

Regiekommentar zum Filmvorspann „Cube“

Szene 01:

- Langer Black-Screen
 - Zuschauer soll langsam in das Geschehen eingeführt werden;
- Objekt wird sichtbar
 - vorerst 2D, keine Perspektive ⇨ visuelle Überforderung soll vermieden werden;
 - Nicht unterscheidbar ob sich die Kamera bewegt oder das Objekt;
- Schrift wird beleuchtet
 - Zuschauer darf selber entscheiden ob das Licht durch das Objekt oder durch die Kamera entsteht;
- Diagonalfahrt der Kamera
 - es soll immer noch nicht ersichtlich sein, ob sich die Kamera oder das Objekt bewegt;

Szene 02:

- Kamera kippt
 - erstmals ist Perspektive zu sehen ⇨ Zuschauer weiß nun, dass er sich in einer dreidimensionalen Welt befindet;
- Kamera entfernt sich
 - hier soll klar werden, dass sich die Kamera in einem scheinbar grenzenlosen großen Raum bewegt;
- Würfel bewegt sich
 - Anfang der Bewegung ist nicht zu erkennen, nur Licht ⇨ Phantasie des Zuschauers soll angeregt werden;
 - Licht und Bewegung sollen in Verbindung gebracht werden;

Szene 03:

- Bewegung um die Ecke
 - Bewegung sehr nah am Objekt ⇨ Mächtigkeit des Objekts;
 - Kamera ist nicht an eine Seite gebunden, kann sich frei um das Objekt bewegen;
- Würfelbewegungen
 - es können sich mehrere Würfel voneinander unabhängig bzw. mit unterschiedlicher Geschwindigkeit bewegen;
 - es wird klar, dass das Licht die bevorstehende Bewegung anzeigt;
 - weit entfernt vom Objekt, damit Ziel der bewegenden Würfel ersichtlich ist;

Claudius Pardula 2990857
Christian Scharf

Szene 04:

- Schnelle Verfolgungsfahrt nach unten
 - Kamera kann sich mit beliebiger Geschwindigkeit bewegen;
 - Kamera bekommt Persönlichkeit (erforschen, spielen);
- Erkundung des Unterbodens
 - Kamera folgt dem Licht in das Innere des Komplexes;
 - stellt sich als Falle heraus ⇒ Zuschauer soll entscheiden, Zufall oder Absicht;

Szene 05

- Fahrt zur Ecke
 - Würfelbewegung zum Ausleuchten des Unterbodens stattfinden;

Szene 06:

- Schrift an der Ecke
 - Schrift muss nicht parallel zu den Würfelkanten angeordnet sein;
- Fahrt zur Oberseite
 - Ecke eignet sich gut für einen Kameraschwenk;
 - im Gegensatz zu Szene 2 ist der Aufstieg dreidimensional;

Szene 07:

- Spiralfahrt
 - visuelles Gimmick, große Überlegenheit des Komplexes;
- Erkundung der Oberseite
 - erneuter Versuch ins Innere zu gelangen, verhindert durch herannahenden Würfel;
 - zwei weitere Schächte werden ebenso geschlossen, Kamera wurde erfolgreich am Eindringen gehindert;

Szene 08:

- Eingang entsteht
 - Schacht wird frei, Kamera hat freien Zugang ⇒ Falle ist vorhersehbar;
 - nach Inspektion, eindringen in den Komplex;
- Im Komplex
 - Gang nur ein Würfel breit ⇒ realistisch, da durch Würfelbewegung entstanden;
 - Kamera sinkt bis auf Boden ab ⇒ vollkommene Unterlegenheit;

Szene 09:

- Tor schließt sich
 - wird erst spät klar, das der Durchgang versperrt wird ⇒ Alles geplant oder nur Zufall?
- Finale
 - hier soll klar werden, das die Würfel Böses verkörpern;
 - geplante Bewegungen der Würfel, um den Gang auszuleuchten;
 - Kamera folgt dem Licht;
 - Kamera immer am Boden des Ganges ⇒ Vermenschlichung;
 - Falle hat funktioniert, Kamera ist eingesperrt, Filmname wird präsentiert;