–	Förderung	Für Crew & Cast an 2–3 Drehtagen
Transport / Reisekosten	400.–	Förderung	Anreise Cast/Crew, Materialtransporte
Festival- und Marketingkosten	500.–	Förderung	Untertitelung, Teaser, Einreichgebühren
Unvorhergesehenes	500.–	Förderung	Für spontane Mehrkosten oder zusätzliche Drehtage
Total	6'500.–		

Technik & Equipment	1'500.–	Eigenleistung	Kamera, Licht, Ton, Schnittplätze
Crew / Schauspielgagen / Regie	5'000.–	Eigenleistung	Arbeitszeit des Kernteams, Schauspiel freiwillig oder gering entschädigt
Ton / Sounddesign / Mischung	1'500.–	Eigenleistung	Nachbearbeitung, Musik, Mischung
Total	8'000.–		

Auswertung

Nationale sowie internationale Festivals sind die initialen Auswertungsgefäße unseres Kurzfilms. Hierbei streben wir an, den Film an den Winterthurer Kurzfilmtagen, an den Jugendfilmtagen und an den Solothurner Filmtagen zu zeigen.

Primäre Absicht ist es, den Film möglichst vielen Menschen zugänglich zu machen. Deshalb ist nach dem Festival-Lauf ein Release auf einer zugänglichen Streamingplattform wie z. B. Play Suisse oder Vimeo angestrebt.

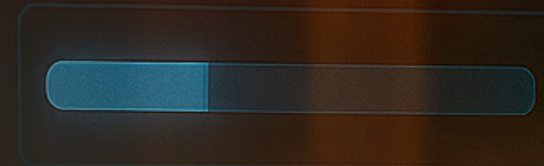
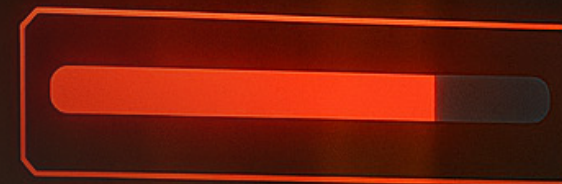


Internationale
Kurzfilmtage
Winterthur



SOLOTHURNER
FILMTAGE

JUGENDFILMTAGE



Success!

Well played!

SUCCESS





Team

Cast

TBD

als Spieler "Blau"



Das ist Text welcher den Schauspieler kurz vorstellt. Er wird ein kurze Bio- und Filmographie des Schauspielers umfassen und so einen etwas detaillierteren Einblick in die gecastete Person geben. Spannende Referenzen der Schauspielenden können unserem Film helfen finanziert zu werden.

TBD

als Spieler "Rot"



Das ist Text welcher den Schauspieler kurz vorstellt. Er wird ein kurze Bio- und Filmographie des Schauspielers umfassen und so einen etwas detaillierteren Einblick in die gecastete Person geben. Spannende Referenzen der Schauspielenden können unserem Film helfen finanziert zu werden.

Crew

Director	Cyrill Boss & Mick Vuillemier
Cinematographer	Mick Vuillemier & Cyrill Boss
Art Director	...TBD
Sound Engineer	...TBD
Gaffer	...TBD
HMU Artist	...TBD



Bio & Filmografie Mick

Geboren und aufgewachsen im Herzen der Zentralschweiz, entwickelt Mick eine Faszination für Filme und deren technische Umsetzung. Auf Sets von diversen Kurz- und Langspielfilmen erlebt Mick das Filmemachen hautnah. Als Cinematographer setzt er selbst mehrere Kurzfilme um („**Ketten**“, „**Lu**“, „**Gruobi 1899**“, „**Trip to Liminality**“, „**Glue**“) und verfeinert dabei sein Können, ein Narrativ visuell zu unterstützen. In seiner Vorgehensweise ist er stets bestrebt, Kunst und Technik in einer sich ergänzenden Symbiose zu vereinen.



Bio & Filmografie Cyrill

Cyrill Boss ist leidenschaftlicher Multimedia-Produzent mit einer Passion für Storytelling und gesellschaftliche Themen. Mit einem Background in Musikproduktion, 2D-Animation und Videographie erweckt er Ideen interdisziplinär als Bewegtbild zum Leben („**Trip to Liminality**“). Seine Arbeiten zeichnen sich durch kreative Konzepte und einen experimentellen Ansatz aus. Besonders wichtig ist ihm die Verbindung von Ästhetik und inhaltlicher Tiefe.





Technische Angaben

Titel	Das Gesellschaftsspiel
Genre	Drama
Spiellänge	15 min
Sprache	Deutsch
Land	Schweiz
Format	2.00:1

Das Gesellschaftsspiel

mick@vuillemier.ch
076 561 10 30

