

In Franscojesolor idealer Platz für Indianer-Camp, Entfernung vom Hotel 6 km. ----- *Tal des Todes*

Für die Ankunft von Old Sh. und Winnetou diese kleine Mauer am Parkplatz vis-à-vis des Kassenhäuschens kaschieren, ebenfalls das Häuschen.

Indianer kommen von oben rechts aus der Felsenwand herunter hinter den beiden großen Anschnittfelsen. Die beiden Anschnittfelsen und der zweite im Hintergrund mit indianischer Malerei dekorieren - unheimlich. *Totem!*

Lichtmaschine bei diesem Motiv absolut erforderlich.

Motiv liegt Ost-West.

Auch bei dem Schwenk, der zum Eingang der Schlucht führt, müssen die Felsen innen bemalt sein.

Zwischen den beiden Eingangsfelsen soll als erstes eine Dampffontäne gelegt werden. Den ganzen Bachlauf folgend müßten so kleine Stellen eingebaut werden, wo es schwach herausraucht, daß man das Gefühl hat, in einem vulkanischen Gebiet zu sein.

Auf dem auf linker Seite liegenden großen Sandhaufen, der eingezäunt ist mit Steinhaufen, wird ein Grab kaschiert. (Häuptling) *heißfreier Totem*  
In gradliniger Verlängerung des zu kaschierenden Häuptlinggrabes an der Felswand ein weiterer Dampfstrahl. Evtl. mit Kohlensäure-Feuerlöscher, die man eingraben kann, probieren.!

Die in der linken Felswand einzementierten spitzen Steine werden zu ~~1~~ Häuptlingsgräbern kaschiert. ~~Vis-à-vis dieser 3 Gräber ist eine Geröllhalde zwischen den beiden Felswänden, die so zu präparieren ist, daß man evtl. mit einer kleinen Sprengung oder mit einer von uns selbst gebauten Lawine, die man auf Kommando auslöst, die Steine abgleiten lassen kann. Auch auf dem weiter zum Talaustritt gelegenen Hang müßten ein paar Steine vorbereitet werden, die herunterrollen können, wenn der Erdbebeneffekt durch die Kamera erzielt wird.~~

In Richtung des Talende befinden sich links oben 2 schräg gestellte Höhlen, in diesen Höhlen ist Raumpulver vorzubereiten, welches fernzuzünden ist. ~~Nach vis-à-vis von der kleinen Gerölllawine, aus Erde und Steinen, die noch präpariert wird, sind ein paar Steine vorzubereiten auf der Felswand, die bei dem Wackel-Effekt der Kamera dann abgestürzt werden.~~

Auch einige kaschierte Polyester-Steine, die durchgefärbt sein müssen, damit sie beim Zerfall nicht weiße Bruchstellen aufweisen.

Weiter Tal einwärts auf der linken Seite ist oben ein gemauertes Grab. Auch da könnte man einige Steine vorbereiten, die auf "Fernbefehl" herunterkollern können, auf den Wagen, in dem das Gold ist.

Dieser muß zum Brennen geb racht werden, und die beiden Räder, die auf der Spitze des Abgrundes stehen, müssen so präpariert sein, daß sie nach kurzer Brenndauer zusammenbrechen und dadurch der Wagen das Übergewicht kriegt und dadurch in die Schlucht hineinfällt und verschwindet.

Der Hang, an dem der Wagen steht, müßte mit Brandmasse bestrichen werden, die entzündet wird durch die Gasflammen, die unten hochschießen, so daß es glaubhaft wirkt, daß die Räder des Wagens zu brennen beginnen, später einknicken und den Absturz des Wagens verursachen. Außerdem sind unten im Bachbett eine ganze Batterie von Benzin-Bomben vorzubereiten, die man ebenfalls fernzündet kann, damit im geeigneten Augenblick diese Eruptionen hervorschießen. Aus den Sandhaufen kaschiert man wieder Häuptlings-Gräber. Links ist wieder ein gemauertes Grab des Häuptlings "KARL OTTO". Auf der Seite der Höhle, die zum Ausgang der Schlucht weist, eine kleine Mauer errichten, so daß man glauben könnte, es handelt sich hier auch um ein Grab und man dadurch den Wagen nicht gleich sieht.

Benötigt werden ca. ~~200~~<sup>2222</sup> Pferde (wird Dr. Reindl in Zagreb noch bekannt geben), 3 Hauptdarsteller-Pferde, 5 Sioux-Pferde und die Banditen. Später dann natürlich auch die Banditen-Pferde, noch ca. 7.

Hinter dem das Bachbett sperrenden großen Felsen müßte eine große Benzin-Feuerbombe vorbereitet werden für mindestens 2-bis 3-maliges Drehen.

Bei dem Weg der links hochgeht, wo ursprünglich der Wagen stehen sollte, soll auch eine Feuerfontäne sein.

Die ersten Flammen schießen aus dem Spalt links, der auf der Rampe hochgeht, sichtbar ist (für Pyrotechnik: bitte Geller-Einschläge vorbereiten, wo man deutlich veranschaulichen kann, daß durch das Abprallen der Kugeln Funken entstehen, die wiederum das Gas entzünden).

Vor den beiden gemauerten Häuptlingsgräbern auf der linken Seite des Tales eine zweite Wand vorbereiten, die die Banditen auf ihrer Suche nach dem Gold wegräumen können. *gerinn*

Falls durch Zufall die Sandhaufen, aus denen wir die Gräber adaptieren wollen, weggeräumt werden sollte und ~~sonit~~ *die* Deckungsmöglichkeit für den Kampf wegfällt, müssen kaschierte ~~Felsen~~ *steu Pyramiden* vorbereitet sein, hinter denen die Leute Deckung nehmen können.

Mitten auf dem Weg liegt ein großer Stein, bei dem ~~könnte~~ ebenfalls ein Flammenausbruch vorbereitet werden.

Leicht wegwaschbares gelbes Farbpulver - Wasserfarbe - vorbereiten, mit dem man Schwefel illustrieren kann.

Der im letzten Moment zu installierende Effekt auströmender Erdgase - Düsen vorbereiten, wie sie beim Ausmalen von den Malern verwendet werden, die mit Hand auf Druck gepumpt werden können und dann ausgelöst den Strahl erzeugen.

Die Wagenposition wurde geändert. Der Wagen steht jetzt direkt vis-à-vis von der Höhle an der gemauerten Wand und hinter diesem Wagen ist jetzt das vorzubereiten, daß die Flammen, wie ~~ih~~ *der* ersten ~~Kapitel~~ *Version* geschildert, den Wagen erfassen, die Räder angreifen und den Wagen dann hineinstürzen. Bei dem Mittelstein am Weg nur eine Gasflamme installieren.

Rechts neben dem Häuptlingsgrab vor der Höhle, wo der Sand aufhört, eine Gasflamme installieren, ebenfalls links davon, beim nächstfolgenden Einschnitt eine, wo der Schotter liegt, mitten am Weg eine versenken, auf der Höhe des Häuptlingsgrabes vor der Höhle, dann eine am Rande des Flußbeckens, vor dem hellgrstreiften Felsen 2 Gasflammen im Schotter einbauen, im Bachbett in der Höhe des letzten Häuptlingsgrabes auf der linken Seite 3 Gasflammen verteilt bis herunter zum Felsen einbauen. Ungefähr 15 m vor dem Felsen, wo ursprünglich der Wagen abstürzen sollte, eine im Schotter einbauen, vis-à-vis rechts an der Felswand eine, wo der Schotterhaufen liegt, beim Felsen selbst dann noch 2 verteilt, so daß es aussieht, als wäre es tatsächlich eine Eruption. Vordem Stein extra noch 1 Flamme am Weg oben, Gesicht taläuswärts auf der rechten Seite des Steins auch noch 1 Flamme, Gesicht zum Schluchtende gewandt, auf der rechten Seite der 1. Felsen, der ziemlich weit ins Flußbett vorhängt, hinter diesem eine große Feuer-Explosion vorbereiten.

~~Flammen nur im Flußbett vorbereiten!!!! Die anderen Flammen am Weg sind gestrichen.~~

Quelle: Artur Brauner-Archiv im Deutschen Filminstitut - DIF e.V., Frankfurt (Main)  
Source: Deutsches Filminstitut - DIF: Artur Brauner Archive

Hinter diesem weit dem Flußbett vorhängenden Stein - das wird der Hauptpunkt sein für die kleinen Flammen, müssen wir jetzt im Flußbett die Gasflämmchen einbauen - möglichst in den sandigen Stellen - und wir schwenken dann von der Totalen, wo wir die Brandexplosionen sehen, auf dieses Flußbett, auf dem die kleinen Gasflammen hochzüngeln. Bei dem Schwenk kommt ein großer Felsen ins Bild - Schwenk zum Talausgang - darunter wieder eine größere Benzinexplosion vorbereiten.

Im Flußbett zwischen dem vorhängenden Stein und dem unten tief liegenden großen Stein, 6 Gasflämmchen vorbereiten.

Für den Gegenschuß zum Talausgang hauptsächlich viel Rauch und Brandmasse Vorsorge treffen (in ausreichender Menge!).

Lange Bretter vorbereiten, die mit Werk umwickelt sind, die man tränken kann mit Benzin, gemischt mit Petroleum oder Öl, so daß sie in ca. 4 Staffellungen hintereinander brennend den Eindruck erzeugen eines tiefen Feuers.

Grundsätzliches Ergebnis: Flammen kommen lediglich aus Flußbett-Richtung, so daß das rechte Tal zur Schlucht (immer gesehen zum Taleingang) frei bleibt.

Für den Effekt des Stehens am Kraterrand rote Blenden vorbereiten, mit Stöcken, an denen Fetzen hängen und somit den Flammeneffekt auf den Gesichtern erzeugen.

Important: die Hauptoper des Feuers an der scharfen Kante der Böschung (zementiert) vorbereiten, an die der Wagen reinstürzt. Die Felsen im Flußbett, die zu hell sind und vor allem der starke Felsen, auf dem ursprünglich der Wagen stehen sollte, muß mit Wasserfarbe ohne Leimbindung schwarz gespritzt werden. Für diesen Zweck sind 3 Kompressoren ~~zu sehen~~ mit Spritzaggregaten, um im letzten Moment nach Kameraposition die weiteren Ergänzungen zu spritzen. *artur evy*

Die einzigen beiden Gasflammen, die am Plateau vorbereitet werden, sind bei dem Stein an der Mitte und bei der auf gleicher Höhe liegenden Felsnase.

Im Bachbett, vor dem das Bachbett sperrenden Felsen, hinter dem die Explosion ist, wo auf der rechten Seite alles schwarz gespritzt wird, auch eine größere Flammen-Benzin-Oper vorbereiten.

Für Sturz Murdock, der dem in der Felsspalte verschwundenen Wagen folgt, ausreichend leere Kartons und Matratzen vorbereiten.  
Im Bachbett von Anfang bis zum Plateau vereinzelt Dampf und Flammen vorbereiten.

Ca. 30 Stück 2 m lange Stangen, die dick mit Hanf umwickelt sind und später mit Öl und Benzin zum Brennen gebracht werden können, vorbereiten, damit man sie entsprechend den Kamerastandpunkten dann kaschiert verlegen kann im Bild.

Den großen Sandhaufen am Anfang des Tales mit großen Steinen nach Indianer-Symbolen belegen.

Erdbeben-Sachen sind gestorben.

Falls Sand nicht mehr vorhanden bei Dreh, aus Steinen Pyramiden errichten!