

Inhalt

1	Einleitung	11
2	Innovationen in der Filmgeschichte.....	27
2.1	Die Einführung von Farbfilmen: Realismus und Genre.....	28
2.2	Immersion und Partizipation bei Breitwandfilmen.....	36
2.3	Blockbuster als Innovationskategorie	40
2.4	Konstanten von Einführungen technischer Innovationen.....	42
3	Geschichte des 3D-Films.....	47
3.1	Die Anfänge – 3D bis 1952.....	47
3.2	3D in der Spielfilmproduktion ab 1952	51
3.3	3D-Geschichte und Genre.....	57
3.4	Fallbeispiel: 3D-Ästhetik in den 1950er-Jahren – DIAL M FOR MURDER und CREATURE OF THE BLACK LAGOON	60
4	Gestaltung und Wahrnehmung von 3D-Filmen: kognitivistisch und phänomenologisch.....	69
4.1	Monokulare Tiefeninformationen und die Entwicklung eines Raumeindrucks im 2D-Film	76
4.2	Binokulare Tiefeninformationen im 3D-Film	81
4.3	Wahrnehmung des 3D-Films: Zentralperspektivischer und stereoskopischer Modus	92
4.4	3D und Filmstil.....	95
4.4.1	Platzierung in der räumlichen Mise-en-scène.....	96
4.4.2	Verwendung von Schärfentiefe in 3D	99
4.4.3	Schnittkomposition in 3D	105
4.5	Digitale visuelle Effekte und 3D-Animation	107
5	Filmanalysen.....	115
5.1	Genrefilme.....	116

5.1.1	Zuschauer und Genre	117
5.1.2	Semantische und syntaktische Ansätze	118
5.1.3	Exemplarische Analyse CORALINE	121
5.1.3.1	„Altes ganz neu“: <i>Stop-Motion</i> als 3D-Produktion	122
5.1.3.2	CORALINE: Handlungsstränge und Figuren	124
5.1.3.3	Negative Parallaxe als Stilmittel im Fantasy- und Märchenfilm	128
5.1.3.4	Schuss-/Gegenschuss Verfahren in CORALINE	132
5.1.3.5	Das Wizard-of-Oz-Prinzip	133
5.1.3.6	Realismus und Digitalisierung in CORALINE	139
5.1.3.7	Selbstreferentielle Verweisung auf 3D	140
5.1.4	Exemplarische Analyse MY BLOODY VALENTINE	143
5.1.4.1	Das 3D-Bild als „Event“: Negative Parallaxe im Horrorfilm	146
5.1.4.2	Klaustrophobische Enge und Tiefenstaffelung: Verwendung der positiven Parallaxe	149
5.1.4.3	Intertextuelle Motivation von 3D	152
5.2	Das Blockbuster-Prinzip	153
5.2.1	Genrebezüge von Blockbustern	154
5.2.2	Narration in Blockbusterfilmen	155
5.2.3	Visuelle Stilmittel	158
5.2.4	Filmanalyse unter Blockbuster-Aspekten	160
5.2.5	Exemplarische Analyse ALICE IN WONDERLAND	161
5.2.5.1	Blockbusternarration in ALICE	163
5.2.5.2	Phantasmagoriadarstellungen in 3D	164
5.2.5.3	Stereoskopischer und zentralperspektivischer Modus in ALICE	168
5.2.6	Exemplarische Analyse JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH	173
5.2.6.1	Blockbuster und Genrebezüge	175
5.2.6.2	Szenenauflösung und Unschärfen in 3D	177
5.2.6.3	Effekte und Blockbusterstilmittel	183
5.3	Immersion, Realität, Wirklichkeitseffekt	186
5.3.1	Immersion und Präsenzerleben in 3D	193
5.3.2	Phänomenologische Aspekte der Immersion im 3D-Film	197
5.3.3	Exemplarische Analyse: AVATAR	200
5.3.3.1	Immersive Angebote in AVATAR	203
5.3.3.2	Das Motiv der Immersion in AVATAR	207
5.3.3.3	3D-Filmstil in AVATAR	212
5.3.4	Exemplarische Analyse: TRON: LEGACY	217
5.3.4.1	Immersive Strategien in TRON: LEGACY	219
5.3.4.2	Surroundton und 3D	221
5.3.4.3	Das Motiv der Immersion in TRON: LEGACY	225
6	Fazit und Diskussion der Ergebnisse	229

6.1 „Hier werden Träume gemacht“: Die stereoskopische Effektsequenz in HUGO	230
6.2 Ausblick	244
7 Anhang.....	251
7.1 Interviewpartner	251
7.2 Literaturverzeichnis.....	252
7.3 Abbildungsverzeichnis.....	265

Der digitale 3D-Film

Narration, Stereoskopie, Filmstil

Jockenhövel, J.

2014, X, 255 S. 103 Abb., 95 Abb. in Farbe., Softcover

ISBN: 978-3-658-05650-6