

Inhalt

Tabellenverzeichnis.....	8
Abbildungsverzeichnis.....	8
Vorwort	11
1. Einführung	13
2. Geschichte.....	21
2.1 Zeit für Experimente – Geschichte des 3D-Films.....	21
2.1.1 Fotografie und Stereoskopie	21
2.1.2 Stereoskopie und frühes Kino.....	22
2.1.3 Das Festival of Britain – die 3D-Welle in den 1950er- Jahren.....	26
2.2 3D im Zeitalter der Digitalisierung.....	30
2.2.1 Experimente im Vorfeld	30
2.2.2 Digitalisierung des Kinos	31
2.2.3 Erste Filme im digitalen 3D.....	38
2.2.4 Digitalisierung im Blick der Zuschauer.....	41
3. Zum Stand der Zuschauerforschung	45
3.1 Technologische Parameter – Bildqualität in 3D	46
3.2 Stereoskopie und Präsenzerleben	51
3.3 Der Rezipient als Konsument	55
3.4 Fazit	60
4. 3D-Kino aus Zuschauersicht – Empirische Studien.....	63
4.1 Rezeption und Akzeptanz.....	63
4.1.1 Methode	65

4.1.2	Ergebnisse.....	67
4.1.2.1	Kenntnis von 3D und Interesse an 3D	67
4.1.2.2	Erfahrungen mit 3D.....	70
4.1.2.3	Negative Begleiterscheinungen der 3D-Rezeption	73
4.1.2.4	Kauf- und Zahlungsbereitschaft gegenüber 3D-Medien.....	77
4.1.2.5	Formate und Genre.....	79
4.1.2.6	Zur Gratifikation dreidimensionaler Darstellungen.....	82
4.1.3	Zusammenfassung	86
4.2	Motivation und Gratifikation	87
4.2.1	3D statt 2D – Ein intertechnologischer Vergleich.....	92
4.2.1.1	Methode	92
4.2.1.2	Ergebnisse.....	95
4.2.1.2.1	Kinoaffinität.....	95
4.2.1.2.2	Motive der Filmauswahl	96
4.2.1.2.3	Bedürfniskomponenten.....	101
4.2.1.2.4	Allgemeine Mediennutzung.....	105
4.2.2	3D-Nutzen im Inter-Genre-Vergleich	107
4.2.2.1	Family Entertainment und im Horrorfilm	108
4.2.2.2	Methode	113
4.2.2.3	Ergebnisse.....	116
4.2.2.3.1	3D im Family-Entertainment.....	117
4.2.2.3.2	3D im Horrorfilm	126
4.2.2.4	Zusammenfassung.....	133
4.2.3	3D-Effekt und Filmstilistik	135
4.2.3.1	Theoretischer Hintergrund.....	137
4.2.3.2	Methode	140
4.2.3.3	Ergebnisse.....	143
4.2.3.3.1	Realismus und die Darstellung des Raumes.....	145
4.2.3.3.2	Leiblichkeit und Bewegung.....	148
4.2.3.3.3	Absorption und Theatralität.....	151
4.2.3.4	Zusammenfassung.....	154
4.3	3D im Family Entertainment	155
4.3.1	Untersuchung und Methode.....	165
4.3.2	Ergebnisse.....	170
4.3.2.1	Filmerleben.....	170
4.3.2.2	Präsenzerleben	172
4.3.3	Ängstigung	174
4.3.4	Fazit	176

Zusammenfassung und Ausblick	179
Referenzen.....	185
Literatur	185
Filme.....	193
Index: Filme und Regisseure.....	195