

De 3D esthetiek belevenis

Een exploratief onderzoek naar
een 3D filmbeleving in de bioscoop



Master Thesis Media en Journalistiek, specialisatie *Media & Cultuur*

Student: Darshana Kalloe

Studentnummer: 323921

Webmail: 323921dk@student.eur.nl

Privé e-mail: d.n.kalloe@gmail.com

Universiteit: Erasmus Universiteit Rotterdam

Erasmus School of History, Culture and Communication

Begeleider: Matthijs Leendertse

Tweede lezer: Dr. Erik Hitters

Datum: 12 augustus 2011

VOORWOORD

Na het schakelprogramma van *Algemene Cultuurwetenschappen* in twee jaar te hebben afgerond, ben ik begonnen aan de master *Media en Journalistiek*. Goodbye social life it was! Het eerste half jaar was zwaar en heeft dan veel moeite gekost. Eenmaal begonnen, heb ik het ook netjes afgemaakt en sluit ik nu mijn studiefase af. Door onderaan de ladder te beginnen aan het MBO, ben ik omhoog geklommen naar het HBO en vervolgens het WO. Hier ligt dan het eindresultaat: de master thesis.

Ik wilde mijn thesis schrijven over de belevenis van media, want het keuzevak 'Beleveniscommunicatie' op het HBO heeft mijn interesse gewekt voor consumenten in de beleveniseconomie. De thesis zou gaan over de belevenis van media, maar welk medium? Al gauw kwam ik op het idee om een wetenschappelijk onderzoek uit te voeren naar de belevenis van 3D films. Na een kort gesprek met de thesis coördinator in september 2010 had ik het onderwerp van deze scriptie: 3D films vanuit de mediapsychologie. Voor mij kon het niet snel genoeg februari 2011 zijn! De afgelopen zes maanden heb ik me volledig gestort op mijn thesis, maar niet alleen. Zonder hulp van een aantal belangrijke personen was dit niet het eindresultaat geweest.

Allereerst wil ik mijn begeleider, Matthijs Leendertse, bedanken voor zijn enthousiasme. Hij was geïnteresseerd in mijn onderwerp en bereid mij te helpen. Zijn kritische blik en geduld heb ik erg gewaardeerd. Daarna wil ik de respondenten bedanken voor hun medewerking, omdat ik het onderzoek niet had kunnen uitvoeren zonder hun hulp. Ze hebben tijd gemaakt om naar de bioscoop te gaan en hun ervaringen met een 3D film toe te lichten. Vervolgens bedank ik mijn familie en vrienden voor hun begrip en steun. Mijn lieve ouders waren heel erg betrokken bij mijn afstudeerperiode. Mijn zus zorgde voor de nodige ontspanning en lekkere brownies! Daarnaast hebben vrienden mij vaak een hart onder de riem gestoken wanneer ik geen motivatie had. Tot slot bedank ik Kawita die met veel liefde mijn stukken wilden lezen.

Darshana Kalloe

Den Haag, augustus 2011

INHOUDSOPGAVE

1. INLEIDING	5
1.1 Aanleiding	5
1.2 Probleemstelling en deelvragen	6
1.3 Onderzoeksopzet	7
1.4 Relevantie	7
1.5 Opbouw thesis	8
2. THEORETISCH KADER	9
2.1 De mediapsychologie	9
2.1.1 Het mediagebruik	9
2.1.2 De invloed van media	11
2.1.3 Affectieve effecten van bioscoopfilms	12
2.2 De belevenis van tweedimensionale films	14
2.2.1 De filmbeleving	14
2.2.2 Amusement belevenis	16
2.2.3 Interesse en emoties	17
2.3 De belevenis van driedimensionale films	18
2.3.1 Het 3D effect	18
2.3.2 Esthetiek belevenis	20
2.3.3 <i>Presence</i>	20
2.4 Samenvatting	23
2.4.1 Een bioscoopbezoek en de invloed van bioscoopfilms	23
2.4.2 De 2D amusement belevenis	23
2.4.3 De 3D esthetiek belevenis	24
3. METHODE	25
3.1 Kwalitatief onderzoek	25
3.1.1 De gefundeerde theoriebenadering	25
3.1.2 Half gestructureerde interviews	27
3.1.3 Betrouwbaarheid en validiteit	29
3.2 Het onderzoek	30
3.2.1 Benadering van de onderzoekseenheden	30
3.2.2 De respondenten	30
3.2.3 Analyse	31

4. RESULTATEN	32
4.1 Motieven voor een bioscoopbezoek	32
4.1.1 <i>Pathé Unlimited Card</i> houders	32
4.1.2 Genrevoorkeur	33
4.1.3 Een sociale en ontspannen activiteit	35
4.2 Presence in Thor 3D	37
4.2.1 Passieve onderdompeling	37
4.2.2 De virtuele wereld lijkt vaak 'echt'	38
4.2.3 Geen sterkere emoties	40
4.3 De 3D esthetiek belevenis van Thor 3D	42
4.3.1 Ervaring met een film	42
4.3.2 Betrokkenheid	44
4.3.3 Meer aandacht door het 3D effect	46
4.3.4 Negatief waarderen van de film	49
4.4 Samenvatting	51
4.4.1 Motieven voor een bioscoopbezoek	51
4.4.2 <i>Presence in Thor 3D</i>	51
4.4.3 De 3D esthetiek belevenis van <i>Thor 3D</i>	52
5. CONCLUSIE	54
5.1 Beantwoording deelvragen en onderzoeksvraag	54
5.2 Discussie	57
5.3 Aanbevelingen voor vervolgonderzoek	59
LITERATUURLIJST	60
BIJLAGEN	64
I. Topiclijst	64
II. Transcripten	66

1. INLEIDING

1.1 Aanleiding

De succesvolle film *Avatar* uitgekomen in 2009 heeft vele harten gestolen door de prachtige verhaallijn, maar vooral door het weergaloze 3D effect. Een toeschouwer ervaart de 3D ruimte door een combinatie van perceptie en interactie. Door de ruimtelijke diepte kan hij immers het idee krijgen dat hij kruipt, springt en vliegt (Nitsche, 2008: 80, 81). Het 3D effect zorgt er dan voor dat de bezoeker wordt meegenomen in de film door een levensechte beeldkwaliteit (Keuning, 2011). De kijker wordt meegesleept in een andere wereld, want door de diepte krijgt men de illusie zelf aanwezig te zijn in die andere wereld. De afgeschoten pijlen lijken op je af te komen en de explosies doen zich niet voor op het scherm, maar vlak voor je voeten.

Door het ongekende succes van *Avatar* hebben vele andere filmproducenten ook de voorkeur gegeven aan een 3D film (Keuning, 2011). Voorbeelden hiervan zijn: *Harry Potter*, *Shrek*, *Step Up* en *Alice in Wonderland*. Volgens Bolwijn (2010) is de 3D technologie een gat in de markt. Niet alleen de filmindustrie hoopt er veel geld mee te verdienen, maar ook elektronica bedrijven. Op de consumentenmarkt verschijnen momenteel 3D producten, zoals *Samsung* 3D televisies en videogames van *Playstation*. Volgens Ed Tan (www.nicam.nl), hoogleraar aan de *Universiteit van Amsterdam* en voormalig lid van de Wetenschapscommissie van het *NICAM*, krijgen we nog meer te maken met 3D. Hij is van mening dat het niet tijdelijk is, maar dat dit juist het begin is. De 3D technologie zien we steeds vaker om ons heen. Het aantal 3D films neemt toe in de *Pathé* bioscopen; kinderfilms en films voor 12 en 16 jaar of ouder. In diverse elektronica winkels vindt de consument 3D televisies van merken als *Samsung* en *Sony*. Gamers kunnen video games in 3D spelen op de *Playstation 3*. Op de *Nintendo 3DS* spelen zowel kinderen als volwassenen games in 3D. De consument geniet ook thuis op de bank van 3D films, want films komen uit op *3D Blu-ray DVD*. Waarom maken consumenten gebruik van 3D producten? Ondervindt men entertainmentproducten anders nu deze in 3D zijn uitgekomen? Of maakt het geen verschil in vergelijking tot 2D? Wat voor invloed hebben die producten in 3D? Kortom: wat zijn de effecten van 3D beelden op de consument?

Zoals eerder genoemd zijn er tegenwoordig ook 3D televisies op de markt en hebben consumenten de keuze om een 3D film óf thuis óf in de bioscoop te zien. Volgens het rapport *Bioscoopmonitor 2008/2009* van *Stichting Filmonderzoek* blijkt dat de consument sterk de voorkeur geeft aan de bioscoop, ten opzichte van thuis een film kijken, op basis van de volgende belangrijkste redenen: voor optimale filmbeleving, voor de ontspanning en een vorm van uitgaan (in Op't Root, 2010: 13, 14). Mede door de sterke voorkeur van de

bezoekers voor de bioscoop is het interessant om onderzoek te doen naar de filmbeleving, in het bijzonder een 3D filmbeleving.

1.2 Probleemstelling en deelvragen

In deze studie wordt onderzoek gedaan naar de effecten van 3D films op wat bioscoopbezoekers voelen. Een filmbeleving is getoetst door gebruik te maken van literatuur over de mediapsychologie, maar ook van belevenistheorieën. Mediapsychologie is de studie over de invloed van media op mensen, maar ook hun mediagebruik (Heuvelman, Fennis & Peters, 2009: 8). Inzichten in de literatuur over de mediapsychologie en belevenistheorieën helpen om een beeld te vormen van een 3D filmbeleving. De onderzoeksvraag die centraal staat luidt als volgt:

‘Wat zijn de affectieve effecten van een 3D filmbeleving op de bioscoopbezoeker?’

De volgende deelvragen ondersteunen de thesis en zullen antwoord geven op bovenstaande onderzoeksvraag:

1. *Waarom gaan bezoekers naar de bioscoop?*

Uit het rapport *Bioscoopmonitor 2008/2009* van *Stichting Filmonderzoek* blijkt dat de consument sterk de voorkeur geeft aan de bioscoop. Dit maakt het interessant om de beweegredenen voor een bioscoopbezoek nader te analyseren. Het gebruik van de media is dan onderzocht vanuit de *uses and gratifications* theoriebenadering die aantoont waarom bioscoopbezoekers naar de film gaan.

2. *Wat zijn de mediapsychologische effecten van bioscoopfilms op de gevoelens van bezoekers?*

De invloed van bioscoopfilms (i.e. 2D films en 3D films) op de gevoelens van bezoekers wordt bestudeerd vanuit de mediapsychologie. Media hebben invloed op affectieve effecten en die effecten zijn: *arousal*, aandacht en waarderen. Met behulp van mediapsychologische theorieën zijn de affectieve effecten van 2D en 3D films weergegeven.

3. *Wat is een 3D filmbeleving?*

Met deze deelvraag wordt de belevenis van 3D films geschetst. Volgens de belevenistheorie van Pine en Gilmore is een tweedeling tussen de belevenis van 2D films en 3D films in kaart gebracht om een beeld te kunnen vormen wat een 3D filmbeleving is, maar ook wat de verschillen zijn tussen beide. Vervolgens is er gekeken naar *arousal*, aandacht en waarderen als gevolg van 2D en 3D films.

4. *In welke mate is er sprake van interesse en betrokkenheid?*

Tweedimensionale films en 3D films leiden tot twee effecten: interesse en betrokkenheid. Interesse en betrokkenheid zijn net als de affectieve effecten het gevolg van bioscoopfilms.

Deze deelvraag is interessant, want het kan verklaren hoe interesse en betrokkenheid een rol spelen in de belevenis van 3D films. Is er bijvoorbeeld meer/minder interesse en betrokkenheid in een 3D filmbeleving in vergelijking tot die van een 2D?

1.3 Onderzoeksopzet

Het onderzoek is kwalitatief van aard en hierin is gebruik gemaakt van de gefundeerde theoriebenadering als aanpak. De reden om gebruik te maken van deze aanpak is het ontbreken van een duidelijke definitie van een 3D belevenis. Er zijn elf bioscoopbezoekers geïnterviewd die *Thor 3D* hebben gezien. De respondenten zijn 22 jaar of ouder en gaan regelmatig naar de bioscoop. De interviews zijn half gestructureerd en bestaan uit vragen om meer te weten te komen over bijvoorbeeld de motieven voor een bioscoopbezoek en de mate van betrokken zijn bij de 3D film. De data uit de half gestructureerde interviews zijn vervolgens geanalyseerd volgens de gefundeerde theoriebenadering. De analyse is begonnen met open coderen, gevolgd door het selecteren van concepten en labels waarna de labels gereduceerd zijn op basis van inhoudelijke overeenkomsten.

1.4 Relevantie

Uit de literatuurstudie blijkt dat er niet of nauwelijks onderzoek is gedaan naar een 3D filmbeleving. Er is veel literatuur te vinden over entertainment vanuit de mediapsychologie en theorieën over de belevenis van entertainment, maar theorie hierover ontbreekt. Omdat er nog geen onderzoek bestaat naar een 3D filmbeleving vanuit de mediapsychologie, lijkt het aannemelijk dat deze thesis wetenschappelijk relevant is. Een studie hierover zal een goede aanvulling zijn op de bestaande literatuur over entertainment vanuit de mediapsychologie. Daarnaast is de thesis ook maatschappelijk relevant, omdat het bijvoorbeeld interessant is hoe bioscoopbezoekers een 3D filmbeleving ondervinden. Uit het rapport *Bioscoopmonitor 2008/2009* van *Stichting Filmonderzoek* (in Op't Root, 2010) is immers duidelijk geworden dat consumenten naar de bioscoop gaan voor optimale filmbeleving. Zo blijkt dat consumenten steeds meer op zoek gaan naar belevissen, want ze willen een ervaring ondergaan (Pine & Gilmore, 2005). Daarom is het interessant hoe bioscoopbezoekers een 3D filmbeleving ondervinden en wat de affectieve effecten zijn van die belevenis.

1.5 Opbouw thesis

In het volgende hoofdstuk is er naar entertainment vanuit de mediapsychologie en de belevens van 2D en 3D films gekeken. Daarna wordt in hoofdstuk drie de methode belicht en hier ligt de nadruk op de gefundeerde theoriebenadering. Tevens is de gehanteerde onderzoeksmethode beschreven en op welke manier dit kwalitatief onderzoek is aangepakt. Vervolgens worden in hoofdstuk vier de resultaten gepresenteerd. Tot slot is de thesis afgesloten met een conclusie. In hoofdstuk vijf wordt er antwoord gegeven op de onderzoeksvraag, worden de resultaten bediscussieerd en aanbevelingen gedaan voor vervolgonderzoek.

HOOFDSTUK 2: THEORETISCH KADER

Als er onderzoek wordt gedaan naar de effecten van bioscoopfilms op bezoekers en om de belevenis van 3D films te kunnen verklaren, dan is het essentieel eerst achterliggende theorieën uit te leggen. Literatuur over de mediapsychologie en belevenistheorieën zijn interessant, omdat ze bruikbaar zijn bij het schetsen van affectieve effecten van bioscoopfilms dan wel voor het schetsen van een 3D filmbeleving. Daarom worden theorieën over deze begrippen en hoe ze opgevat worden bij het gebruik van 3D films in de bioscoop, in dit tweede hoofdstuk beschreven.

2.1 De mediapsychologie

De media zijn overal. Een dag van de doorsnee Nederlander kan er bijvoorbeeld als volgt uitzien. Hij wordt wakker door een wekkerradio en pakt het *Algemeen Dagblad*. Tijdens het ontbijt leest hij dan de laatste ontwikkelingen in de krant en vervolgens gaat hij met het openbaar vervoer naar zijn werk. Onderweg maakt hij gebruik van mobiel internet en voert hij zijn status in op *Facebook*. Op het werk leest hij zijn e-mails op een computer en tijdens de koffiepauze praat hij met collega's over de nieuwste *iPhone* of het entertainmentprogramma *The Voice of Holland*. Op weg naar huis leest hij nog enkele bladzijden uit een spannend boek en eenmaal thuis ploft hij op de bank en constateert al zappend voor de televisie dat er geen leuke programma's zijn. Hij stuurt een *Whatsapp* bericht naar zijn vriend om naar de bioscoop te gaan en de dag wordt afgesloten met een film in *Pathé*. Uit dit fictieve leven van een doorsnee Nederlander is dus op te maken dat men regelmatig in aanraking komt met de media, want zij zijn een onderdeel van ons dagelijks leven.

Wat voor invloed hebben de media nu op ons? Waarom maken we gebruik van de media? Wat zijn de effecten van media op wat bezoekers denken, voelen en doen? Kortom; wat is de gedachte achter de media die ons beïnvloeden? Deze studie zal zich beperken tot het medium bioscoop. Om de effecten van bioscoopfilms op bezoekers te kunnen begrijpen worden hierna allereerst het mediagebruik vanuit de *uses and gratifications* theoriebenadering uitgelegd. Aan de hand daarvan wordt vervolgens gekeken naar de invloed van media vanuit de mediapsychologie en staan de psychologische effecten van de media centraal.

2.1.1 Het mediagebruik

In de hedendaagse informatiesamenleving staan de media centraal en kunnen zij verschillende beweegredenen hebben voor mensen. Vanuit dit perspectief wordt het mediagebruik bestudeerd vanuit de *uses and gratifications* theoriebenadering. Die

benadering gaat uit van het actieve publiek en toont aan wat mensen met de media doen. Zo blijkt dat de gedachtegang van mensen actief is (De Boer & Brennecke, 2009: 107). Dit houdt in dat men kiest voor een medium, omdat ze bepaalde verwachtingen hebben. Hun mediagebruik is dan doelgericht en daarom is er een verband tussen hun verwachtingen en hun keuze voor een medium. In 1974 hebben de onderzoekers Katz, Blumler en Gurevitch de belangrijkste doelstellingen van de *uses and gratifications* benadering beschreven: *'to explain how people use media to gratify their needs, to understand motives for media behaviour and to identify functions or consequences that follow from needs, motives and behaviour.'* (Rubin, 2002: 527). Hieruit blijkt dat het mediagebruik wordt gekoppeld aan behoeften die mensen willen bevredigen. Het gebruik van de media voorziet dan in sociale en psychologische behoeften (Ruggiero, 2000; Katz, Blumler & Gurevitch in De Boer & Brennecke, 2009). Men kiest vervolgens op basis van die behoeften een medium, bijvoorbeeld iemand die behoefte heeft aan ontspanning en kan kiezen uit boeken, televisie, bioscoop, games, enzovoort (De Boer & Brennecke, 2009: 107). De actieve rol van het publiek en de motieven voor het kiezen van een medium staan dus centraal in de *uses and gratifications* benadering (Ruggiero, 2000). Als we een bioscoopbezoek vanuit die benadering bestuderen, dan kunnen we het volgende aannemen: een bioscoopbezoek kan voorzien in sociale en psychologische behoeften (Ruggiero, 2000; Katz, Blumler & Gurevitch in De Boer & Brennecke, 2009). Een bezoeker kan dan in gezelschap van andere naar de bioscoop gaan, zoals vrienden, collega's of familieleden en kan vervolgens met ze napraten over de film. Daarnaast kan een bioscoopbezoek voorzien in psychologische behoeften, bijvoorbeeld de behoefte aan ontspanning (De Boer & Brennecke, 2009). Behalve sociaal gezelschap en ontspanning voorziet een bioscoopbezoek ook in andere behoeften.

Zoals eerder beschreven in paragraaf 1.1 blijkt uit het rapport *Bioscoopmonitor 2008/2009* van *Stichting Filmonderzoek* dat de drie belangrijkste motieven voor een bioscoopbezoek zijn: voor optimale filmbeleving, voor de ontspanning en een vorm van uitgaan (in Op't Root, 2010: 13, 14). Bezoekers kijken liever een film in de bioscoop dan thuis, omdat ze bijvoorbeeld helemaal opgaan in de film door het grote scherm. Een bioscoopbezoek kan ook als een uitje worden beschouwd of als een onderdeel van een avondje uit. Enkele studies naar het mediagebruik vanuit de *uses and gratifications* theoriebenadering tonen motieven aan die overeenkomen met de motieven voor een bioscoopbezoek. Zo blijkt dat de motieven voor het gebruik van mobiele telefoons zijn onderzocht door Leung en Wei (in De Boer & Brennecke, 2009: 117). De onderzoekers hanteren motivaties, zoals 'sociale contacten' en 'ontspanning'. Motieven die het internetgebruik bepalen tonen ook gelijkenis aan die voor een bioscoopbezoek. Korgaonkar en Wolin maken in hun onderzoek een rangschikking van onder andere: *social escapism* (ontspanning en ontsnapping aan de realiteit) en sociale contacten (in De Boer & Brennecke,

2009: 117). Hieruit concluderend kunnen we opmaken dat de motieven voor een bioscoopbezoek zijn: sociaal gezelschap, ontspanning, optimale filmbeleving en avondje uit. Als er naast het mediagebruik ook wordt gekeken naar de invloed van media op mensen, dan zullen we dat bestuderen vanuit de mediapsychologie.

2.1.2 De invloed van media

Heuvelman, Fennis en Peters (2009) schrijven over de mediapsychologie en enkele psychologische effecten die een belangrijke rol spelen bij de invloed van media op het menselijk denken, de gevoelens en het gedrag. De auteurs noemen dan de drie belangrijkste effecten waarop media van invloed kunnen zijn: cognities, affecties en gedragingen. Media leiden tot cognitieve effecten als opvattingen, opinies, gedachten, houding, voorkeuren en bedoelingen naar aanleiding van wat we zien en horen. Affectieve effecten ontstaan naar aanleiding van het gebruik van media, zoals gevoelens en emoties. Daarbij gaat het om een affectief effect als emotionele spanning, maar ook het ervaren van de boodschappen van media. Gedragmatige effecten komen voort uit het gebruik van media. Bijvoorbeeld aankoopgedrag naar aanleiding van reclame of stemgedrag bij verkiezingen door campagnes (Heuvelman et al., 2009: 27, 28). Volgens Boswijk, Thijsen en Peelen (2005: 23) is een beleving vaak een complex aan emoties. Omdat een filmbeleving uit emoties bestaat, lijkt het aannemelijk dat bioscoopfilms van invloed kunnen zijn op affecties. Affectieve effecten ontstaan dan naar aanleiding van bioscoopfilms. Om een beeld te kunnen vormen van een 3D filmbeleving is het niet relevant om alle effecten van bovenstaande driedeling (i.e. cognities, affecties en gedragingen) te meten. Dit onderzoek richt zich dan op wat bioscoopbezoekers voelen (affecties), want een filmbeleving bestaat uit emoties. Daarom zijn enkel de affectieve effecten interessant.

Bij affectieve effecten gaat het om een emotionele spanning, maar ook het ervaren van de boodschappen van media. Zo blijkt dat een affectief effect langduriger kan zijn, omdat de aandacht wordt vast gehouden door het verhaal (Heuvelman et al., 2009: 27). Het gevolg is dan een intens effect. In de mediapsychologie wordt dit aangeduid met de term: aandacht. De bioscoopbezoeker kan ook emoties ervaren, want hij wordt blootgesteld aan het verhaal. Die emoties worden vervolgens positief of negatief ervaren. In de mediapsychologie is die benaming: waarderen. Kortom; de affectieve effecten van bioscoopfilms zijn emotionele spanning, aandacht vasthouden en emoties ervaren.

Volgens Heuvelman et al. (2009) kunnen de affectieve effecten worden beschouwd als de afhankelijke variabelen, omdat ze het gevolg zijn van bioscoopfilms. De bioscoopfilm is dan de onafhankelijke variabele. De auteurs groeperen vervolgens de onafhankelijke en de afhankelijke variabelen in een model van informatieverwerking. Het model van affectieve effecten van bioscoopfilms wordt in de volgende paragraaf beschreven en weergegeven.

2.1.3 Affectieve effecten van bioscoopfilms

In de mediapsychologie wordt de emotionele spanning of oplettendheid van de bioscoopbezoeker aangeduid met de term: *arousal*. *Arousal* uit zich tijdens het kijken naar een film en kan variëren van het saai en niet interessant tot juist leuk en boeiend vinden (Heuvelman et al., 2009: 70). Bij *arousal* gaat het om het opwekken van gevoelens oftewel een prikkeling (De Boer & Brennecke, 2009: 134). We kunnen veronderstellen dat de bioscoopbezoeker wordt geprikkeld door de film. De spanning wordt dan opgebouwd en dat maakt het leuk en boeiend (i.e. hoge *arousal*) of juist saai en niet interessant (i.e. lage *arousal*). *Arousal* moet er voor zorgen dat de bezoeker naar de film kijkt en blijft kijken. Als de filmtoeschouwer oplettend is, dan zal de aandacht zijn getrokken.

Het tweede effect wordt aangeduid met de term: aandacht. Heuvelman et al. (2009: 70, 76) beschrijven aandacht als het verloop van films die zintuiglijk worden waargenomen door zien en horen. De aandacht wordt immers getrokken door het grote scherm en het *digital surround* geluid in de zaal. Dit maakt bioscoopfilms dan anders ten opzichte van films thuis kijken en zijn daarom interessant. Het verhaal houdt vervolgens de aandacht vast en dit maakt bioscoopfilms emotioneel interessant en 'dichtbij'. Berustend op die mediapsychologische theorie trekken het grote scherm en het *digital surround* geluid in de bioscoopzaal de aandacht waarna het verhaal de aandacht vasthoudt. De aandacht trekken, maar ook vasthouden maken bioscoopfilms zowel interessant als 'dichtbij' en worden vervolgens positief of negatief beoordeeld.

Het ervaren van emoties is het derde en tevens laatste effect. In de mediapsychologie wordt dit aangeduid met de term: waarderen. Waardering is een gevoel dat wordt teweeggebracht. De bioscoopbezoeker beoordeelt een film dan positief of negatief. Hij heeft immers een voorkeur of afkeur voor de film, omdat hij het boeiend en leuk of juist saai en vervelend vindt om naar te kijken (Heuvelman et al., 2009: 86). Angstwekkende beelden kunnen bijvoorbeeld vervelend zijn en vervolgens een slechte waardering opleveren voor de film.

Het resultaat van bovenstaande theorieën is dat de affectieve effecten bestaan uit: *arousal*, aandacht en waarderen. Die effecten gezamenlijk zijn een belevenis, want volgens Boswijk et al. (2005) bestaat een filmbeleving uit emoties. Daarom zijn alleen de affectieve effecten interessant en de cognitieve en gedragsmatige effecten niet. *Arousal*, aandacht en waarderen zijn dus de effecten die ontstaan naar aanleiding van bioscoopfilms.

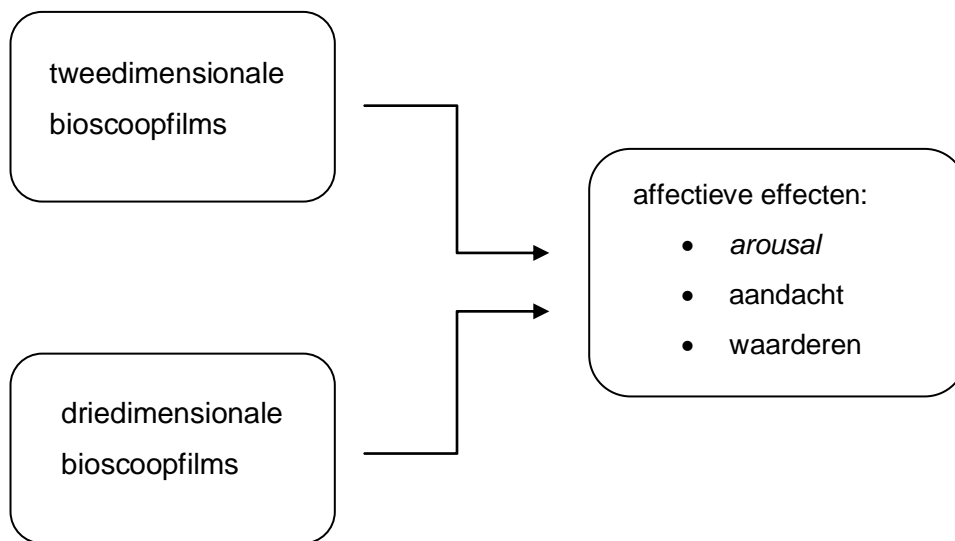
De affectieve effecten zijn de afhankelijke variabelen, omdat bioscoopfilms leiden tot die effecten. Een bioscoopfilm heeft dan invloed op de bezoeker met als gevolg *arousal*, aandacht en waarderen. Daarom is een bioscoopfilm de onafhankelijke variabele. Zo blijkt uit het model van media informatieverwerking dat een medium van invloed is op een ontvanger

die het medium gebruikt, met als gevolg een bepaald effect (Heuvelman et al., 2009: 38, 39). Het model van affectieve effecten van bioscoopfilms is weergegeven in figuur 2.1.



Figuur 2.1 Het model van affectieve effecten van bioscoopfilms volgens Heuvelman et al. (2009).

Als de affectieve effecten gezamenlijk een belevenis zijn, dan zal een theoretische verklaring duidelijk moeten maken wat een belevenis is. Daarom komt in paragraaf 2.2 de belevenis van 2D films aan bod. Zoals eerder beschreven in paragraaf 1.2 zal een tweedeling tussen de belevnissen van 2D films en 3D films aantonen wat de verschillen zijn. Vervolgens komt in paragraaf 2.3 de belevenis van 3D films aan bod. Het bovenstaand model is verder uitgewerkt tot een theoretisch model ten behoeve van mediapsychologisch onderzoek naar een 3D filmbeleving, zie figuur 2.2.



Figuur 2.2 Theoretisch model voor het beschrijven van de affectieve effecten van films in de bioscoop.

2.2 De belevenis van tweedimensionale films

De affectieve effecten (i.e. *arousal*, aandacht en waarderen) zijn gezamenlijk een belevenis, maar wat is een belevenis? Voor deze thesis is het belangrijk om te kijken wat een filmbeleving is. Om dat te onderzoeken is in deze paragraaf aandacht besteed aan de belevenis van 2D films in de bioscoop.

In het hiernavolgende wordt allereerst uitgelegd wat een filmbeleving is. Daarna is een 2D filmbeleving verklaard volgens de belevenistheorie van Pine en Gilmore. Bovendien wordt de belevenis van 2D films toegelicht met behulp van literatuur over entertainment. Vervolgens wordt er een relatie gelegd tussen die belevenis en de affectieve effecten. Tot slot is de 2D belevenis weergegeven in een theoretisch model.

2.2.1 De filmbeleving

Volgens Boswijk et al. (2005: 23) kan een filmbeleving als volgt worden omschreven:

‘een gebeurtenis met een complex aan emoties die indruk maken en een bepaalde waarde hebben bij een bioscoopfilm.’

Volgens Tan (2008: 28) kan een filmbeleving ook worden omschreven als:

‘een reeks van emoties als reactie op een verbeelding.’¹

Volgens de belevenistheorie is een belevenis ‘een gebeurtenis die mensen op een bepaalde manier ‘aanspreekt’. Hoe zintuiglijk de belevenis, hoe gedenkwaardiger die is’ (Pine & Gilmore, 2005: 31). Een voorbeeld van een belevenis is de *Heineken Experience*. De oorspronkelijke bierbrouwerij is omgetoverd tot de *Heineken* beleving. De bezoeker ontdekt hier de geschiedenis van *Heineken* met een wandeling door lege silo’s en koperen vergistingketels. Hij krijgt een kijkje in de brouwkamer, maar leert ook hoe bier wordt gemaakt. Daarna wordt de bezoeker meegenomen in de ‘bottle ride’, een filmpje waarin hij zelf als bierflesje meetrilt en laat zien wat een flesje ziet en voelt tijdens het bottelen. Vervolgens kan de bezoeker in de interactieve ruimte zijn eigen flesje bottelen, een video of foto maken en die direct via e-mail naar een bekende sturen en vanuit futuristische stoelen met beeld en muziek zijn persoonlijke feest sfeer maken. Tot slot geeft een informatieve video indruk van *Heineken* over de hele wereld (Engwirda & Ouwerkerk, 2001: 16, 17). De bezoeker doet hier dus de *Heineken* beleving op, maar heeft zelf de keuze om die mee te maken.

¹ een manier om in te leven in een onbekende wereld (Greene in Alma, 2008: 2).

Een belevenis heeft immers betrekking op twee aspecten: de deelname aan een activiteit en de verhouding tot een belevenis, zie figuur 2.3. Zo blijkt dat er sprake is van een actieve of passieve deelname (Pine & Gilmore, 2005: 50). Een actieve deelname houdt in dat een activiteit wordt uitgevoerd waarin een individu helemaal opgaat (i.e. het spelen van een video game). Een passieve deelname daarentegen vereist weinig tot geen cognitieve moeite, want een individu heeft geen controle over de activiteit (i.e. het kijken naar een film) (Tan, 2004: 12, 16). Die manier van deelname is vervolgens afhankelijk van de verhouding: absorptie of onderdompeling. Absorptie houdt in dat de aandacht zodanig wordt vastgehouden dat een belevenis wordt opgenomen. Onderdompeling betekent fysiek of virtueel deel uit maken van een belevenis (Pine & Gilmore, 2005: 50). Berustend op die belevenistheorie kijken we naar de deelname aan een 2D film en de verhouding tot een 2D filmbeleving.

Bioscoopfilms zijn een vorm van *lean backward*-entertainment. Dit is een term die vaak wordt gebruikt voor entertainment die een passieve vorm van plezier zijn. Het vereist immers weinig tot geen cognitieve moeite, want film kijken bestaat uit het volgen van een verhaal. Bioscoopfilms hebben een absorptiefunctie, omdat ze zorgen dat de kijker geboeid is en ook blijft (Tan, 2004: 8, 12). Een 2D bezoeker neemt dan op een passieve manier deel aan een film en absorbeert vervolgens een 2D filmbeleving. Omdat het een passieve vorm van plezier is en de aandacht wordt vastgehouden, lijkt het aannemelijk dat 2D films een amusement belevenis zullen hebben.



Figuur 2.3 De domeinen van de belevenis (Pine & Gilmore, 2005).

2.2.2 Amusement belevenis

Als een 2D bezoeker een 2D filmbeleving passief absorbeert, dan wordt volgens Pine en Gilmore (2005) die filmbeleving onder amusement geclassificeerd. Binnen dit model wordt een individu op een onderhoudende manier beziggehouden, want de belevenis wordt op een passieve wijze opgenomen. Er moet dan een manier zijn om de aandacht vast te houden en dat is de reden waarom een belevenis leuk en plezierig moet zijn. Amusement moet er vervolgens voor zorgen dat een individu 'bij de les wordt gehouden' (Pine & Gilmore, 2005: 62). Dit gebeurt bijvoorbeeld bij 2D films in de bioscoop. Zoals eerder beschreven in paragraaf 2.1 blijkt dat bioscoopfilms de aandacht trekken door het grote scherm en het *digital surround* geluid in de zaal. Het verhaal houdt dan de aandacht vast (Heuvelman et al., 2009: 70, 76). Als het verhaal de aandacht vasthoudt, dan moet het kijken naar een 2D film een leuke en plezierige belevenis zijn.

Tan (2004: 13) verklaart dat de psychologie geen antwoord heeft op de vraag: 'Wat is plezier?'. De auteur beschrijft film kijken als een activiteit die bestaat uit het volgen van een verhaal en dat is al plezierig. Als filmtoeschouwer zie je immers wat personages doen en dat kan zorgen voor herkenning. Inleven in de personages en meeleven met de juiste moraal van het verhaal kunnen de toeschouwer vervolgens goed doen. Dit berust dan op de affectieve *dispositie* theoriebenadering van Dolf Zillmann. Volgens die benadering vormen toeschouwers emotionele reacties wanneer ze selectief worden blootgesteld aan een mediaproduct, bijvoorbeeld film kijken. Als de toeschouwer een personage ziet in actie, dan zal dat leiden tot het beoordelen van de moraliteit van die handeling (Zillmann in Vorderer, Klimmt & Ritterfeld, 2004: 391). Hij vindt dat vervolgens prettig (i.e. een goede handeling) of juist vervelend (i.e. een slechte handeling) en dat maakt een film plezierig of juist onplezierig (Raney, 2006: 137). Hij hoopt dat er goede dingen gebeuren met de personages die hij mag en slechte dingen met de personages die hij niet mag (Rhodes & Hamilton, 2006: 125).

Plezier is de kern van de 2D amusement belevenis. In een literatuurstudie over de belevenis van entertainment vormt plezier het middelpunt (Vorderer et al., 2004: 391, 392). Plezier is dan kenmerkend voor de 2D filmbeleving. Zo levert naar de bioscoop gaan spanning op, want in anderhalf á twee uur tijd vinden er verschillende gebeurtenissen plaats op een groot scherm. Ook ontsnapping is kenmerkend voor de 2D filmbeleving. Zo is het verhaal voor toeschouwers een ontvluchting aan hun dagelijks leven. Tan (2008) borduurt voort op de literatuurstudie van Vorderer et al.. De auteur maakt bekend dat plezier een aangename emotie is die zich uit in verschillende vormen (Tan, 2008: 28, 29). In zijn theoretisch voorstel belicht hij onder andere emotie en verbeelding vanuit de mediapsychologie. De belevenis van entertainment is dan een reeks van emoties als reactie op een verbeelding. Vervolgens vormen twee belangrijke aspecten die belevenis. Ten eerste

wekt de belevenis van entertainment een interesse op. Ten tweede wordt die belevenis gevormd door emotionele reacties op een verbeelding.

2.2.3 Interesse en emoties

Als in de 2D amusement belevenis de aandacht wordt vastgehouden, dan zal er sprake zijn van interesse. Interesse betekent nieuwsgierigheid en geboeidheid. De filmtoeschouwer kan de behoefte hebben aan meer, opgewekt zijn door voorpret of de belofte laten van (meer) plezier. Dit betekent dat hij belangstelling heeft voor een film. Interesse is er ook op onplezierig momenten, bijvoorbeeld bij angst of walging. Interesse leidt uiteindelijk tot aandachtig volgen (Tan, 2004: 17). Hieruit wordt duidelijk dat interesse leidt tot aandacht als gevolg van een film. De toeschouwer kan dan met vrees reageren als een personage bijna verdrinkt in de zee of met afkeer wanneer iemand op bloederige wijze wordt vermoord. Interesse blijkt niet het enige te zijn dat voorkomt, want afhankelijk van het genre wordt een aantal emoties onderscheiden. Zo blijkt dat vrolijkheid, vrees, walging, boosheid, minachting en liefde de basisemoties zijn die voorkomen in de volgende genres: komedie, thriller, horror, actie en romantiek (Tan, 2004: 16-18).

Uit bovenstaande theorie van Tan kunnen we aannemen dat 2D films een interesse opwekken. Er is sprake van interesse, want een 2D film houdt de aandacht vast. De toeschouwer heeft dan belangstelling voor een film en dat leidt vervolgens tot aandachtig volgen van het verhaal (Tan, 2004: 17). Omdat interesse leidt tot aandachtig volgen, lijkt het aannemelijk dat interesse een vorm van *arousal* zal zijn. *Arousal* is immers een prikkeling en uit zich tijdens het kijken naar een film. Die emotionele spanning of oplettendheid moet er vervolgens voor zorgen dat de bioscoopbezoeker naar de film kijkt en blijft kijken (Heuvelman et al., 2009: 70; De Boer & Brennecke, 2009: 134). Behalve interesse doen zich ook zes basisemoties (i.e. vrolijkheid, vrees, walging, boosheid, minachting en liefde) voor naar aanleiding van 2D films. Tot slot kan de toeschouwer een film positief of negatief beoordelen, omdat hij emoties ervaart. De toeschouwer heeft dan een voorkeur of afkeur voor de film (Heuvelman et al., 2009: 86). Zo kunnen angstwekkende beelden vrees veroorzaken en vervolgens een slechte waardering opleveren voor de film.

Samenvattend; een 2D filmbeleving past binnen de amusement classificatie van Pine en Gilmore (2005). Tweedimensionale films veroorzaken basisemoties, maar wekken ook een interesse op. Als interesse een vorm van *arousal* is, dan kan het een affectief effect zijn. Daarom is interesse ook een afhankelijke variabele. De belevenis van 2D films is vervolgens weergegeven in een theoretisch model, zie figuur 2.4.



Figuur 2.4 De 2D amusement belevenis van films in de bioscoop.

2.3 De belevenis van driedimensionale films

Nu we weten wat een 2D filmbeleving is, wordt de belevenistheorie ook toegepast op 3D films. Een tweedeling, de belevenis van 2D films en 3D films, toont immers aan wat de verschillen zijn tussen beide. Uit paragraaf 2.2 is gebleken dat een 2D filmbeleving onder amusement wordt geclassificeerd. Tweedimensionale films veroorzaken emoties en leiden tot interesse. Maar wat is een 3D filmbeleving en wat kan er voorkomen naar aanleiding van een 3D film?

In het hiernavolgende wordt allereerst uitgelegd wat een 3D effect is. Daarna is een 3D filmbeleving verklaard wederom berustend op de belevenistheorie van Pine en Gilmore. De belevenis van 3D films wordt toegelicht met behulp van literatuur over games, omdat 3D films en video games beide afspelen in een virtuele wereld. Hierbij moet wel worden opgemerkt dat een 3D filmbeleving niet hetzelfde is als een gamebeleving. De literatuur over games is enkel gebruikt om aannames te kunnen maken. Vervolgens wordt er een relatie gelegd tussen de belevenis van 3D films en de affectieve effecten. Tot slot is de 3D belevenis weergegeven in een theoretisch model.

2.3.1 Het 3D effect

Driedimensionale films zijn anders ten opzichte van 2D films, omdat er sprake is van een diepte. Nitsche (2008: 80, 81) beschrijft de ruimtelijke diepte van 3D als een betekenisvolle virtuele ruimte.² De auteur verklaart dat een toeschouwer de 3D ruimte ervaart door een combinatie van perceptie en interactie. Door de ruimtelijke diepte kan hij immers het idee krijgen dat hij kruipt, springt en vliegt en dan kan hij het gevoel hebben alsof hij zelf meespeelt in de film. Het 3D effect zorgt er vervolgens voor dat de toeschouwer opgaat in een virtuele wereld die tot leven komt door de verbeelding. Zoals eerder beschreven in

² door een computer gegenereerde omgeving (Heuvelman et al., 2009: 160), zoals de virtuele wereld in *The Matrix*.

paragraaf 1.1 blijkt dat de bioscoopbezoeker wordt meegesleept in de virtuele wereld van *Avatar 3D* (Keuning, 2011). Door het 3D effect heeft hij de verbeelding alsof hij meespeelt in de fictieve wereld *Pandora*. De afgeschoten pijlen lijken op hem af te komen en de explosies doen zich niet voor op het scherm, maar vlak voor zijn voeten. Als het 3D effect zorgt dat een toeschouwer opgaat in een virtuele wereld die leidt tot de verbeelding (Nitsche, 2008), dan zal er sprake zijn van onderdompeling.

Virtueel deel uitmaken van een 3D belevenis wordt duidelijk begrepen als we het hebben over onderdompeling in video games. Volgens Murray (in McMahan, 2003: 68; Ermi & Mäyrä, 2005: 4) is onderdompeling in een game het verplaatsen naar een virtuele wereld en wordt het omschreven als 'gevangen' zijn in de wereld van een gamebeleving. Onderdompeling is dan het gevoel van omringd zijn door een compleet andere werkelijkheid en trekt geheel de aandacht als gevolg van het volledig absorberen van een gamebeleving (Douglas & Hargadon, 2000: 154).³ Een 3D bezoeker kan ook worden ondergedompeld in een 3D film, want het 3D effect zorgt dat hij opgaat in een virtuele wereld die tot leven komt door de verbeelding (Nitsche, 2008: 80, 81). Als bioscoopfilms een vorm van *lean backward*-entertainment zijn, dan zal de deelname aan een 3D film ook een passieve vorm van plezier zijn (Tan, 2004: 8, 12). Omdat het een passieve vorm van plezier is en de bezoeker virtueel deel uitmaakt van een 3D belevenis, lijkt het aannemelijk dat 3D films een esthetiek belevenis zullen hebben.

³ Als de speler een gamebeleving volledig absorbeert, dan zal de deelname aan een video game actief zijn. Omdat hij actief wordt ondergedompeld in een video game, lijkt het aannemelijk dat volgens Pine en Gilmore een gamebeleving onder ontsnapping zal worden geclassificeerd. Daarom zijn video games een *lean forward*-entertainment. Het is een actieve vorm van plezier, want het bestaat uit het spelen van een game (Tan, 2004: 15).



Figuur 2.5 De domeinen van de belevenis (Pine & Gilmore, 2005).

2.3.2 Esthetiek belevenis

Als een 3D bezoeker passief ondergedompeld in een 3D belevenis, dan wordt volgens Pine en Gilmore (2005) een 3D filmbeleving onder esthetiek geclassificeerd. Binnen dit model laat een individu zich onderdompelen in de omgeving van een belevenis, maar hij heeft geen invloed op het verloop. Zijn deelname is immers passief (Buschman & Schavemaker, 2004: 42). Het is een sfeer die uitnodigend, interessant of prettig is die hem ertoe aanzet om naar binnen te gaan, plaats te nemen en te blijven (Pine & Gilmore, 2005: 62). Dit gebeurt bijvoorbeeld bij 3D films in de bioscoop, want een filmtoeschouwer maakt virtueel deel uit van een 3D belevenis. Het 3D effect zorgt dan voor een sfeer die uitnodigend en interessant is, omdat de ruimtelijke diepte leidt tot het gevoel alsof hij zelf meespeelt. De toeschouwer gaat vervolgens op in een virtuele wereld die tot leven komt door de verbeelding (Nitsche, 2008: 80, 81), want het lijkt alsof voorwerpen afkomen op hem en gebeurtenissen zich voordoen vlak voor zijn voeten (Keuning, 2011). Dit is dus de 3D esthetiek belevenis.

2.3.3 Presence

De toeschouwer kan het gevoel hebben alsof hij aanwezig is in een virtuele wereld, omdat volgens Nitsche (2008) de ruimtelijke diepte van een 3D film leidt tot het gevoel alsof hij zelf meespeelt. Het gevoel van aanwezig zijn verwijst naar de term *presence*. Zo blijkt dat de filmtoeschouwer 'geabsorbeerd' wordt door een interessante belevenis en verplaatst naar

een virtuele wereld (Vorderder et al., 2004: 392). Ruimtelijke *presence* heeft dan betrekking op het gevoel aanwezig te zijn in een virtuele wereld, maar het kan ook zijn dat virtuele voorwerpen zich kunnen voordoen als werkelijke voorwerpen (Tamborini & Skalski, 2006: 226). Bijvoorbeeld de afgeschoten pijlen die op je af lijken te komen in *Avatar 3D* (Keuning, 2011). Hieruit wordt duidelijk dat het gevoel *presence* zich kan voordoen naar aanleiding van een 3D film, want het 3D effect leidt tot het gevoel alsof de toeschouwer zelf meespeelt (Nitsche, 2008: 80, 81). Omdat het 3D effect zorgt dat de filmtoeschouwer opgaat in een virtuele wereld die tot leven komt door de verbeelding en het gevoel van *presence* zich kan voordoen, lijkt het aannemelijk dat emoties bij 3D sterker kunnen zijn. Dit zijn de zes basisemoties (i.e. vrolijkheid, vrees, walging, boosheid, minachting en liefde), zoals eerder beschreven in paragraaf 2.2.

Bij 3D films kan er sprake zijn van een intense interesse en verwijst volgens Wirth (2006: 202, 204) naar de intensiteit van emoties van de toeschouwer. Een mogelijk gevolg van ruimtelijke *presence* is dan het ervaren van intense gevoelens, want hij is betrokken bij een 3D film. Hij zal vervolgens nadenken over de personages, de handelingen die ze doen en wat ze voelen. Hierdoor heeft hij geen aandacht meer voor de projectie op het bioscoopscherm (Wirth et al., 2007: 513), maar voor het verhaal en het 3D effect.

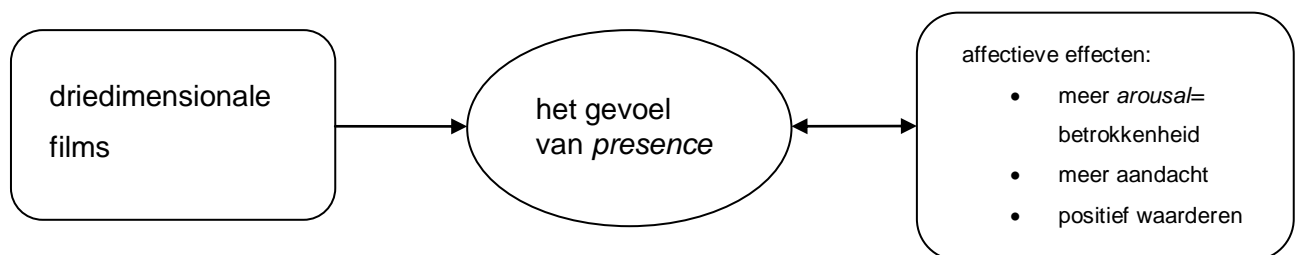
Uit bovenstaande literatuur over de mediapsychologie kunnen we aannemen dat het gevoel van *presence* zich voordoet naar aanleiding van 3D films. *Presence* leidt dan tot emoties die sterker zijn in vergelijking tot 2D films, want de toeschouwer kan het gevoel hebben alsof hij zelf meespeelt. Het 3D effect zorgt er vervolgens voor dat hij opgaat in een virtuele wereld die tot leven komt door de verbeelding (Nitsche, 2008: 80, 81). Sterkere emoties zijn niet het enige die voorkomen. Driedimensionale films wekken een intense interesse op als gevolg van het gevoel van *presence*. Daarom roept een 3D film meer *arousal* op in vergelijking tot een 2D. Zo blijkt uit een studie over de affectieve effecten van virtuele karakters op de filmbeleving dat *presence* een belangrijke rol speelt (Lin, Morishima, Maejima & Tang, 2009). De onderzoekers hebben gekeken naar de effecten op het publiek en hieruit is gebleken dat virtuele karakters een gevoel van ruimtelijke *presence* en emotionele reacties veroorzaken. Virtuele karakters roepen dan hoge *arousal* op.

Meer *arousal* kan verwijzen naar een bepaalde mate van betrokken zijn bij een 3D film, omdat volgens Wirth et al. (2007) de toeschouwer intense gevoelens ervaart. De filmtoeschouwer kan zich immers inleven in de personages, want hij denkt na over de personages, de handelingen die ze doen en wat ze voelen. Meer *arousal* verwijst dan naar het niveau van betrokken zijn dat door Brown en Cairns (2004) wordt beschreven. Uit hun onderzoek naar onderdompeling in video games blijkt dat onderdompeling omschreven wordt als de mate van betrokken zijn. De onderzoekers beschrijven de volgende drie niveaus van betrokken zijn: lage betrokkenheid (i.e. verbintenis), neutrale betrokkenheid (i.e.

belangstelling) en hoge betrokkenheid (i.e. totale onderdompeling oftewel *presence*). Het eerste en laagste niveau van betrokkenheid is afhankelijk van de tijd, moeite en aandacht die een speler bereid is te investeren. Het tweede niveau gaat uit van gevoelens, bijvoorbeeld wanneer een video game bepaalde emoties veroorzaakt. Het laatste en hoogste niveau van betrokkenheid beschrijft het gevoel van aanwezig zijn. Een virtuele omgeving zorgt er dan voor dat een speler denkt in de video game te zitten in plaats van de game te spelen.

We kunnen concluderen dat een 3D film een gevoel van *presence* veroorzaakt en dat leidt tot sterkere emoties en meer *arousal* tot het niveau van betrokken zijn, in vergelijking tot een 2D film. Betrokken zijn bij een 3D film is dan afhankelijk van het gevoel van *presence*. De mate van aandacht en waarden zijn nauwelijks onderzocht, maar 3D films leiden mogelijk ook tot meer aandacht en positief waarden.

Kortom; een 3D filmbeleving past binnen de esthetiek classificatie van Pine en Gilmore (2005). Het gevoel van *presence* doet zich voor naar aanleiding van een 3D film en leidt dan tot emoties die sterker zijn. *Presence* wekt vervolgens een intense interesse op. Als meer *arousal* verwijst naar het niveau van betrokken zijn, dan kan betrokkenheid een affectief effect zijn. Daarom is betrokkenheid ook een afhankelijke variabele. Ondanks de lading van aandacht en waarden nauwelijks zijn onderzocht, leiden 3D films mogelijk ook tot meer aandacht en positief waarden. De belevenis van 3D films is vervolgens weergegeven in een theoretisch model, zie figuur 2.6.



Figuur 2.6 De 3D esthetiek belevenis van films in de bioscoop.

2.4 Samenvatting

2.4.1 Een bioscoopbezoek en de invloed van bioscoopfilms

Een bioscoopbezoek is vanuit de *uses and gratifications* benadering bestudeerd en dit heeft aangetoond waarom bezoekers naar de bioscoop gaan. De motieven voor een bioscoopbezoek zijn: sociaal gezelschap, ontspanning, optimale filmbeleving en avondje uit (Ruggiero, 2000; *Stichting Filmonderzoek in Op't Root*, 2010). Het mediagebruik voorziet immers in sociale en psychologische behoeften (Ruggiero, 2000; Katz, Blumler & Gurevitch in De Boer & Brennecke, 2009). Bezoekers kiezen dus op basis van die behoeften een medium (De Boer & Brennecke, 2009), zoals de bioscoop.

Een filmbeleving is volgens Boswijk et al. (2005) een gebeurtenis met een complex aan emoties die indruk maken en een bepaalde waarde hebben bij een bioscoopfilm. Daarom leiden bioscoopfilms tot affectieve effecten, zoals gevoelens en emoties. Daarbij gaat het om affectieve effecten als *arousal*, aandacht en waarderen. *Arousal* is een emotionele spanning (Heuvelman et al., 2009) oftewel een prikkeling door een bioscoopfilm (De Boer & Brennecke, 2009) en moet er voor zorgen dat de bezoeker oplettend is en blijft. Een bioscoopfilm trekt de aandacht door het grote scherm en het *digital surround* geluid in de zaal waarna het verhaal de aandacht vasthoudt. Waardering is het positief of negatief beoordelen van een bioscoopfilm. De bezoeker heeft dan een voorkeur of afkeur voor een film (Heuvelman et al., 2009).

In dit onderzoek zijn we aan de hand van literatuur over de mediapsychologie en belevenistheorieën op zoek gegaan naar de affectieve effecten van 3D films. Inzichten hierin hebben geholpen om een beeld te vormen van een 3D filmbeleving. Een tweedeling tussen de 2D amusement en 3D esthetiek belevenis heeft aangetoond wat de verschillen zijn: passief absorberen versus passief onderdompelen, basisemoties versus sterkere emoties en interesse versus betrokkenheid. De filmbeleving van zowel 2D als 3D wordt hieronder kort besproken.

2.4.2 De 2D amusement belevenis

Een 2D filmbeleving past binnen de amusement (passief absorberen) classificatie van Pine en Gilmore (2005). Binnen dit model wordt de aandacht vastgehouden, want het kijken naar een 2D film is een leuke en plezierige belevenis. De toeschouwer leeft zich immers in, in de personages en leeft mee met de moraal van het verhaal (Tan, 2004). Tweedimensionale films veroorzaken dan zes basisemoties: vrolijkheid, vrees, walging, boosheid, minachting en liefde. Daarnaast wekken 2D films een interesse op. Dit betekent dat de filmtoeschouwer belangstelling heeft voor een film (Tan, 2004). Interesse leidt vervolgens tot het aandachtig volgen van het verhaal als gevolg van het grote scherm en het *digital surround* geluid in de

bioscoopzaal die de aandacht trekken (Heuvelman et al., 2009). Tot slot worden 2D films positief of negatief gewaardeerd, omdat de toeschouwer emoties ervaart. Hij heeft dan een voorkeur of afkeur voor een film (Heuvelman et al., 2009). Kortom; tweedimensionale films leiden tot de mate van *arousal*, aandacht en waardenen.

2.4.3 De 3D esthetiek belevenis

Een 3D filmbeleving past binnen de esthetiek (passief onderdompelen) classificatie van Pine en Gilmore (2005). Binnen dit model maakt een bezoeker virtueel deel uit van de 3D esthetiek belevenis. De ruimtelijke diepte leidt dan tot het gevoel alsof de filmtoeschouwer zelf meespeelt. De toeschouwer gaat vervolgens op in een virtuele wereld die tot leven komt door de verbeelding (Nitsche, 2008), want het lijkt alsof voorwerpen afkomen op hem en gebeurtenissen zich voordoen vlak voor zijn voeten (Keuning, 2011). Hieruit concluderend hebben we het vermoeden dat 3D films het gevoel van *presence* veroorzaken. Ruimtelijke *presence* heeft dan betrekking op het gevoel aanwezig te zijn in een virtuele wereld (Vorderer et al., 2004), maar het kan ook zijn dat virtuele voorwerpen zich kunnen voordoen als werkelijke voorwerpen (Tamborini & Skalski, 2006). Ook concluderend uit de theorie van Nitsche (2008) én Vorderer et al. (2004) verwachten we dat het gevoel van *presence* leidt tot emoties die sterker zijn in vergelijking tot 2D films. Tot slot veronderstellen we dat het gevoel van *presence* meer *arousal* opwekt tot het niveau van betrokken zijn. De toeschouwer kan immers het gevoel hebben alsof hij zelf meespeelt (Nitsche, 2008) en zal vervolgens nadenken over de personages, wat ze doen en wat ze voelen (Wirth et al., 2007). Driedimensionale films kunnen dus een gevoel van *presence* veroorzaken en dat leidt tot sterkere emoties en meer *arousal* tot het niveau van betrokken zijn, in vergelijking tot de 2D amusement belevenis. De lading van de affectieve effecten 'aandacht' en 'waardenen' zijn nauwelijks onderzocht, maar 3D films leiden mogelijk ook tot meer aandacht en positief waardenen.

HOOFDSTUK 3: METHODE

Dit onderzoek is kwalitatief van aard, omdat 3D bioscoopbezoekers zijn geïnterviewd. In dit onderzoek is gebruik gemaakt van de gefundeerde theoriebenadering als aanpak. Die aanpak verschaft een bepaalde structuur van onderzoeksopzet waarbij er volgens bepaalde regels wordt gewerkt. Daarom volgt allereerst een beschrijving van de gefundeerde theoriebenadering. Daarna is er ingegaan op de gehanteerde onderzoeksmethode. Vervolgens wordt uiteengezet op welke manier dit onderzoek is aangepakt. De benadering alsmede de kenmerken van de respondenten komen aan bod. Tot slot eindigt dit hoofdstuk met de analyse en wordt de verwerking van de data uitgelegd.

3.1 Kwalitatief onderzoek

Deze kwalitatieve studie is exploratief van aard. Kwalitatief onderzoek is wezenlijk, aangezien het perspectief van de onderzoeker continue wordt verrijkt met nieuwe inzichten (Wester & Peters, 2004: 11). Kwalitatief onderzoek beschrijft, interpreteert en verklaart de gedragingen, ervaringen en belevingen van betrokkenen. Bij kwalitatief onderzoek is het uitgangspunt dat mensen betekenis geven aan hun omgeving en vanuit die betekenisgeving handelen (Boeije, 2005: 253). Omdat deze studie zich richt op de 3D filmbeleving, lijkt het aannemelijk dat kwalitatief onderzoek die filmbeleving van bioscoopbezoekers zal beschrijven, vervolgens interpreteren en uiteindelijk verklaren. Bioscoopbezoekers geven dan betekenis aan 3D films en de affectieve effecten van die filmbeleving.

Uit de literatuurstudie is gebleken dat een 3D filmbeleving een onderwerp is waar weinig onderzoek naar is gedaan. Wel zijn er studies verricht naar de film- en gamebeleving, maar niet naar een 3D filmbeleving. Als er nog niet veel bekend is over een 3D filmbeleving, dan zal het nodig zijn om zo open mogelijk te werk te gaan. De bedoeling is om tot nieuwe inzichten te komen. Door gebruik te maken van de gefundeerde theoriebenadering wordt dit doel gerealiseerd, want het uiteindelijke doel van deze aanpak is het ontwikkelen en formuleren van een nieuwe theorie.

3.1.1 De gefundeerde theoriebenadering

In onderzoek is gebruik gemaakt van de gefundeerde theoriebenadering als aanpak. Volgens Wester en Peters (2004: 79) wordt er binnen die theoriebenadering 'uitgegaan van een situatie dat de onderzoeker op een specifiek onderwerp nog niet (helemaal) thuis is. Het onderwerp is ook door anderen nog niet in ruime mate onderzocht. Daarom benadert de onderzoeker het onderwerp met een vraagstelling die met behulp van het onderzoek nog een nadere uitwerking behoeft betreffende het begrippenkader en/of toespitsing op het

inhoudelijke veld'. Nieuwe inzichten die gaandeweg het onderzoek worden opgedaan beantwoorden de doelstelling, namelijk een ontwikkelde theorie. Op deze manier wordt er een bijdrage geleverd aan de bestaande theorieën die centraal staan in de literatuurstudie. Strauss en Corbin (1998: 4) voegen toe dat de regels van deze aanpak redelijk vast staan en daarom houvast zullen bieden. Wester en Peters (2004) stellen dat de gefundeerde theoriebenadering uit vier fasen bestaat: exploratie, specificatie, reductie en integratie.

De exploratiefase – het theoretisch kader

In de eerste fase, de exploratiefase, wordt het veld verkend en gezocht naar relevante begrippen en theorieën voor het onderzoek. Die vormen dan samen een literatuurstudie. Tijdens de exploratiefase is vervolgens een onderzoeksvraag ontwikkeld die overeenkomt met de literatuurstudie. In die onderzoeksvraag is er sprake van *sensitizing concepts* die als 'zoeklichten' dienen. Het zoeklicht wordt gevonden in eerdere theorieën die richting geven aan het onderzoek (Wester & Peters, 2004: 78, 79). Voor dit onderzoek zijn de affectieve effecten en een 3D filmbeleving, de *sensitizing concepts* die centraal staan.

De specialisatiefase – de half gestructureerde interviews

Daarna worden in de tweede fase, de specialisatiefase, de concepten ontwikkeld. Die concepten dienen als basis voor het analyseren van de interviews (Wester & Peters, 2004: 78, 79). In een onderzoek met half gestructureerde interviews kan dit gebeuren door het opstellen van een topiclijst. Zo stellen Baarda, De Goede en Teunissen (2005) dat de topiclijst als leidraad dient bij de interviews. Voor dit onderzoek staan in de topiclijst vier onderwerpen die zijn besproken, met een voorkeur voor de volgorde (Baarde et al., 2005: 230): bioscoopbezoek algemeen, motieven voor een bioscoopbezoek, het gevoel van *presence* en de 3D filmbeleving.

De reductiefase – de analyse

Vervolgens worden in de derde fase, de reductiefase, de transcripten van de half gestructureerde interviews gerangschikt. De analyse is gericht vanuit de vragen die aan het interviewmateriaal zijn gesteld. In de data verzameling moet gezocht worden naar antwoorden op die vragen. Daarom moeten de data eerst geordend en bewerkt worden door labels toe te kennen aan overkoepelende interviewfragmenten en kernthema's te ontdekken. De interviews worden met elkaar vergeleken zodat de labels alle fragmenten dekken. Als dit niet het geval is, dan worden er nieuwe labels toegekend. Net zo lang totdat de data zijn geordend in labels en kernthema's (Wester & Peters, 2004: 78, 79).

De integratiefase – het formuleren van conclusies

In de laatste fase, de integratiefase, staat de ontwikkeling van een nieuwe theorie centraal. Het verband tussen de concepten is dan uitgewerkt en beschreven. De vier fasen worden doorlopen met als gevolg het formuleren van een nieuwe theorie die gerelateerd moet zijn aan het onderwerp. In het volgende hoofdstuk worden de kernthema's beschreven waarin de mening van respondenten wordt weergegeven met citaten. Na de resultaten worden vervolgens in het laatste hoofdstuk, de conclusie, de deelvragen beantwoord en de uitkomsten gekoppeld aan de theorie (Wester & Peters, 2004: 78, 79).

3.1.2 Half gestructureerde interviews

Nu de theoretische benadering die als uitgangspunt dient voor dit onderzoek is beschreven, wordt er ingegaan op de gehanteerde onderzoeksmethode door het meetinstrument nader toe te lichten. Om te achterhalen wat de affectieve effecten zijn van een 3D filmbeleving op de bioscoopbezoeker, is het afnemen van half gestructureerde interviews een geschikte methode. Baarda et al. (2005) gaan er van uit dat interviews de methode is om erachter te komen wat mensen denken, voelen, weten en willen met betrekking tot een specifiek onderwerp, evenement of persoon. Interviews worden immers gebruikt om ideeën, opvattingen, belevingen en ervaren van mensen te achterhalen. Een interview heeft als doel informatie verzamelen van ondervraagde personen om een probleemstelling te beantwoorden. Met deze kwalitatieve onderzoeksmethode kan dan worden achterhaald waarom bezoekers naar de bioscoop gaan en de lading van de affectieve effecten van een 3D film. Het afnemen van individuele interviews is geschikt, omdat er dieper op een onderwerp wordt ingegaan om de betekenisgeving van respondenten te meten. Een ander voordeel is dat respondenten zich in een individueel vraaggesprek vaak vrij en ongedwongen voelen. Daarom zullen ze sneller geneigd zijn om open te antwoorden (Baarda et al., 2005). Binnen de mediapsychologie is het toepassen van interviews zeer beperkt. Daarom is er weinig literatuur beschikbaar. Brown en Cairns (2004) hebben onderzoek gedaan naar de betekenis van onderdompeling in video games volgens de gefundeerde theoriebenadering. De reden om gebruik te maken van de gefundeerde theoriebenadering als aanpak was het ontbreken van een duidelijke definitie van onderdompeling. De onderzoekers hebben zeven spelers geïnterviewd. De deelnemers waren 18 jaar of ouder en speelden regelmatig video games. De interviews waren half gestructureerd en bestonden uit vragen om meer te weten te komen over bijvoorbeeld het gevoel van *presence* en de belevenis van de speeltijd. De data uit de half gestructureerde interviews zijn vervolgens geanalyseerd volgens de gefundeerde theoriebenadering. De analyse begon met open coderen, gevolgd door het selecteren van concepten en labels waarna de labels gereduceerd zijn op basis van inhoudelijke overeenkomsten.

Tijdens het half gestructureerde interview is gebruik gemaakt van een vragenlijst. Er zijn vragen opgesteld om meer te weten te komen over de volgende concepten: *arousal*, aandacht, waarderen, *presence* en betrokkenheid. Die vragen moeten dan antwoorden waarom bezoekers naar de bioscoop gaan en de lading van de affectieve effecten van een 3D film. De vragen zijn vervolgens geformuleerd in een topiclijst, zie bijlage 1. De topiclijst is opgebouwd uit vier onderwerpen: bioscoopbezoek algemeen, motieven voor een bioscoopbezoek, het gevoel van *presence* en de 3D filmbeleving. De concepten worden hieronder geoperationaliseerd, want het meetbaar maken van concepten is noodzakelijk. Er mag immers geen misverstand bestaan over de wijze waarop die zijn gebruikt in dit onderzoek.

Onderwerp 1: Bioscoopbezoek algemeen

De vragen in dit onderwerp zijn bedoeld om een algemeen beeld te krijgen van het bioscoopbezoek. Er is gevraagd hoe vaak respondenten naar de bioscoop gaan in een week en welke genres ze graag kijken.

Onderwerp 2: Motieven voor een bioscoopbezoek

Deze topic moet inzicht geven waarom geïnterviewden naar de bioscoop gaan. Vragen binnen deze topic zijn gesteld vanuit de *uses and gratifications* benadering. Hieruit moet blijken in welke behoeften een bioscoopbezoek voorziet. Uit de literatuurstudie is immers gebleken dat de motieven voor een bioscoopbezoek zijn: sociaal gezelschap, ontspanning, optimale filmbeleving en avondje uit (Ruggiero, 2000; *Stichting Filmonderzoek* in Op't Root, 2010). Het mediagebruik voorziet dan in sociale en psychologische behoeften (Ruggiero, 2000; Katz, Blumler & Gurevitch in De Boer & Brennecke, 2009). Bezoekers zullen op basis van die behoeften (De Boer & Brennecke, 2009) voor de bioscoop kiezen.

Onderwerp 3: Het gevoel van presence

Centraal in deze topic staat het gevoel van aanwezig zijn. Ruimtelijke *presence* is gemeten door de respondenten te vragen naar het gevoel van opgaan in de virtuele wereld, het gevoel van aanwezig zijn in de virtuele wereld en de emoties door een 3D film. Hieruit moet blijken hoe de ruimtelijke diepte leidt tot het gevoel alsof de toeschouwer meespeelt in de film en dan opgaat in een virtuele wereld die tot leven komt door de verbeelding (Nitsche, 2008). Een mogelijk gevolg is dat de bioscoopbezoeker het gevoel kan hebben alsof hij aanwezig is in de virtuele wereld van een 3D film. Hij wordt immers 'geabsorbeerd' door een interessante beleving en vervolgens verplaatst naar een virtuele wereld (Vorderer et al., 2004). Concluderend uit de theorie van Nitsche (2008) en Vorderer et al. (2004) is de

verwachting dat het gevoel van *presence* leidt tot emoties die sterker zijn in vergelijking tot 2D films.

Onderwerp 4: De 3D filmbeleving

Ter afsluiting komt in de laatste topic de mate van interesse en betrokkenheid aan de orde. De affectieve effecten als gevolg van een 3D film komen dan ter sprake. Hieruit moet blijken wat de respondenten ervaren als ze naar 3D kijken en hoe ze inleven in de personages uit een 3D film. Uit de literatuurstudie is immers gebleken dat 3D films meer *arousal* opwekken als gevolg van het gevoel van *presence* (Lin, Morishima, Maejima & Tang, 2009). Meer *arousal* kan dan verwijzen naar een bepaalde mate van betrokken zijn, omdat volgens Wirth et al. (2007) de toeschouwer intense gevoelens ervaart. De toeschouwer is betrokken bij de film, want hij zal nadenken over de personages, de handelingen die ze doen en wat ze voelen.

Daarna is aandacht besproken door te vragen wat een 3D film anders maakt ten opzicht van een 2D film en in hoeverre het emotioneel interessant en 'dichtbij' is. Dit wijst uit hoe de aandacht wordt getrokken, maar ook wordt vastgehouden. Driedimensionale films zijn anders ten opzicht van 2D films, omdat er sprake is van een ruimtelijke diepte. Door de ruimtelijke diepte kan de toeschouwer het idee krijgen dat hij kruipt, springt en vliegt en dan kan hij het gevoel hebben alsof hij zelf meespeelt in de film (Nitsche, 2008).

Tot slot wordt er gevraagd hoe ze een 3D film zouden beoordelen. De geïnterviewden vinden het bijvoorbeeld interessant, saai, leuk of vervelend om naar te kijken. Ze beoordelen een 3D film dan positief of negatief, omdat ze emoties ervaren. Door het positief of negatief beoordelen hebben ze vervolgens een voorkeur of afkeur voor de film (Heuvelman et al., 2009).

3.1.3 Betrouwbaarheid en validiteit

Het is belangrijk om de betrouwbaarheid en validiteit van dit kwalitatief onderzoek te verzekeren. De betrouwbaarheid wordt verzekerd met behulp van de topiclijst. In alle interviews komen immers steeds dezelfde onderwerpen aan bod en dit stimuleert de betrouwbaarheid. Een interview is en blijft een momentopname en een individueel gesprek. Daarom biedt een interview nooit dezelfde uitkomst. Ook moet worden opgemerkt dat een interviewer nooit volledig objectief te werk gaat (Wester & Peters, 2004). Omdat er systematisch en helder te werk is gegaan en een topiclijst is gebruikt, kan dit onderzoek toch betrouwbaar worden genoemd.

De validiteit wordt gewaarborgd door de beïnvloeding van het onderzoek door systematische fouten tot een minimum te beperken. Daarom moet informatie niet gemanipuleerd worden door de interpretatie van de onderzoeker. Daarnaast geeft de

onderzoeker nooit zijn of haar eigen mening over het onderwerp. De probleemstelling steeds als uitgangspunt te nemen, om de aandacht niet te laten verslappen, is cruciaal. Dit verkleint de kans op systematische fouten en wordt bewaakt door de *sensitizing concepts* (Wester & Peters, 2004), die gevonden zijn in eerdere theorieën die richting geven aan het onderzoek (exploratiefase). Voor dit onderzoek zijn de affectieve effecten en een 3D filmbeleving, de 'zoeklichten' die centraal staan.

3.2 Het onderzoek

In het hiernavolgende wordt uiteengezet op welke manier dit kwalitatieve onderzoek is aangepakt. Allereerst komt de benadering van de onderzoekseenheden aan bod, gevolgd door de kenmerken van de respondenten. Tot slot eindigt dit hoofdstuk met de analyse en wordt de verwerking van de data uitgelegd.

3.2.1 Benadering van de onderzoekseenheden

Voor dit onderzoek is gezocht naar respondenten die *Thor 3D* hebben gezien in de bioscoop. De onderzoekseenheden zijn benaderd via e-mail en hierin is gevraagd of ze willen deelnemen aan een afstudeeronderzoek. Een vereiste is wel dat ze *Thor 3D* hebben gezien. Daarna is gebruik gemaakt van de zogenaamde sneeuwbal methode. Respondenten die wilden deelnemen hebben dan geholpen bij het vinden van meer participanten door het onderzoek te introduceren bij vrienden, kennissen en collega's. Op deze manier zijn er enkele participanten verzameld die graag wilden deelnemen. Vervolgens is met elke respondent een afspraak gemaakt. Voorafgaand het interview is nogmaals uitgelegd dat het interview wordt opgenomen en ongeveer 30 minuten zal duren. Ook is duidelijk gemaakt dat de anonimiteit wordt gewaarborgd.

3.2.2 De respondenten

In totaal zijn elf respondenten geïnterviewd die *Thor 3D* hebben gezien. Onderstaande tabel geeft weer wie hebben deelgenomen. De groep bestaat uit vier vrouwen en zeven mannen. De leeftijden variëren tussen de 22 en 29 jaar. Twee van de elf respondenten zijn studenten en de overige werkende. Het zijn toevallig respondenten met een *Pathé Unlimited Card* abonnement: een speciale kaart die onbeperkt toegang biedt voor een vast bedrag per maand. Slechts één respondent heeft geen *Pathé Unlimited Card*. De meeste respondenten zijn woonachtig in Den Haag, enkele komen uit Rotterdam en Zoetermeer en slechts één is woonachtig in Amsterdam. De respondenten zijn in openbare ruimten geïnterviewd. De interviews duurden tussen de 30 á 45 minuten.

Respondent	Geslacht	Leeftijd	Beroep	PUC abonnement
01	V	22	student	ja
02	V	27	werkend	ja
03	M	28	werkend	ja
04	M	28	werkend	nee
05	V	27	werkend	ja
06	M	24	werkend	ja
07	V	27	werkend	ja
08	M	23	student	ja
09	M	29	werkend	ja
10	M	28	werkend	ja
11	M	25	werkend	ja

3.2.3 Analyse

De data zijn geanalyseerd volgens de gefundeerde theoriebenadering. Volgens Hijmans en Wester (2006) heeft de analyse als doel het interviewmateriaal te reduceren tot de kern. Tijdens het analyseren is de probleemstelling het uitgangspunt. Na het uitschrijven van de halfgestructureerde interviews (specificatiefase) zijn de transcripten opgesplitst in afgeronde interviewdelen. De afgeronde delen gaan dan over een bepaald onderwerp. Aan de interviewfragmenten zijn vervolgens labels toegekend. Na het open coderen zijn de verzameling labels geordend en zijn labels met gemeenschappelijk kenmerken geformuleerd. De labels terugbrengen naar kernthema's heeft geleid tot drie thema's: motieven voor een bioscoopbezoek, *presence* in *Thor 3D* en de 3D filmbeleving van *Thor 3D*. In het volgende hoofdstuk, de resultaten, worden die kernthema's beschreven. Na de reductiefase worden de beschreven resultaten vergeleken met de gevonden theorieën die de literatuurstudie vormen (exploratiefase). Hieruit moet blijken in hoeverre de theorieën overeenkomen of verschillen met de gevonden resultaten. Die resultaten worden vervolgens ter discussie gesteld en zullen aanbevelingen worden gedaan voor vervolgonderzoek. De data zijn geëxploreerd, gespecificeerd en gereduceerd met als gevolg het formuleren van een nieuwe theorie. In het laatste hoofdstuk, de conclusie, worden de deelvragen beantwoord en de uitkomsten gekoppeld aan de theorie.

HOOFDSTUK 4: RESULTATEN

Dit hoofdstuk presenteert de resultaten van de analyse. Bij het rapporteren van de resultaten is de volgorde van de kernthema's aangehouden. De resultaten worden dan beschreven per kernthema: motieven voor een bioscoopbezoek, *presence* bij *Thor 3D* en de 3D esthetiek belevenis van *Thor 3D*. Binnen die thema's worden ook gemeenschappelijke onderwerpen (subthema's) besproken. De eerste paragraaf die behandeld wordt kijkt allereerst in het algemeen naar het bioscoopgebruik, de genrevoorkeur van bezoekers en dan pas naar de motieven voor een bioscoopbezoek. Daarna wordt in paragraaf 4.2 de passieve onderdompeling in *Thor 3D* en emoties bij de film beschreven. Als laatste behandelt paragraaf 4.3 betrokkenheid, aandacht en waarden oftewel de lading van de affectieve effecten als gevolg van *Thor 3D*.

4.1 Motieven voor een bioscoopbezoek

4.1.1 *Pathé Unlimited Card* houders

Om een algemeen beeld te krijgen van het bioscoopbezoek zijn de elf interviews begonnen met de vraag hoe vaak de respondenten naar de bioscoop gaan in een week. De geïnterviewden gaan gemiddeld één keer in de week naar de film, omdat, op één ondervraagde na, ze allemaal lid zijn van *Pathé Unlimited*:

Als je minimaal twee keer in de maand naar de bioscoop gaat, dan haal je het er uit. Ik ga gemiddeld twee keer per week naar de film, minimaal één keer per week. Ik ga elk weekend naar de bioscoop. (Respondent, 06)

Ik heb een Pathé Unlimited Card. Als het meezit, dan kan ik één keer in de week gaan. Anders is het één keer in de twee weken ofzo. (Respondent, 02)

Ik ga één keer in de twee weken eigenlijk, standaard. Ik ga minimaal twee keer per maand, anders is het zonde van mijn geld. (Respondent, 03)

Ik ga één á twee keer in de week. Ik ga elke dinsdagavond naar de Sneak Preview en één keer in het weekend. Dus twee keer in de week. (Respondent, 09)

Slechts één geïnterviewde heeft geen pas. Die maakt met het volgende citaat duidelijk waarom hij niet regelmatig naar de film gaat:

Ik ga af en toe naar de bioscoop. Ik ga alleen als er een goede film draait. Het moet een goed verhaal hebben. (Respondent, 04)

Sommige respondenten geven aan dat ze kritisch zijn in hun filmkeuze ondanks de *Pathé Unlimited Card*. Als er goede films draaien, dan gaan ze vaker naar de bioscoop. Een film moet immers leuk zijn. Ongeacht het feit dat die bioscoopbezoekers onbepaald naar de film kunnen, blijkt toch dat ze films bewust kiezen die aanspreken:

Als er goede films draaien, dan ga ik wel vaker. Maar als er geen leuke films draaien, dan gebruik ik mijn kaart minder. Ik ga niet zomaar naar een film. Ik moet het wel leuk vinden. (Respondent, 02)

Ik denk ook dat als je die pas een tijdje hebt, dan wordt je wat kritischer. Je gaat namelijk niet meer naar de bioscoop als tijdverdrijf, maar echt films gaat kiezen die je echt leuk vindt. Ondanks je zo een pas hebt. (Respondent, 01)

4.1.2 Genrevoorkeur

Naast het bioscoopgebruik werd gevraagd welke genres de respondenten graag kijken. Negen van de elf geïnterviewden antwoordt dat ze een voorkeur hebben voor actie en komedie. Door de vrouwelijke respondenten worden ook romantiek genoemd. Voor thriller en horror is er weinig voorkeur:

*Ik houd niet van horror en dat ranzige gedoe allemaal. Ik ga graag naar komedie en lekker van die meidenfilms vind ik leuk. Een beetje een mix van romantiek en drama. Af en toe vind ik het nog wel leuk om zo een stoere film te zien. Laatst was ik ook naar *The Fast and The Furious 5* geweest en dat was helemaal geweldig. (Respondent, 05)*

Actiefilms hebben mijn voorkeur. Af en toe ga ik wel naar een komedie of thriller, maar dat is dan niet mijn keuze. (Respondent, 04)

Actie en komedie. Voor thriller niet...daar houd ik niet van. Daar word ik depressief van. Hahaha. Ik moet wel een goed gevoel hebben, weet je wel. Komedie lach je een beetje en actie is wel mooi gemaakt. (Respondent, 11)

Bepaalde bezoekers vinden dat de *Pathé Unlimited Card* het makkelijker maakt om naar de bioscoop te gaan. Daarom zien ze bijna alle films. Een respondent geeft aan dat hij nu heel wat meer genres kijkt dan enkel actie en komedie. Hij verklaart:

Komedie vind ik leuk, actie vind ik leuk. Maar omdat ik ook naar de Sneak Preview ga, geef ik eigenlijk alle films wel een kans. (Respondent, 09)

Andere hebben wel een voorkeur voor genres, maar gaan ook makkelijker naar een film die niet hun keuze is. Voordat ze een pas hadden, waren ze kritischer naar welke films ze gingen:

Vóór de pas koos ik een film uit die ik heel graag wilde zien. Nu kan je alles zien, je gaat niet meer alleen naar de film waarvan je weet dat het goed is. Je gaat ook naar een film waarvan je denkt dat het goed kan zijn. Je gaat ook makkelijk mee met mensen die zeggen dat een film goed is. (Respondent, 01)

Als ik zou moeten betalen, dan niet. Vóór dat ik de pas had, ging ik naar acties. En soms komedie, maar meer acties. (Respondent, 10)

Vier respondenten vinden zowel het genre als het verhaal belangrijk. Het is dan niet specifiek een genre, maar ook of het verhaal pakkend is. Ze geven aan dat ze de filmrubriek op de website van *Pathé* lezen en/of de trailer bekijken. Behalve het verhaal zijn de spelers in een film ook belangrijk voor de keuze. Twee geïnterviewden zeggen:

In principe maakt het niet uit. Ik heb niet echt een voorkeur, het zijn meer films die me aanspreken vanwege de trailer. Ik kijk of de trailer er goed uitziet en of het verhaal me aantrekt. Bepaalde acteurs en actrices staan wel garant voor, ja... Die hebben goede films op hun naam en dan weet je dat een nieuwe film van hen ook goed kan zijn. (Respondent, 08)

Van te voren kijk ik op de website van Pathé en IMDB. Daar kan je zien hoeveel een film waard is en gescoord heeft. En natuurlijk acteurs en dat soort dingen, die spelen ook een rol. (Respondent, 03)

Uit de bovenstaande resultaten blijkt dat de ondervraagden bijna wekelijks naar de film gaan. De reden is hun lidmaatschap van *Pathé Unlimited*. Sommige geïnterviewden gaan vaker naar de bioscoop als er goede films draaien en dat maakt ze toch kritisch in hun keuze ondanks ze onbeperkt naar de film kunnen. Negen van de elf respondenten hebben een

voorkeur voor de genres actie en komedie, maar door de pas zien bepaalde bijna alle genres. Hierdoor zijn *Pathé Unlimited* kaarthouders minder kritisch in de type film. Andere bezoekers hebben een voorkeur voor genres, maar gaan ook makkelijker naar films die niet hun keuze zijn. Ongeveer de helft vindt zowel het genre als het verhaal belangrijk.

4.1.3 Een sociale en ontspannen activiteit

Op de vraag waarom de respondenten naar de bioscoop gaan, antwoordt het merendeel van de geïnterviewden om in gezelschap te zijn van andere en om te ontspannen. Velen gaan met vrienden naar de film en enkele ook met collega's. Vaak zijn het vrienden die ook een *Pathé Unlimited Card* hebben. Een bioscoopbezoek vindt dan bijna altijd plaats in combinatie met een hapje eten vóór de film of wat drinken ná afloop:

Het is gewoon eerst gezellig een hapje doen of een drankje doen en een beetje kletsen. Qua ontspanning dan lekker naar een filmpje kijken. Ik vind het wel gewoon leuk om naar de film te gaan, gewoon ontspannend. Ik vind het wel gewoon leuk, gezellig. (Respondent, 07)

Ik ken veel mensen die ook een Pathé pas hebben. Dus is het wel leuk als we bij elkaar zijn en dan weten we gelijk wat we kunnen doen. Bepaalde mensen, ja daar spreek ik alleen mee af als we naar de bioscoop gaan. Daarna eten we nog wat. (Respondent, 08)

Je gaat de stad in, even wat drinken. Ik ga niet alleen naar de bioscoop. Als ik naar de film ga, dan ga ik daarna nog wat doen. (Respondent, 11)

Een bioscoopbezoek is vaak tijdverdrijf, omdat de geïnterviewden wat willen doen. Daarnaast is het plezier, want ze zijn in gezelschap van vrienden. Na afloop praten ze vaak nog even na over de film, bijvoorbeeld over het acteerwerk, de moraal, scènes die wel of niet leuk zijn of scènes die nog onduidelijk zijn. De bioscoopbezoekers antwoorden:

Als ik niks te doen heb, gewoon spontaan met vrienden. Het is in gezelschap van en plezier. Als ik met een bepaalde vriend ga, dan gaan we daarna nog wat drinken. We hebben het nog wel over de film, bijvoorbeeld of het leuk was, welke scènes we leuk vonden of juist niet. (Respondent, 10)

Vooral zondagmiddag na het werk ga ik met collega's vaak naar de bioscoop, omdat je nog wat wilt doen. Het is vooral tijdverdrijf. Je doet samen in gezelschap iets en dat

zijn zowel vrienden als collega's. Meestal ga ik na de film nog wat drinken en dan heb je het nog even over de film. Soms is het iets wat je in de film zag wat niet klopte, wat je nog niet helemaal begrijpt. Daar praat je dan nog even over. (Respondent, 01)

Acht van de elf respondenten zien een bioscoopbezoek naast sociaal samen zijn met andere ook als ontspanning. Het is dan ontsnappen aan het dagelijks leven, in een stoel zitten en bijkomen en afleiding:

Het is een soort uitlaatklep, afleiding eigenlijk. Je richt je niet op de dagelijkse taken. (Respondent, 09)

Het is ontspannen, gewoon even als je iets relax wilt doen. Na een drukke dag...dat je er toch even tussenuit gaat. Het is vermaak en een beetje afleiding. (Respondent, 11)

Voornamelijk ontspannen. Het is voor mij echt zitten in een stoel en bijkomen. (Respondent, 06)

Ik vind het wel gewoon leuk om naar de film te gaan, gewoon ontspannen. Ik denk dat het wel een afleiding is, dat je gewoon even wat anders doet dan alleen maar danslessen geven. Het is een saai beroep. Je geeft je lessen en dan ben je niet met collega's als bijvoorbeeld een kantoorbaan. (Respondent, 07)

Voor een enkeling is een bioscoopbezoek ook onderdeel van een avondje uit. Hij verklaart:

Soms heb je geen energie om uit te gaan of wat te gaan drinken en dat soort dingen, maar wil je gewoon een relax avond. Dan ga ik naar de bioscoop om een film te kijken. (Respondent, 03)

Kortom; een bioscoopbezoek is een sociale en ontspannen activiteit. De geïnterviewden gaan naar de bioscoop in gezelschap van vrienden en collega's en vindt dan plaats in combinatie met een hapje eten of wat drinken. Het is vaak tijdverdrijf en het plezier, omdat de geïnterviewden wat willen doen. Een bioscoopbezoek heeft een sociale functie met als gevolg napraten over de film die ze hebben gezien. Daarnaast voorziet het in de behoefte om te ontspannen en is naar de bioscoop gaan afleiding, zitten in een stoel en bijkomen, maar ook ontsnappen aan het dagelijks leven. Voor één respondent is een bioscoopbezoek ook onderdeel van een avondje uit.

4.2 Presence in *Thor 3D*

4.2.1 Passieve onderdompeling

Op de vraag hoe de bioscoopbezoekers het gevoel van opgaan in de virtuele wereld zouden omschrijven, antwoordt het merendeel van de geïnterviewden niet het gevoel te hebben alsof ze ergens anders zijn. Ze zijn nog steeds bewust dat ze in een bioscoopzaal zitten. *Thor 3D* beleven ze wel intensiever, maar ze gaan er niet in op:

Ik krijg niet het gevoel alsof ik ergens anders ben. Ik beleef het wel intensiever, alleen omdat je het net als je alledaags leven bekijkt. Omdat je de film in diepte ziet, lijkt het alsof je meekijkt. (Respondent, 09)

De grens tussen jou en die film komt dus heel erg dichtbij door het 3D effect. Ik ben me er nog steeds van bewust dat ik in een bioscoopzaal zit en niet ergens anders ben. (Respondent, 03)

Je beleeft het gewoon meer, maar ik ben er nog wel van bewust dat ik in de bioscoop zit. (Respondent, 05)

Twee van de elf respondenten verklaren dat het met het verhaal te maken heeft om het idee te krijgen alsof ze aanwezig zijn. Bij realistische scènes en/of films krijgen ze immers wel het gevoel alsof ze ergens anders zijn:

*Het heeft met het verhaal te maken, eigenlijk. Als je door het verhaal wordt meegetrokken, dan zit je echt in de film. Het was op zicht een leuke film, maar ik zat niet in *Thor*. Een hamer met krachten is niet realistisch. (Respondent, 11)*

*Bij realistische genres kan je wel de verbeelding krijgen dat je daar aanwezig bent, zoals de tribunescene in *Final Destination 3D*. Daar had ik meer het gevoel, want je zit ook in van die stoeltjes, hè. Dat maakt het ook wel makkelijker om dat te voelen. Je zit in dezelfde soort situatie in de bioscoop als op de tribune. Je ziet het ook echt...je zat in die film, op die plek en je keek ook naar die racebaan en dan zie je ook die mensen eigenlijk voor je. Dat maakt het heel realistisch. Het zou namelijk kunnen dat je daar op die tribune zit. (Respondent, 01)*

Sommige maken weer duidelijk dat voldoende 3D effecten er voor zorgen dat ze het idee krijgen alsof ze aanwezig zijn:

Bij Avatar 3D had ik dat wel, want het kwam veel dichterbij en je had meer gevoel. Het was spannender op een bepaalde manier. Die beelden...het was fantasierijker, maar op een mooiere manier. (Respondent, 07)

Bijvoorbeeld bij Avatar 3D zat ik meer in de film. Die film zag er gewoon helemaal 3D uit en Thor was meer een film met 3D momenten. (Respondent, 08)

Een paar geïnterviewden geven aan wel het gevoel te hebben dat ze ergens anders zijn. Ze krijgen het idee alsof ze worden meegenomen naar het godenkoninkrijk *Asgard*, de wereld van de ijsreuzen *Jötenheim* en de Aarde. Driedimensionaal versterkt namelijk het inlevingsvermogen:

Je had verschillende locaties in de film: ze waren eerst op hun eigen planeet, ze waren op de Aarde en ze waren op die IJsplaneet en... Je wordt wel goed meegenomen naar die locaties. Daarbij versterkt het ook je inlevingsvermogen. Je krijgt echt het gevoel alsof je op de Aarde bent. Je beleeft die locatie intensiever en daardoor ook de gehele film. Driedimensionaal beeldt de locaties beter uit. (Respondent, 06)

Ik had het idee alsof ik even werd meegenomen toen ze in het begin de planeet van Thor lieten zien. Dat kwam door de snelheid waarmee gefilmd is. Je draait helemaal mee waardoor.... Het lijkt alsof je even vliegt in hun wereldje. (Respondent, 02)

4.2.2 De virtuele wereld lijkt vaak 'echt'

Op de vraag hoe de bioscoopbezoekers de ruimtelijke aanwezigheid ervaren, antwoorden vijf van de elf bezoekers dat de virtuele wereld 'echt' lijkt. De respondenten vinden dat het kunnen inleven wordt versterkt door het 3D effect en daarom hebben ze het gevoel van aanwezig zijn. Bepaalde momenten worden immers benadrukt door de ruimtelijke diepte:

Bijvoorbeeld de scene dat Thor gekroond zou worden. Hij liep door een volle zaal naar de troon. Ik kan me beter inleven hoe het zou zijn als ik aanwezig was in die zaal. Dat kan, omdat ik een goed beeld heb van heel die zaal en heel die ruimte wat er gebeurt. De ruimtelijke diepte versterkte je inlevingsvermogen. Daardoor kan je aanwezig voelen. (Respondent, 06)

Met 3D is het natuurlijk allemaal veel realistischer, het is allemaal dichtbij. In 3D lijkt het alsof je er bij bent. Dat maakt het een stuk werkelijker. (Respondent, 10)

Als het 3D effect goed er uit komt, dan heb je wel het gevoel. Bij Thor waren het momenten, maar niet constant in de film. Tijdens die momenten word je wel meegetrokken. (Respondent, 11)

Sommige geïnterviewden leggen uit dat ze een gevoel hebben alsof ze in de film zijn, want ze hebben bijvoorbeeld het idee alsof ze op de regenboogbrug *Bifröst* staan. Dit gevoel wordt immers versterkt door het 3D effect, want ze volgen het verhaal zonder afgeleid te zijn:

Het is echt alsof je aan de andere kant van de brug staat. Als bijvoorbeeld iemand in de zaal opstaat en wegloopt, dan zie je dat in je dode hoek weer en ben je afgeleid. Met 3D ben je sneller geconcentreerd. (Respondent, 03)

Als je een bril op hebt, dan verkleint dat je kijkhoek. Het enige wat je dan ziet is de film dus dan zit je er midden in. Zodra je die bril op hebt, dan zit je in die film. Je volgt het verhaal in de film, want je wordt niet afgeleid. (Respondent, 10)

Iets minder dan de helft heeft dus niet de verbeelding dat de virtuele wereld 'echt' lijkt. De geïnterviewden geven aan dat de effecten wel op ze afkomen, maar ze weten dat het niet 'echt' is. Ze zitten gewoon stil in een bioscoopstoel en weten dat het een film is:

Je zit dan al in een fantasiewereld en die wereld wordt dan versterkt door het 3D. Ik heb wel het gevoel dat ik er echt ben, maar ik weet wel dat het een film is. Het is niet dat ik mezelf verlies in de film door het 3D. (Respondent, 05)

Ik ervaar niet het gevoel van aanwezigheid, want wat op het scherm gebeurt beweegt. Jij zit daarentegen gewoon stil. (Respondent, 03)

Je krijgt het idee alsof er dingen op je afkomen, je gaat er op in en je ervaart het toch wel iets intenser dan zonder 3D. In 3D lijkt het net alsof het bij jou aan komt. Op dat moment sta je er iets meer in. (Respondent, 07)

Drie van de elf respondenten zijn van mening dat ze niet het gevoel hebben alsof ze in *Thor 3D* zitten. De geïnterviewden maken duidelijk dat er weinig 3D effecten in de film zijn. Het 3D effect maakt het alleen realistischer:

Zo een scene maakt het realistischer waardoor het lijkt alsof het echt met je gebeurt. Het lijkt echt, maar niet het gevoel alsof je aanwezig bent. Op dat moment is het

realistisch, dan lijkt het net alsof het gebeurt waar ik even bij ben. Je kijkt mee van een afstand, want je weet in je achterhoofd dat het niet echt is. (Respondent, 04)

De ruimtelijke diepte zorgde niet zo heel erg dat ik aanwezig was. Het 3D effect was niet zo indrukwekkend in deze film. Het was wel leuk op enkele momenten. (Respondent, 08)

Enkele bioscoopbezoekers merken op dat het scherm bij 3D films gewoon plat is. Ze vertellen dat 3D IMAX een nog betere beleving is:

Bij 3D IMAX kan je wel het gevoel hebben alsof je in de film zit, want door het harde geluid en de kromming in het scherm ervaar je het nog intenser. Driedimensionale films blijven gewoon een film voor mij. (Respondent, 03)

Bij een IMAX heb je wel dat je wordt meegenomen in het verhaal en ervaar je het alsof jij er echt gewoon bij bent. Dat is een nog betere beleving. (Respondent, 09)

4.2.3 Geen sterkere emoties

De bioscoopbezoekers blijken geen sterkere emoties te ervaren op de vraag hoe ze de emoties zouden omschrijven door *Thor 3D*. De geïnterviewden vinden dat ze door 3D effecten minder op het verhaal letten en zijn afgeleid. Daarnaast blijkt het verhaal niet zo sterk te zijn en is actie niet het geschikte genre:

Het gaat mij om de verhaallijn en niet 3D, als het echt een heel goed verhaal heeft dan voel je meer emoties. Als een film goed gemaakt is in 3D, maar geen goed verhaal heeft dan voel je niet meer emoties. (Respondent, 11)

Thor 3D is niet het genre om emoties bij te voelen. Het is gewoon puur vermaak. Bij actiefilms zet je verstand op nul en kijk je gewoon om te genieten. (Respondent, 04)

Ik voelde angst tijdens de vechtsènes. De film heeft niet voor meer emoties gezorgd, want zo sterk vond ik het verhaal niet. (Respondent, 05)

Als Thor minder 3D was geweest, dan had ik denk ik meer emoties gehad. Ik zou dan meer op het verhaal letten en ik zou meer luisteren naar wat er wordt gezegd. Door 3D ben ik afgeleid. Ze zeggen zo veel dingen, maar ondertussen hebt je gevechten,

tussendoor komen er zwaarden op je af... Ik denk dat er minder emoties worden ervaren door de effecten. (Respondent, 01)

Zes van de elf bioscoopbezoekers ervaren vermaak en angst, maar ook emoties als verward, wreed, gemeen en gefrustreerd. Twee verschillende scènes leiden dan tot die emoties. De eerste scene is tijdens het gevecht tussen de Noorse dondergod *Thor* en zijn vrienden tegen de *Frost Giant's* (ijsreuzen), de vijand van *Asgard* op *Jötenheim*. Op een gegeven moment staat zijn broertje *Loki* tegenover een ijsreus. De ijsreus pakt *Loki* zijn arm beet en die kleurt plotseling grijs/blauw. Zowel *Loki* als de ijsreus kijken hiervan op. Normaal gesproken als een ijsreus iemand vasthoudt, dan verandert diegene in ijs. Alleen gebeurde dit niet bij *Loki*. Bepaalde geïnterviewden reageren verbaast:

Het moment toen je zag dat de arm van de stiefbroer verkleurde op de IJsplaneet, toen dacht ik: 'Huh?!' (Respondent, 07)

Het moment toen Thor en zijn vrienden op de planeet van de ijsreuzen waren, werd de hand van zijn broertje vastgepakt. Op dat moment kleurde de arm van het broertje blauw... Toen was ik verward, maar tegelijkertijd ook verrast. Daardoor wordt je extra alert, oplettend. (Respondent, 06)

De andere scene is wanneer *Thor* op de Aarde is en *Loki* hem komt opzoeken. Hij vertelt dat hun vader *Odin*, de koning van *Asgard*, is overleden terwijl dit niet het geval is. De koning ligt zwak op bed, maar hij is niet dood. Ook vertelt *Loki* dat het beter is als hij niet meer terugkomt naar *Asgard* en dat hij nu op de troon zit. Sommige bioscoopbezoekers vinden dit wreed en gemeen, maar reageren ook gefrustreerd:

Later in de film gaat hij ineens de baas uithangen. Dan zit hij op de troon. Toen was ik gefrustreerd en boos, want Thor was op de Aarde en hij neemt gewoon even zijn plek in. Hij zit lekker op die stoel, maar je verdient het niet. (Respondent, 06)

De scene als de stiefbroer tegen Thor zegt dat hun vader dood is en hij niet meer terug mag komen, dat is wel wreed en gemeen. (Respondent, 08)

Slechts één respondent geeft aan dat het momenten zijn waarmee je raakvlakken hebt als kijker van de film. Het zijn raakvlakken die de emoties benadrukken en de aandacht trekt van de filmtoeschouwer. Hij vertelt:

Het zijn momenten waar je raakvlakken als kijker in de film meemaakt. Elk kind heeft problemen met zijn ouders en op dat moment wordt dat benadrukt in de film. Hetzelfde is ook het geval als je ziet dat grote broer voor getrokken. Dit zijn raakvlakken die worden benadrukt om de emotie of de aandacht van de film te krijgen. Dat wekt een gevoel van medeleven bij je op, omdat je het ook zelf hebt meegemaakt. (Respondent, 09)

Samengevat blijkt dat een meerderheid het opgaan in de virtuele wereld omschrijft als niet het gevoel hebben ergens anders te zijn. Ze beleven *Thor 3D* wel intensiever door het 3D effect. Het niet realistische verhaal en onvoldoende 3D effecten zijn dan de oorzaak waarom bioscoopbezoekers niet het gevoel hebben ergens anders te zijn. Een minderheid ervaart dit gevoel wel, omdat ze het idee krijgen alsof ze worden meegenomen naar het godenkoninkrijk *Asgard*, de wereld van de ijsreuzen *Jötenheim* en de Aarde. Het 3D effect versterkt hun inlevingsvermogen. Ruim de helft van de bezoekers ervaren de ruimtelijke aanwezigheid als een virtuele wereld die 'echt' lijkt. Het gevoel van aanwezig zijn wordt versterkt door het 3D effect, want ze volgen het verhaal zonder afgeleid te zijn. Een minderheid ervaart de virtuele wereld niet als 'echt', omdat ze weten dat ze in de bioscoop zitten en het een film is. Enkele respondenten hebben niet het gevoel van aanwezig zijn in *Thor 3D*, omdat de film weinig 3D effecten heeft. Het 3D effect maakt het alleen realistischer. De geïnterviewden ervaren geen sterkere emoties, omdat het verhaal niet sterk is en actie niet het geschikte genre is. Bijna alle respondenten ervaren emoties, zoals vermaak, angst, verward, wreed, gemeen en gefrustreerd. De scènes wanneer *Thor* en zijn vrienden tegen de *Frost Giant's* op *Jötenheim* vechten en de wanneer *Thor* op de Aarde is en *Loki* hem komt opzoeken leiden dan tot die emoties.

4.3 De 3D esthetiek belevenis van *Thor 3D*

4.3.1 Ervaring met een 3D film

Aan de geïnterviewden is eerst gevraagd wat ze ervaren als ze naar een 3D film kijken. Vier van de elf respondenten antwoordt dat ze zich verbonden voelen met de film. De respondenten geven aan dat het allemaal voor ze af speelt. Ze hebben het gevoel alsof ze meekijken en worden meer meegenomen:

Je staat gewoon te kijken, je staat er bij. Je voelt iets meer verbonden met de film. Ik denk ook dat dit ook het doel is van 3D, dat je wordt meegesleept. (Respondent, 03)

Met 3D word je altijd meegesleept, meer dan een normale film. Dat maakt 3D ook zo leuk, is dat je... Ja, je wordt toch op een bepaalde manier wordt je betrokken bij die film. Het speelt allemaal voor je af. (Respondent, 10)

Andere bioscoopbezoekers vinden het 3D effect interessant, omdat de beelden mooi zijn en fantasie werkelijk maakt. Daarnaast lijkt het alsof voorwerpen op ze afkomen en dat maakt het realistischer:

Het is interessant vanwege het 3D effect. Het lijkt alsof dingen echt op je afkomen. Het lijkt zo realistisch dan. Het 3D effect maakt het realistisch. Het is dus realistischer. (Respondent, 04)

Driedimensionale films lukt alleen bij fictie verhalen. Bij Thor had het een effect in scènes die niet op Aarde waren gefilmd. Daar had het een effect, omdat met 3D kan je de gebouwen groter maken, verschillende hoeken belichten en meerdere personages afbeelden... Het effect van die reuzen heb je meer. (Respondent, 02)

De beelden waren heel mooi. Ik vond het grafische gedeelte heel mooi vond, daar wilde ik meer van zien. Het maakt me heel nieuwsgierig. Dat vond ik interessant. (Respondent, 05)

Een verklaring waarom de geïnterviewden zich enerzijds verbonden voelen met de film en anderzijds het 3D effect interessant vinden, is dat verbonden voelen afhankelijk is van het verhaal. Driedimensionaal is daar niet voor nodig, maar kan het wel makkelijker maken. Als het verhaal goed is, dan voelen ze zich ook verbonden met de film:

In een 2D film kan je ook opgaan in het verhaal, maar dan moet het verhaal heel pakkend en heel goed zijn dat je er in meegaat. Dat kan zelfs ook met een hele goede film op televisie zijn. Als het echt een goed verhaal is en je kan je goed inleven, dan vind ik een film ook een goede film. (Respondent, 05)

Het 3D effect zou het echter kunnen maken, maar het is niet nodig om dat gevoel te krijgen. Het ligt meer aan het verhaal. Als je bijvoorbeeld een boek leest, dan kan je ook betrokken voelen bij iemand. Het is dan je hele fantasiewereld die dat voor je creëert, want je hebt niet eens plaatsjes erbij. Dus dat 3D is daar niet voor nodig. Het zou het wel makkelijker kunnen maken, maar het gaat uiteindelijk om het verhaal...of

*dat jou boeit of dat jou trekt. Het 3D effect is niet het doorslaggevende...
(Respondent, 01)*

Bovendien is verbonden voelen afhankelijk van het genre. Eén respondent zegt dat ze meer zal worden meegesleept als dat realistisch is. In *Thor 3D* zit actie en dit is niet realistisch. Ze zegt:

Je wordt meer meegesleurd bij een drama, omdat het ook echt spannend is. De meeste 3D films die zijn gemaakt, zijn niet zo realistisch. Driedimensionaal wordt niet gedaan bij drama's, maar bij actiefilms die te ver gaan om realistisch te zijn. Ik laat me meer meeslepen in andere genres. (Respondent, 01)

Samengevat; ongeveer de helft van de respondenten voelt zich verbonden met 3D films, omdat het allemaal voor ze af speelt. Ze hebben het gevoel alsof ze meekijken en worden meer meegenomen. Bovendien vinden sommige bioscoopbezoekers het 3D effect interessant, want het lijkt alsof voorwerpen afkomen op de bezoekers en dat maakt het realistischer. Verbonden voelen blijkt wel afhankelijk te zijn van het verhaal, maar ook van het genre. Als het verhaal goed is, dan voelen ze zich ook verbonden met de film. Als het genre ook nog eens realistisch is, dan zullen ze meer worden meegenomen. Driedimensionaal is dan niet nodig, maar kan het wel makkelijker maken.

4.3.2 Betrokkenheid

Daarna is aan de geïnterviewden gevraagd een scene uit de film te beschrijven waarin ze zich inleven in de personages. De respondenten noemen verschillende scènes waarin ze nadenken over wat er met de personages gebeurt. Vier van de elf vertellen hoe ze betrokken zijn bij twee scènes. De eerste scene is wanneer *Thor* de regenboogbrug *Bifröst* vernietigt met zijn hamer. Het is een verbindingsbrug die het godenkoninkrijk *Asgard* verbindt met de wereld *Midgard*. Via *Midgard* kunnen de goden naar andere werelden, zoals *Jötenheim* en de Aarde. *Thor* vernietigt de *Bifröst*, omdat hij zijn wereld moest beschermen tegen *Loki*. Op dat moment neemt hij een volwassene beslissing, want hij redt zijn wereld en kan dan niet meer naar de Aarde waar zijn geliefde *Jane* woont. Bij die scene zijn de bioscoopbezoekers opletend, omdat het een gevoel van afwachting veroorzaakt wat er daarna gaat gebeuren. Het wordt omschreven als een onvoorspelbare scene:

Ik vond het laatste gedeelte heel erg mooi. Op dat moment maakte hij de keuze om zijn wereld te redden en zijn geliefde niet meer te zien. Hij maakte de juiste keuze

voor zijn wereld en voor zijn volk en niet voor zichzelf. Ik had het niet verwacht, dat hij dat zou doen. (Respondent, 03)

Het was toch wel spannend wat hij dan ging doen. Als hij die brug kapot ging maken, dan kon hij daar niet meer naar de Aarde toe. Hij moest die brug kapot maken om dat andere volk te beschermen tegen zijn broer. Het is een gevoel van afwachting wat er gaat komen. (Respondent, 01)

De tweede scene is wanneer *Thor* opstandig wordt en samen met zijn vrienden besluit om naar het gevaarlijke *Jötenheim* te gaan. Daar vechten ze met zijn vijven tegen de *Frost Giant's* (ijsreuzen). De bioscoopbezoekers omschrijven deze scene als avontuurlijk en onthullend, want tijdens het gevecht ontdekken ze de krachten van *Thor*. Het laat zien hoe hij zijn hamer *Mjöllnir* gebruikt en wat voor krachten zijn vrienden hebben. Zo gooit de dondergod met zijn magische hamer, maar die komt als een soort boemerang ook weer terug. Behalve een onthulling van *Thor* en zijn krachten omschrijft een respondent de scene ook als spannend en onvoorspelbaar:

Dat vond ik een zeer avontuurlijke scene vol met actie en spannend heel erg: hoe ze daar komen, wat ze gaan doen en hoe ze vervolgens ook weer weten te vluchten. Het was onvoorspelbaar, je kon niet inschatten wat er zou gebeuren. (Respondent, 06)

*Daar kon ik me inleven, omdat ik me afvroeg of hij het wel zou redden allemaal met zijn vijven tegen zo velen. Ik ken het verhaal van *Thor* niet dus ik wist zijn krachten ook niet. Tijdens het vechten kom je achter wat voor krachten hij heeft met die hamer. Hij kan gooien met die hamer, maar dat die hamer weer terugkomt als een soort boemerang. Het was een soort openbaring, een soort kennismaking met *Thor*. (Respondent, 10)*

Andere scènes hebben ook geleid tot betrokken zijn. Bijvoorbeeld het moment dat *Thor* wordt gestraft door zijn vader. Hij had zojuist een strijd geleverd in *Jötenheim*. *Thor* en zijn vrienden hadden namelijk gevochten tegen de *Frost Giant's* en op het laatst redde hij zijn vrienden van een enorm ijsmonster. Als ze terugkeren naar *Asgard* verbant *Odin* zijn eigen zoon, want hij mocht niet naar *Jötenheim* gaan. De koning voelt zich bedrogen en gekwetst door deze roekeloze actie. Daarom stuurt hij *Thor* naar de Aarde. Een bioscoopbezoekster maakt met het volgende citaat duidelijk waarom zij dat moment zielig vindt:

Toen ze langs Heimdall gingen, dacht ik bij dat broertje dat jij iets van plan bent. Er klopte iets niet. In het land van de ijsmonsters is Thor keihard aan het vechten en redt hij zijn vrienden. En dan gaat die vader hem onterven. Toen dacht ik: 'He?' Ik vond het zielig voor hem, omdat zo een sterk iemand die alles onder controle heeft opeens niks meer voorstelt. Zijn vader ontnemt hem al zijn krachten en hij stelt gewoon niks mee voor. (Respondent, 02)

Maar ook het moment dat *Thor* zijn hamer wil pakken op de Aarde. Toen de dondergod werd verbannen stuurde zijn vader hem zonder krachten naar de Aarde. De koning scheidde *Thor* van zijn hamer en stuurde beide apart naar de Aarde. De hamer komt in een woestijn terecht en wordt door de agenten van *S.H.I.E.L.D.* bewaakt, omdat het voor de buitenwereld een opmerkelijk ding is. Als *Thor* er achterkomt waar zijn hamer is, besluit hij naar de woestijn te gaan. Die scene maakt een respondent nieuwsgierig:

Ik dacht: 'Zou hij die hamer pakken? Kan hij die zo makkelijk optillen?' Ik was wel heel erg benieuwd of hij die hamer echt zou kunnen pakken. Daar werd wel naar toe gewerkt. Het maakt je toch wel nieuwsgierig of hij zijn hamer kan pakken ondanks de beveiliging en of het wel mogelijk is om zo makkelijk zijn krachten terug te krijgen. (Respondent, 07)

Enkele zijn van mening dat er geen scènes zijn die hebben geleid tot betrokkenheid, want echt spannende scènes ontbreken:

Het viel op zich wel mee dat ik me kon inleven. Er zaten niet echt spannende scènes in, vond ik. Ik had wat meer spannende vechtscènes verwacht. (Respondent, 08)

Zo blijkt dat bioscoopbezoekers zich in verschillende scènes uit *Thor 3D* inleven in de personages. De bezoekers denken immers na over de personages en wat er met ze gebeurt. Diverse scènes worden omschreven als afwachtend, onvoorspelbaar, onthullend, zielig en nieuwsgierig. Enkele vinden dat er geen scènes zijn waarin ze inleven in de personages, want zij vinden dat echt spannende scènes ontbreken.

4.3.3 Meer aandacht door het 3D effect

Vervolgens zijn de respondenten gevraagd wat een 3D film anders maakt ten opzichte van een 2D film en in hoeverre *Thor 3D* emotioneel interessant en 'dichtbij' is. De geïnterviewden antwoorden verschillend op wat een 3D film anders maakt. Het trekt meer de aandacht, omdat er voorwerpen afkomen op de bezoekers door het 3D effect. Hierdoor krijgen ze het

gevoel alsof ze in een 3D film zitten. Driedimensionaal zorgt dan voor concentratie. Ook ervaren ze de effecten intenser, want ze worden meegesleept in een 3D film:

De effecten zijn intenser. Je ziet dingen op je afkomen en ik kan me best voorstellen dat mensen dat heel leuk kunnen vinden. Het lijkt meer naar jou toe te komen en dat maakt het intenser en boeiender. Het lijkt alsof je er echt in zit in plaats van dat je naar een verhaal kijkt. Soms krijg je dus het idee alsof je meespeelt. Het is net alsof je er even in meegesleurd wordt. (Respondent, 01)

De visuele effecten maken een 3D film mooier. Bijvoorbeeld die ene scene, die brugscene is heel mooi in 3D. Het is dan makkelijker om in de film te gaan zitten. Ik denk dat je automatisch minder geconcentreerd bent op andere geluiden naast je of andere dingen die gebeuren, afleiding en dat soort dingen. Driedimensionaal helpt je zeg maar makkelijker toe te treden in die film waardoor je minder aandacht besteedt aan je dode hoeken. Daardoor ben je goed geconcentreerd en zie je de effecten ook wat beter. (Respondent, 03)

Je beleeft het veel intenser. Het verhaal speelt zich zo goed als voor je neus af. Je zit er middenin, je wordt er in meegesleurd. In een normale film is het gewoon op een doek en zit je er niet zo echt in. In een 3D lijkt het alsof je er in zit. (Respondent, 10)

Zeven van de elf respondenten geven aan dat de aandacht wordt vastgehouden, omdat de scènes tot leven komen door het 3D effect. Dat maakt het dan 'dichtbij'. Door het effect zijn ze minder afgeleid en beleven ze die scènes ook 'echt'. Ze krijgen het gevoel alsof ze in een 3D film zitten, want het lijkt alsof ze gebeurtenissen meemaken:

Toen ze bijvoorbeeld de wereld lieten zien waar hij vandaan kwam, die reis van het heelal naar ineens die grote gouden torens. Dan, op dat moment had ik het gevoel. Je ziet de wereld ineens ondersteboven, dan wel. Omdat je dan opeens van een reis door de ruimte...het is overweldigend. Ook met die brug dat ze dan aan het rennen zijn over die brug... Door die bril heb je echt het idee dat er zo veel mensen op die brug staan en dat ze daadwerkelijk zo een grote afstand afleggen. (Respondent, 02)

Het begin stukje kwam ook een beetje tot leven. Je gaat door die beelden heen als ze van de verschillende werelden laten zien. Dat vind ik ook wel mooi om te zien. Je krijgt het idee alsof je ook echt mee zweeft, dat wel. (Respondent, 07)

De actiescènes beleef je toch wat intensiever mee. Soms springt het toch uit het scherm. En daardoor houdt het zeg maar meer je aandacht vast. Die vechtsce­ne op de IJsplaneet hield mijn aandacht vast, omdat daar had je zeg maar die hele grote ijsreuzen en dat is allemaal met 3D gedaan. Het grafisch aspect komt heel mooi naar voren en dan beleef je echt zo een groot monster tegen iemand die wat kleiner is. Dat maakt het levendig. (Respondent, 06)

Thor is zo sprookjesachtig gemaakt, met zo een regenboogbrug. Dan zie je het ook echt allemaal van dichtbij met dat 3D effect. Op een doek komt zo een regenboogbrug niet zo uit zijn verf. Je ziet een brug met wat kleuren, maar in 3D zie je veel meer. (Respondent, 10)

Een scene waarin het 3D effect goed naar voren komt is het moment wanneer *Thor* en zijn vrienden in *Jötenheim* zijn en tegen de *Frost Gaint's* vechten. Hij gebruikt op een gegeven moment zijn hamer en zwaait er mee. Daardoor komt er grind wat op de grond ligt omhoog. Een respondent zegt:

Toen hij tegen die ijsgasten en met zijn hamer zo... dat grind kwam natuurlijk zo...ja. Dat was een moment, ja. Ah, ik moest het even ontwijken. (Respondent, 09)

Enkele bioscoopbezoekers zijn daarentegen minder te spreken over hoe *Thor 3D* de aandacht trekt. Ze zijn van mening dat de film weinig 3D effecten heeft. Er zijn immers enkele effecten, bijvoorbeeld als hij zijn hamer gebruikt, wanneer de personages via *Midgard* naar andere werelden reizen of het gevecht in *Jötenheim* tegen de ijsreuzen. De geïnterviewden geven aan dat de film in 2D had kunnen uitkomen, want het 3D effect heeft niet veel extra waarde voor *Thor 3D*:

Sommige films zijn niet 3D waardig, maar komen wel in 3D uit. Thor was opzicht wel leuk voor 3D, maar het zou net zo goed te zien zijn zonder 3D. Thor was niet zo slecht in 3D, maar het hoefde ook weer niet perse in 3D. (Respondent, 08)

Thor was redelijk, het waren sommige momenten en niet constant. Ja, ik denk niet dat elke film geschikt is om in 3D uit te voeren. (Respondent, 11)

Slechts één geïnterviewden vertelt dat *Thor 3D* minder de aandacht vasthoudt, omdat het genre van een film bepaalt of ze het echt beleefd. Als het verhaal niet realistisch is, dan heeft ze niet het gevoel alsof ze het meemaakt:

Thor is natuurlijk een verhaal wat nep is. Het is niet iets wat echt kan gebeuren. Ik heb niet zo een levendige fantasie dat ik denk dat ik een dondergod ben en dat ik er in zit. Sommige mensen die met soldaten spelen zullen daar wel in meegesleept worden. (Respondent, 01)

Uit bovenstaande blijkt dat 3D films meer de aandacht trekken door het 3D effect, want er komen voorwerpen af op de bioscoopbezoekers. De bezoekers krijgen dan het gevoel alsof ze in een 3D film zitten en ervaren de effecten ook intenser. Ze worden immers meegesleept. Meer dan de helft van de geïnterviewden vindt dat de aandacht wordt vastgehouden, omdat de scènes meer tot leven komen door het 3D effect. Ze beleven die scènes 'echt', omdat het 'dichtbij' komt. Ze krijgen het gevoel alsof ze in een 3D film zitten, want het lijkt alsof ze de gebeurtenissen meemaken. Enkele vinden daarentegen dat *Thor 3D* minder de aandacht trekt en vasthoudt, want het heeft weinig 3D effecten. Daarnaast is het genre van een film bepalend of ze het echt beleven. Een realistisch verhaal is namelijk bepalend of bioscoopbezoekers het gevoel hebben alsof ze het meemaken.

4.3.4 Negatief waarderen van de film

Als laatste is er gevraagd hoe ze *Thor 3D* zouden beoordelen. Vier van de elf respondenten vinden de film wel leuk om naar te kijken, maar ze hadden er meer van verwacht. Die geïnterviewden onderbouwen dat bijvoorbeeld echt spannende vechtscènes ontbreken, de verfilming anders is en de film niet heel bijzonder is:

Ik heb Thor de stripboeken gelezen en de tekenfilms gekeken dus je weet wat er allemaal gebeurd. De verfilming was anders. Thor was een hele leuke film, maar voor die genre vond ik het meer dan gemiddeld. Het had net zo goed in een normale versie kunnen uitkomen. (Respondent, 09)

Ik vond het wel een leuke film. Ik mistte alleen net die echt spannende vechtscènes. Respondent, 08)

De overige respondenten beoordelen 3D films in het algemeen. Twee van de elf leggen uit dat ze de ondertiteling in 3D als storend ervaren. Ze vinden het vermoeiend voor de ogen, want het is slecht te lezen. Behalve de ondertiteling zijn de actiescènes moeilijk te verwerken. Een bioscoopbezoekster merkt op:

Met die snelle actiescènes gaat alles zo snel en dat kan je moeilijk plaatsen. En dan vind ik het negatief, dan is het storend eigenlijk. Ik vind het wel positief dat het net lijkt

alsof je er tussen staat, want dat kan je verwerken. Je kan het namelijk even plaatsen waar jij staat. (Respondent, 01)

Soms heb ik wel moeite met de ondertiteling, de overgang naar een 3D ondertiteling. In het begin heb ik moeite met aanpassen aan het scherm. In het begin concentreren op een 3D ondertiteling vind ik lastig. (Respondent, 03)

Een enkeling maakt duidelijk dat hij hoofdpijn krijgt van 3D films:

Het effect is leuk voor even, maar na een poosje krijg ik hoofdpijn. Er gebeurt naar mijn idee te veel in een 3D film, volgens mij de snelheid van de opnames. (Respondent, 04)

Daarentegen hebben een paar geïnterviewden een positieve waardering voor 3D films. Ze beoordelen scènes in 3D als leuk, want het ziet er mooier uit. Het is een combinatie van het scherm en geluid:

Ik vind het ook leuk om 3D in de bioscoop te zien, omdat je het dan in combinatie met het beeld en het geluid en de grootte heeft het een beter effect. Die drie aspecten kan je niet realiseren in je eigen huiskamer bijvoorbeeld. Je kan wel in de buurt komen, maar zo een groot scherm heb je natuurlijk niet. Een bioscoopeffect is niet te vervangen. (Respondent, 06)

De soort scènes waardoor ik betrokken voel maakt het kijken naar de film leuk. Het is heel simpel gezegd: het ziet er iets mooier uit. (Respondent, 03)

Ongeveer de helft van de bioscoopbezoekers vindt *Thor 3D* wel leuk om naar te kijken, maar ze hadden er meer van verwacht. De overige beoordelen 3D films in het algemeen. Sommige ervaren het 3D effect dan als storend terwijl andere scènes in 3D beoordelen als leuk.

4.4 Samenvatting

4.4.1 Motieven van een bioscoopbezoek

Uit de resultaten van het eerste kernthema blijkt allereerst dat de geïnterviewden gemiddeld één keer in de week naar de film gaan, want bijna alle respondenten zijn *Pathé Unlimited Card* houders. Ondanks ze onbeperkt naar de film kunnen zijn ze kritisch in hun keuze, omdat ze vaker naar de bioscoop gaan als er goede films draaien. De bioscoopbezoekers hebben een voorkeur voor de genres actie en komedie, maar zien toch bijna alle genres en gaan ook makkelijker naar films die niet hun keuze zijn. Dit komt door de *Pathé Unlimited Card*.

Daarna blijkt dat een bioscoopbezoek een sociale en ontspannen activiteit is. De respondenten gaan naar de film met vrienden en collega's en dat vindt dan plaats in combinatie met een hapje eten of wat drinken. Het is vaak een vorm van tijdverdrijf en plezier. Een bioscoopbezoek heeft een sociale functie met als gevolg napraten met het gezelschap over de film. Daarnaast is een bioscoopbezoek een ontspannen activiteit, want het voorziet in de behoefte aan zitten in een stoel en bijkomen en afleiding, maar ook ontsnappen aan het dagelijks leven. Bovendien is een bioscoopbezoek onderdeel van een avondje uit als er geen behoefte is aan stappen. Als we een bioscoopbezoek vanuit de *uses and gratifications* benadering bestuderen, dan blijkt dat het mediagebruik wordt gekoppeld aan behoeften die mensen willen bevredigen. Het gebruik van media voorziet dan in sociale en psychologische behoeften (Ruggiero, 2000; Katz, Blumler & Gurevitch in De Boer & Brennecke, 2009). Men kiest vervolgens op basis van die behoeften een medium, bijvoorbeeld iemand die behoefte heeft aan ontspanning en kan kiezen uit boeken, televisie, bioscoop, games, enzovoort (De Boer & Brennecke, 2009). De geïnterviewden hebben dus een behoefte en kiezen de bioscoop om die behoefte te bevredigen. Een bioscoopbezoek voorziet dan in sociaal gezelschap, ontspanning, ontsnapping aan het dagelijks leven en onderdeel van een avondje uit. Dit verwijst naar enkele belangrijke motieven voor een bioscoopbezoek uit het rapport *Bioscoopmonitor 2008/2009* van *Stichting Filmonderzoek* (in Op't Root, 2010); voor de ontspanning en een vorm van uitgaan.

4.4.2 Presence in Thor 3D

Het tweede kernthema verklaart dat de respondenten het opgaan in de virtuele wereld omschrijven als niet het gevoel hebben ergens anders te zijn, omdat de geïnterviewden bewust zijn dat ze in een bioscoopzaal zitten. De bioscoopbezoekers beleven de film wel intensiever, maar ze gaan niet op in de virtuele wereld. Een minderheid ervaart het gevoel van ergens anders zijn wel, want het 3D effect versterkt het inlevingsvermogen. De bezoekers krijgen dan het idee alsof ze worden meegenomen naar het godenkoninkrijk

Asgard, de wereld van de ijsreuzen *Jötenheim* en de Aarde. Nitsche (2008) verklaart dat door de ruimtelijke diepte de toeschouwer het idee kan krijgen dat hij kruipt, springt en vliegt en leidt dan tot het gevoel alsof hij meespeelt in de film. Het 3D effect zorgt er vervolgens voor dat hij opgaat in een virtuele wereld die tot leven komt door de verbeelding. Door het 3D effect worden enkele filmtoeschouwers meegenomen in de virtuele wereld van *Thor 3D*, want het verhaal van *Thor 3D* is niet realistisch en de film heeft weinig 3D effecten.

De geïnterviewden ervaren de ruimtelijke aanwezigheid als een virtuele wereld die 'echt' lijkt. Het gevoel van aanwezig zijn wordt versterkt door het 3D effect, want ze volgen het verhaal zonder afgeleid te zijn. Daarom hebben ze het gevoel alsof ze in de film zitten. Het gevoel van aanwezig zijn verwijst naar de term *presence*. Volgens Vorderer et al. (2004) blijkt dat de toeschouwer 'geabsorbeerd' wordt door een interessante belevenis en vervolgens verplaatst naar een virtuele wereld. Ruimtelijke *presence* heeft dan betrekking op het gevoel aanwezig te zijn in een virtuele wereld. Enkele vinden dat de virtuele wereld niet 'echt' lijkt, omdat die respondenten weten dat ze in de bioscoop zitten en het een film is. Een paar bezoekers hebben niet het gevoel alsof ze in *Thor 3D* zitten, omdat de film weinig 3D effecten heeft. Het 3D effect maakt het alleen realistischer. Het gevoel van *presence* leidt niet tot sterkere emoties als gevolg van *Thor 3D*, maar tot geringe emoties. Uit de half gestructureerde interviews is immers gebleken dat het verhaal niet sterk is om sterkere emoties te ervaren, maar ook het genre niet geschikt is. Daarom ervaren respondenten emoties, zoals vermaak, angst, verward, wreed, gemeen en gefrustreerd. Kortom; de virtuele wereld in 3D films lijkt vaak 'echt', want het gevoel van *presence* wordt versterkt door het 3D effect. Driedimensionale films veroorzaken dan het gevoel van aanwezig zijn als ze voldoende 3D effecten hebben. Dit gevoel kan vervolgens leiden tot sterkere emoties als het verhaal sterk is en het genre geschikt is. *Thor 3D* veroorzaakt daarentegen niet het gevoel van *presence*, omdat de film weinig 3D effecten heeft. Daarnaast leidt dit gevoel niet tot sterkere emoties, omdat het verhaal zwak is en actie niet het geschikte genre is.

4.4.3 De 3D esthetiek belevenis van *Thor 3D*

In het laatste kernthema is duidelijk geworden dat de bioscoopbezoekers 3D films op twee manieren ervaren: de bezoekers voelen zich verbonden met de film, maar vinden het 3D effect ook interessant. Ze voelen zich verbonden, omdat het allemaal voor ze af speelt. Ze hebben dan het gevoel alsof ze meekijken en worden meer meegenomen. Daarnaast vinden de bezoekers het 3D effect interessant, want het lijkt alsof voorwerpen afkomen op ze en dat maakt het realistischer. Ruimtelijke *presence* heeft niet alleen betrekking op het gevoel van aanwezig zijn, maar het kan ook zijn dat virtuele voorwerpen zich kunnen voordoen als werkelijke voorwerpen (Tamborini & Skalski, 2006). De meningen van de geïnterviewden zijn verdeeld, omdat ze vinden dat verbonden voelen afhankelijk is van het verhaal en het genre.

Een verhaal moet immers goed zijn en het genre moet realistisch zijn om meer te worden meegenomen. Driedimensionaal is dan niet nodig, maar kan het wel makkelijker maken.

Volgens Wirth et al. (2007) is een mogelijk gevolg van ruimtelijke *presence* het ervaren van intense gevoelens, want de toeschouwer is betrokken bij de film. Hij zal vervolgens nadenken over de personages, de handelingen die ze doen en wat ze voelen. Zo blijkt uit de resultaten dat de bioscoopbezoekers zich in verschillende scènes uit *Thor 3D* inleven in de personages. Diverse scènes worden dan omschreven als afwachtend, onvoorspelbaar, onthullend, zielig en nieuwsgierig. Enkele vinden dat er geen scènes zijn waarin ze zich inleven in de personages, want echt spannende scènes ontbreken. Naar aanleiding van de theorie van Wirth et al. (2007) zal het betekenen dat er sprake is van betrokkenheid als gevolg van verschillende scènes uit *Thor 3D*. Die scènes leiden dus niet tot meer betrokkenheid, omdat het genre niet realistisch is. Als het genre van een 3D film realistisch is, dan zal een filmtoeschouwer meer worden meegenomen.

Driedimensionale films trekken meer de aandacht door het 3D effect, want er komen voorwerpen af op de bioscoopbezoekers. De bezoekers krijgen dan het gevoel alsof ze in een 3D film zitten, maar ervaren de effecten ook intenser. Ze worden immers meegesleept. De aandacht wordt vastgehouden, omdat de scènes meer tot leven komen door het 3D effect. De geïnterviewden beleven die scènes 'echt', omdat het 'dichtbij' komt. Ze krijgen het gevoel alsof ze in een 3D film zitten, want het lijkt alsof ze de gebeurtenissen meemaken. Een minderheid vindt daarentegen dat *Thor 3D* minder de aandacht trekt en vasthoudt, omdat het weinig 3D effecten heeft en het genre bepalend is of ze het echt beleven. Een realistisch verhaal is immers bepalend of bioscoopbezoekers het gevoel hebben alsof ze het meemaken.

Tot slot wordt *Thor 3D* door ongeveer de helft van de respondenten negatief gewaardeerd, want bioscoopbezoekers vinden dat echt spannende vechtscènes ontbreken, de verfilming anders is en de 3D film niet heel bijzonder is. Ze vinden de film wel leuk om naar te kijken ondanks ze er meer van hadden verwacht. De andere helft waardeert 3D films in het algemeen zowel negatief als positief. Zij ervaren het 3D effect dan als vermoeiend voor de ogen en het hoofd, maar zien scènes in 3D er ook mooier uit.

HOOFDSTUK 5: CONCLUSIE

In dit onderzoek is gekeken naar de lading van de affectieve effecten van een 3D film. De onderzoeksvraag is:

‘Wat zijn de affectieve effecten van een 3D filmbeleving op de bioscoopbezoeker?’

Vier deelvragen geven gezamenlijk een antwoord op bovenstaande vraag. In dit laatste hoofdstuk wordt de onderzoeksvraag beantwoordt aan de hand van de opsplitsing die gemaakt is met de deelvragen.

5.1 Beantwoording deelvragen en onderzoeksvraag

De eerste deelvraag is: waarom gaan bezoekers naar de bioscoop? De geïnterviewden gaan naar de film, omdat het een sociale en ontspannen activiteit is. Ze gaan in gezelschap van vrienden en collega's naar de bioscoop en dat vindt dan plaats in combinatie met een hapje eten of wat drinken. Een bioscoopbezoek is vaak een vorm van tijdverdrijf en plezier. Naar de bioscoop gaan gebeurt in een sociale setting met als gevolg napraten met het gezelschap over de film. Behalve een sociale activiteit is het ook een ontspannen activiteit. Een bioscoopbezoek is dan de behoefte aan zitten in een stoel en bijkomen en afleiding, maar ook ontsnappen aan het dagelijks leven. Bovendien is het onderdeel van een avondje uit als er geen behoefte is aan stappen. De motieven voor een bioscoopbezoek zijn dus: sociaal gezelschap, ontspanning, ontsnapping aan het dagelijks leven en onderdeel van een avondje uit.

Het antwoord op de tweede deelvraag, de mediapsychologische effecten van bioscoopfilms op de gevoelens van bezoekers, is dat bioscoopfilms (i.e. 2D films en 3D films) invloed hebben op affectieve effecten. Die effecten zijn: *arousal*, aandacht en waarderen. De emotionele spanning of oplettendheid van de bioscoopbezoeker wordt aangeduid met de term: *arousal* (Heuvelman et al., 2009). Bij *arousal* gaat het om het opwekken van gevoelens oftewel een prikkeling (De Boer & Brennecke, 2009) en moet er voor zorgen dat de bezoeker naar een film kijkt en blijft kijken. Vervolgens wordt de aandacht getrokken door het grote scherm en het *digital surround* geluid in de zaal waarna het verhaal de aandacht vasthoudt. Als laatste waardeert de bioscoopbezoeker een film positief of negatief. De bezoeker heeft dan een voorkeur of afkeur voor de film, omdat hij het boeiend en leuk of juist saai en vervelend vindt om naar te kijken (Heuvelman et al., 2009). De affectieve effecten (i.e. *arousal*, aandacht en waarderen) zijn gezamenlijk een belevenis van bioscoopfilms, want volgens Boswijk et al. (2005) bestaat een filmbeleving uit emoties.

De derde deelvraag heeft betrekking op de belevenis van 3D films. Een 3D filmbeleving past binnen de esthetiek classificatie van Pine en Gilmore (2005). Binnen dit model maakt een 3D bezoeker virtueel deel uit van de 3D esthetiek belevenis. Het 3D effect zorgt dan voor een sfeer die uitnodigend en interessant is, omdat de ruimtelijke diepte leidt tot het gevoel alsof de filmtoeschouwer zelf meespeelt. De toeschouwer gaat op in een virtuele wereld die tot leven komt door de verbeelding (Nitsche, 2008), want het lijkt alsof voorwerpen afkomen op hem en gebeurtenissen zich voordoen vlak voor zijn voeten (Keuning, 2011). De geïnterviewden zijn van mening dat de virtuele wereld vaak 'echt' lijkt. Het 3D effect versterkt vervolgens het gevoel van aanwezig zijn, want de 3D bezoeker volgt het verhaal zonder afgeleid te zijn. Daarom hebben ze het gevoel alsof ze in een 3D film zitten. Volgens Vorderer et al. (2004) blijkt dat de toeschouwer 'geabsorbeerd' wordt door een interessante belevenis en vervolgens verplaatst naar een virtuele wereld. Ruimtelijke *presence* heeft dan betrekking op het gevoel aanwezig te zijn in een virtuele wereld. Soms lijkt de virtuele wereld niet 'echt', omdat de respondenten weten dat ze in de bioscoop zitten en het een film is. Zo blijkt uit de resultaten dat *Thor 3D* niet het gevoel van *presence* veroorzaakt, omdat de film weinig 3D effecten heeft. Het 3D effect maakt het alleen realistischer. Driedimensionale films veroorzaken dat gevoel wel als ze voldoende 3D effecten hebben. Sterkere emoties als gevolg van het gevoel van *presence* is afhankelijk van een sterk verhaal en een geschikt genre. *Thor 3D* leidt daarentegen niet tot sterkere emoties, omdat het verhaal zwak is en actie niet een geschikt genre is. Daarom leidt het gevoel van *presence* tot geringe emoties, zoals vermaak, angst, verward, wreed, gemeen en gefrustreerd.

Bioscoopbezoekers ervaren 3D films als verbonden zijn met de film en als interessant vanwege het 3D effect. De bezoekers hebben het gevoel alsof ze meekijken, omdat de gebeurtenissen voor ze af spelen. Daarnaast lijkt het alsof voorwerpen op ze afkomen en dat maakt het realistischer. De geïnterviewden ervaren 3D films verschillend, omdat verbonden voelen met de film net als het gevoel van *presence* ook afhankelijk is van een goed verhaal goed en een realistisch genre. Als ze het gevoel hebben alsof ze meekijken, dan zullen de bioscoopbezoekers betrokken zijn bij 3D films. Volgens Wirth et al. (2007) is een mogelijk gevolg van ruimtelijke *presence* het ervaren van intense gevoelens, want de toeschouwer is betrokken bij de film. Hij zal vervolgens nadenken over de personages, de handelingen die ze doen en wat ze voelen. De toeschouwers van *Thor 3D* beschrijven verschillende scènes waarin ze zich inleven in de personages. Die scènes worden dan omschreven als afwachtend, onvoorspelbaar, onthullend, zielig en nieuwsgierig. De bioscoopbezoekers voelen zich niet meer betrokken bij de diverse scènes, omdat het genre niet realistisch is. Er is pas sprake van meer betrokkenheid, net als het gevoel van *presence*, wanneer het genre realistisch is, want dan zullen de bezoekers meer worden meegenomen in een 3D film.

Driedimensionale films trekken de aandacht door het 3D effect, want er komen voorwerpen af op de bioscoopbezoekers. De bezoekers krijgen dan het gevoel alsof ze in een 3D film zitten en ervaren de effecten ook intenser. De aandacht wordt vervolgens vastgehouden, omdat de scènes meer tot leven komen door het 3D effect. De respondenten beleven die scènes 'echt', omdat het 'dichtbij' komt. Daarom lijkt het alsof ze de gebeurtenissen meemaken. Een minderheid vindt dat *Thor 3D* minder de aandacht trekt en vasthoudt, omdat het weinig 3D effecten heeft en een realistisch genre bepalend is of bioscoopbezoekers het gevoel hebben alsof ze het meemaken.

Tot slot worden 3D films zowel negatief als positief gewaardeerd. Het 3D effect is enerzijds vervelend, want bezoekers krijgen vermoeiende ogen en hoofdpijn. Anderzijds is het leuk, omdat scènes in 3D er mooier uitzien. *Thor 3D* wordt negatief gewaardeerd, want de bioscoopbezoekers vinden dat echt spannende scènes ontbreken, de verfilming anders is en de 3D film niet heel bijzonder is. De bezoekers vinden het wel leuk om naar te kijken ondanks ze er meer van hadden verwacht.

De laatste deelvraag heeft betrekking op de rol van interesse en betrokkenheid in de 3D esthetiek belevenis. De geïnterviewden geven aan dat het 3D effect interessant is, want het lijkt alsof voorwerpen afkomen op ze en dat maakt het realistischer. Ruimtelijke *presence* heeft dan niet alleen betrekking op het gevoel aanwezig zijn (Vorderer et al., 2004), maar het kan ook zijn dat virtuele voorwerpen zich kunnen voordoen als werkelijke voorwerpen (Tamborini & Skalski, 2006). Omdat virtuele voorwerpen zich kunnen voordoen als werkelijk, is er sprake van een intense interesse (i.e. meer *arousal* tot het niveau van betrokken zijn). Daarom zijn de bioscoopbezoekers betrokken bij verschillende scènes uit *Thor 3D* en worden die scènes omschreven als indrukwekkend, afwachtend, onvoorspelbaar, onthullend, zelig en nieuwsgierig. De bezoekers denken dan na over de personages en wat er met ze gebeurt (Wirth et al., 2007). Hierbij moet wel worden opgemerkt dat betrokkenheid afhankelijk is van het verhaal en het genre. Een goed verhaal en een realistisch genre zullen immers zorgen voor meer betrokkenheid. Driedimensionaal is niet doorslaggevend, maar kan het wel makkelijker maken. In de 3D esthetiek belevenis is er dus meer interesse die leidt tot meer betrokkenheid, in vergelijking tot de 2D amusement belevenis.

Samengevat luidt het antwoord op de onderzoeksvraag wat de affectieve effecten zijn van een 3D filmbeleving op de bioscoopbezoeker, dat bezoekers zich wel degelijk van bewust zijn dat ze in een bioscoopzaal zitten en naar een 3D film kijken. Ze beleven de film wel intensiever, maar ze gaan niet altijd op in de virtuele wereld van 3D. Bioscoopbezoekers zijn kritische consumenten en 3D films maken dan niet makkelijk een indruk. Ze vinden het niet altijd noodzakelijk dat films in 3D uitkomen, want ze weten heel goed wat voor verhaallijnen en welke genres interessant zijn. Driedimensionale films met een goed verhaal en een realistisch genre zijn pas boeiend. Daarnaast kunnen 2D films net zo aantrekkelijk

zijn, omdat zowel het verhaal als het genre bepalend zijn of toeschouwers zich betrokken voelen. Driedimensionaal is daar niet voor nodig, maar kan het wel makkelijker maken. Doordat steeds meer producenten hun films in 3D uitbrengen en het aantal 3D films toeneemt in de *Pathé* bioscopen, betekent dit niet dat toeschouwers die films vanzelfsprekend meer gaan waarderen. Driedimensionale films kunnen onder andere fysieke klachten veroorzaken. Uit dit onderzoek is gebleken dat 3D films het gevoel van *presence* veroorzaken en leiden tot meer betrokkenheid, meer aandacht en zowel positieve als negatieve waardering.

5.2 Discussie

In de literatuurstudie hebben verschillende theorieën over de mediapsychologie de affectieve effecten van een 3D filmbeleving geschetst. De filmtoeschouwer kan het gevoel van *presence* hebben, omdat volgens (Nitsche, 2008) de ruimtelijke diepte van een 3D film leidt tot het gevoel alsof de toeschouwer zelf meespeelt en hij opgaat in een virtuele wereld. De filmtoeschouwer wordt dan ‘geabsorbeerd’ door een interessante belevenis en verplaatst naar een virtuele wereld. Ruimtelijke *presence* heeft dan betrekking op het gevoel aanwezig te zijn in een virtuele wereld (Vorderer et al., 2004). De meeste 3D bezoekers ervaren de ruimtelijke aanwezigheid als een virtuele wereld die ‘echt’ lijkt. Het gevoel van *presence* wordt dan versterkt door het 3D effect en daarom hebben de toeschouwers vaak het gevoel alsof ze in *Thor 3D* zitten. Ze krijgen vervolgens de verbeelding dat ze worden meegenomen naar het godenkoninkrijk *Asgard*, de wereld van de ijsreuzen *Jötenheim* en de Aarde. De resultaten bevestigen het vermoeden dat 3D films het gevoel van *presence* veroorzaken met een kanttekening dat ze voldoende 3D effecten moeten hebben.

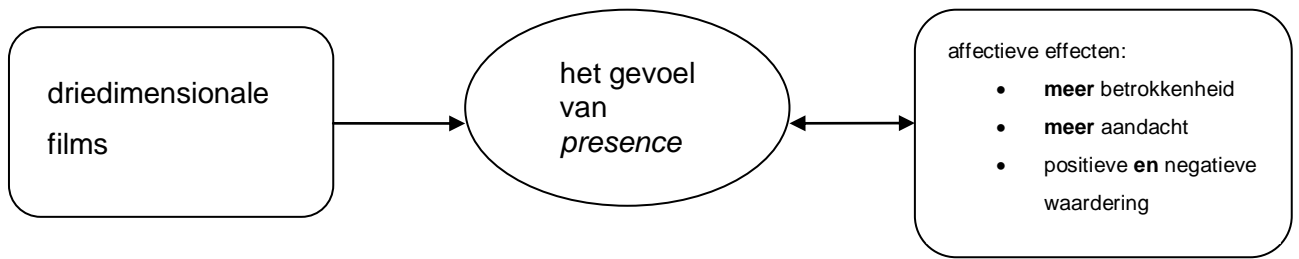
Op basis van de theorieën van Nitsche (2008) en Vorderer et al. (2004) was de verwachting dat emoties bij 3D sterker zullen zijn, omdat de filmtoeschouwer opgaat in een virtuele wereld en het gevoel van aanwezig kan voordoen. Het gevoel van *presence* kan dan leiden tot sterkere emoties. Die verwachting wordt weerlegd door de resultaten. Dat gevoel als gevolg van *Thor 3D* leidt tot geringe emoties, zoals vermaak, angst, verward, wreed, gemeen en gefrustreerd. Driedimensionale bezoekers kunnen sterkere emoties ervaren als het verhaal sterk is en het genre realistisch is. Actie blijkt niet het geschikte genre te zijn om meer emoties te ervaren.

Deze studie bekrachtigt de theorie van Wirth et al. (2007) die een mogelijk gevolg van ruimtelijke *presence* noteren, namelijk betrokken zijn. De toeschouwer zal dan nadenken over de personages, de handelingen die ze doen en wat ze voelen. De veronderstelling dat het gevoel van *presence* leidt tot het niveau van betrokken zijn, klopt. De toeschouwers van

Thor 3D beschrijven verschillende scènes waarin ze betrokken zijn. Diverse scènes worden dan omschreven als afwachtend, onvoorspelbaar, onthullend, zelig en nieuwsgierig. Die scènes uit *Thor 3D* leiden tot betrokkenheid, maar niet tot meer betrokkenheid. Driedimensionale films met een realistisch genre leiden tot meer betrokken zijn, bijvoorbeeld een drama waarin men meer wordt meegenomen.

Nu de vier fasen van de gefundeerde theoriebenadering, exploratie, specificatie, reductie en integratie, zijn doorlopen is een nieuwe theorie geformuleerd. Uit dit onderzoek blijkt dat meer betrokkenheid, meer aandacht en zowel positieve als negatieve waardering het gevolg zijn van 3D films. De lading van die affectieve effecten zijn gezamenlijk de 3D esthetiek belevenis, zie figuur 5.1. De 3D esthetiek belevenis houdt in dat het 3D effect het gevoel van aanwezig zijn versterkt. Driedimensionale films veroorzaken dan het gevoel van *presence* als ze voldoende 3D effecten hebben. Sterkere emoties als gevolg van het gevoel van *presence* is afhankelijk van een sterk verhaal en een geschikt genre. Het gevoel van *presence* is meer betrokkenheid als het verhaal sterk is, maar ook het genre realistisch is. De filmtoeschouwer wordt dan meer meegenomen ondanks 3D het wel makkelijker kan maken. Hij denkt vervolgens na over de personages en wat er met ze gebeurt. Een 3D film trekt meer de aandacht door het 3D effect, want er komen voorwerpen af op de toeschouwer met als gevolg dat hij het gevoel krijgt alsof hij in de film zit. De aandacht wordt dan vastgehouden, omdat scènes meer tot leven komen door het 3D effect. Het komt 'dichtbij' en daarom lijkt het alsof de bezoeker de gebeurtenissen meemaakt. Als een 3D film weinig 3D effecten heeft en een niet realistisch genre, dan zal de film minder intens worden beleefd. Driedimensionale films worden vervolgens zowel negatief als positief gewaardeerd. Het 3D effect is vervelend, omdat het leidt tot vermoeiende ogen en hoofdpijn. Aan de andere kant is het 3D effect leuk, want scènes in 3D zien er mooier uit. Een 3D film leidt dus tot meer betrokkenheid, meer aandacht en zowel een positieve als negatieve waardering. De lading van die affectieve effecten is wel afhankelijk van een goed verhaal en een realistisch genre.

Deze studie is een goede aanvulling geweest voor de bestaande literatuur over entertainment vanuit de mediapsychologie, want er is niet of nauwelijks onderzoek gedaan naar een 3D filmbeleving. Tevens heeft het aangetoond hoe bioscoopbezoekers een 3D filmbeleving ondervinden, omdat men naar de bioscoop gaat voor optimale filmbeleving (*Stichting Filmonderzoek in Op't Root*, 2010). Dit onderzoek is interessant geweest, want het verklaart een filmbeleving en de affectieve effecten hiervan. In het bijzonder van 3D films. Kortom; de wetenschap is een studie rijker met een nieuwe theorie: de 3D esthetiek belevenis.



Figuur 5.1 De 3D esthetiek belevenis van films in de bioscoop.

5.3 Aanbevelingen voor vervolgonderzoek

Voor dit onderzoek zijn, op één geïnterviewde na, *Pathé Unlimited Card* houders ondervraagd over de lading van de affectieve effecten van 3D films. Het is aanbevolen om in vervolgonderzoek niet alleen kaarthouders op te nemen in het onderzoek, maar ook niet kaarthouders. Bezoekers die moeten betalen voor een bioscoopkaartje kunnen bijvoorbeeld andere motieven hebben om naar de film te gaan. Dit zal een ander perspectief belichten en tot relevante uitkomsten kunnen leiden. Er kan dan een vergelijking gemaakt worden tussen *Pathé Unlimited Card* houders en niet kaarthouders.

Verder is het aan te raden om het onderzoek uit te breiden. Voor dit onderzoek zijn respondenten geïnterviewd die *Thor 3D* hebben gezien. Zo blijkt het genre van invloed te zijn om sterkere emoties te ervaren, maar ook om meer betrokken te zijn. Het genre van *Thor 3D* is niet realistisch, want het is een actie en avontuur. Dit kan worden gezien als een beperking. Als er vervolgonderzoek wordt uitgevoerd, dan is het aan te bevelen om respondenten te interviewen die bijvoorbeeld een drama of thriller in 3D film hebben gezien. Dit kan lastig zijn gezien, omdat de meeste 3D films vaak actie en fictie zijn. Soms zijn er wel uitzondering en komen drama's en thrillers uit in 3D, zoals *Step Up 3D* en *Final Destination 3D*.

LITERATUURLIJST

- Alma, H. 28 maart (2008). *De virtuele wereld als uitdaging voor de verbeelding*. <http://www.hvo.nl/NR/rdonlyres/E8E8851B-D675-49B2-8662-ADA677598C51/0/Devirtuelewereldalsuitdagingvoordeverbeelding.doc>. Geraadpleegd 4 juli 2011.
- Baarda, D.B., Goede, M.P.M. de & Teunissen, J. (2005). *Basisboek kwalitatief onderzoek. Handleiding voor het opzetten en uitvoeren van kwalitatief onderzoek*. Groningen: Wolters-Noordhoff.
- Boeije, H. (2005). Kwalitatief onderzoek. In: Hart, H. 't, Boeije, H. & Hox, J. (red.). *Onderzoeksmethoden*. Amsterdam: Boom Onderwijs, 253-289.
- Boer, C. de & Brennecke, S. (2009). *Media en publiek. Theorieën over media-impact*. Amsterdam: Boom Onderwijs.
- Bolwijn, Marjon. 27 augustus (2010). 'Wooooaaaah, laten we alles in 3D zetten!' Heeft 3D de toekomst? *de Volkskrant*.
- Boswijk, A., Thijsen, T. & Peelen, E. (2005). *Een nieuwe kijk op de Experience Economy. Betekenisvolle belevissen*. Amsterdam: Pearson Education Benelux.
- Brown, E. & Cairns, P. (2004). A Grounded Investigation of Game Immersion. *ACM CHI*, 1297-1300.
- Buschman, D. & Schavemaker, F. (2004). *Brandexperiences. Het is tijd voor ervaringen, dat merk je aan alles*. Amsterdam: Kluwer.
- Douglas, Y. & Hargadon, A. (2000). The Pleasure Principle: Immersion, Engagement, Flow. *Proceedings of the Eleventh ACM Conference on Hypertext and Hypermedia*, ACM Press, 153-160.
- Engwirda, I. & Ouwerkerk, R. december (2001). *All business is showbusiness. Een schets van de beleviseconomie*. <http://www.outsource-research.nl/files/37-paper%20beleviseconomie%20vno-ncw.pdf>. Geraadpleegd 28 juni 2011.

- Ermi, L. & Mäyrä, F. (2005). Fundamental components of the gameplay experience: Analyzing immersion. In: Castell, S. de & Jenson, J. (Eds.). *Changing Views: Worlds in Play*. Digital Games Research Association DiGRA, 1-14.
- Heuvelman, A., Fennis, B. & Peters, O. (2009). *Mediapsychologie*. Amsterdam: Boom Onderwijs.
- Hijmans, E. & Wester, P. (2006). De kwalitatieve interviewstudie. In: Wester, F., Renckstorf, K. & Scheepers, P. (red.). *Onderzoekstypen in de communicatiewetenschap*. Alphen aan den Rijn: Kluwer.
- Keuning, Wouter. 3 januari (2011). Hollywood nieuwe dimensie. *de Volkskrant*: 21.
- Lin, T., Morishima, S., Maejima, A. & Tang, N. (2009). The effects of virtual characters on audiences movie experience. *Interacting with Computers* 22, 218-229.
- McMahan, A. (2003). Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games. In: Wolf, M.J.P. & Perron, B. (Eds.). *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 67-86.
- NICAM. (2010). *Classificatie 3D films*. <http://www.kijkwijzer.nl/index.php?id=18&i=7>. Geraadpleegd 3 februari 2010.
- Nitsche, M. (2008). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge: MIT Press Ltd.
- Pine, J. & Gilmore, J. (2005). *De beleviseconomie. Werk is theater en iedere onderneming creëert zijn eigen podium*. Den Haag: Academic Service.
- Raney, A.A. (2006). The Psychology of Disposition-Based Theories of Media Enjoyment. In: Bryant, J. & Vorderer, P. (Eds.). *Psychology of entertainment*. NJ: Erlbaum, 137-150.
- Rhodes, N. & Hamilton, J.C. (2006). Attribution and Entertainment: It's Not Who Dunnit, it's Why. In: Bryant, J. & Vorderer, P. (Eds.). *Psychology of entertainment*. NJ: Erlbaum, 119-136

- Root, S. Op't. (2010). *Cinema & Beleving. De positie van bioscoopbezoek in een wereld van nieuwe media*. Scriptie. Avans Hogeschool Breda/Communication and Multimedia Design.
- Rubin, A.M. (2002). The uses and gratifications perspective on media effects. In: Bryant, J. & Zillmann, D. (Eds.). *Media effects: advances in theory and research*. NJ: Erlbaum, 525-548.
- Ruggiero, T. (2000). Uses and Gratifications Theory in the 21st Century. *Mass Communication & Society* 3 (1), 3-37.
- Strauss, A. & Corbin, J. (1998). *Basics of Qualitative Research. Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*. Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage Publications.
- Tamborini, R. & Skalski, P. (2006). The Role of Presence in the Experience of Electronic Games. In Vorderer, P. & Bryant, J. (Eds.). *Playing Video Games. Motives, Responses, and Consequences*. NJ: Erlbaum, 225-240.
- Tan, E. (2004). *Het plezier van media-entertainment*. Amsterdam: Vossiuspers UvA.
- Tan, E. (2008). Entertainment is Emotion: The Functional Architecture of the Entertainment Experience. *Media Psychology* 11, 28-51.
- Vorderer, P., Klimmt, C. & Ritterfeld, U. (2004). Enjoyment: At the Heart of Media Entertainment. *Communication Theory* 14 (4), 388-408.
- Wester, F. & Peters, V. (2004). *Kwalitatieve Analyse. Uitgangspunten en procedures*. Bussum: Coutinho.
- Wirth, W. (2006). Involvement. In: Bryant, J. & Vorderer, P. (Eds.). *Psychology of entertainment*. NJ: Erlbaum, 199-214.
- Wirth, W., Hartmann, T., Böcking, S., Vorderer, P., Klimmt, C., Schramm, H., Saarni, T., Laarni, J., Ravaja, N., Gouveia, F.R., Biocca, F., Sacau, A., Jäncke, L.,

Bauwgartner, T. & Jäncke, P. (2007). A Process Model of the Formation of Spatial Presence Experiences. *Media Psychology* 9, 493-525.

BIJLAGEN

Bijlage I: Topiclijst

Introductie interview

'Graag wil ik een interview met je afnemen, maar eerst zal ik mezelf voostellen. Mijn naam is Darshana Kalloe en ik verricht een wetenschappelijk onderzoek in het kader van afstuderen, aan de masteropleiding Media en Journalistiek. Het onderzoek gaat over een 3D filmbeleving en ik wil weten hoe bioscoopbezoekers 3D films ervaren. Om een algemene indruk te krijgen wil ik met je praten over je bioscoopbezoek, bijvoorbeeld hoe vaak je naar de film gaat en waarom je naar de bioscoop gaat. Daarna stel ik enkele vragen over hoe jij als toeschouwer de virtuele wereld van een 3D film ervaart. Tot slot wil ik weten wat voor effecten een 3D film heeft op jouw gevoelens.

Het interview zal ongeveer 30 á 45 minuten duren en zal met een voice recorder worden opgenomen. De opname zal worden gebruikt om het interview verder uit te werken, hierna zal het worden gewist. Alle verkregen informatie zal alleen voor het onderzoek worden gebruikt en in het rapport blijft u anoniem. Heeft u tot zover vragen?'

Onderwerpen interview

Onderwerp 1: Bioscoopbezoek algemeen

- Hoeveel keer in de week ga je naar de bioscoop?
- Welke genres kijk je graag? (bijvoorbeeld actie, thriller, komedie, romantiek, etc.)

Onderwerp 2: Motivaties voor een bioscoopbezoek

- Waarom ga je naar de bioscoop? (bijvoorbeeld in gezelschap zijn met andere, ontspannen, avondje uit, etc.)
- Hoe ervaar je die reden? (bijvoorbeeld met het gezelschap napraten over de film, vermaak, afleiding, etc.)

Onderwerp 3: Het gevoel van presence

- Hoe zou je het gevoel van opgaan in de virtuele wereld omschrijven? (bijvoorbeeld het gevoel dat je ergens anders bent dan de fysieke locatie, etc.)
- Hoe ervaar je de ruimtelijke aanwezigheid? (bijvoorbeeld het idee dat de virtuele wereld 'echt' lijkt en het gevoel dat je aanwezig bent)
- Hoe zou je de emoties door de 3D film omschrijven? (bijvoorbeeld angst, vrees, vrolijkheid, liefde, etc.)

Onderwerp 4: De 3D filmbeleving

- Wat ervaar je als je een 3D film kijkt? *(bijvoorbeeld verbonden voelen met de film, interessant vanwege het 3D effect, etc.)*
- Beschrijf een scene uit *Thor 3D* waarin je, je inleeft in de personages. *(bijvoorbeeld nadenken over de personages, de handelingen die ze doen en wat ze voelen.)*
- Omschrijf hoe je, je inleeft in die scene.
- Wat maakt een 3D film anders ten opzichte van een 2D film? *(wat trekt de aandacht)*
- In hoeverre is *Thor 3D* emotioneel interessant en 'dichtbij'? *(wat houdt de aandacht vast)*
- Hoe zou je *Thor 3D* beoordelen? *(bijvoorbeeld interessant, saai, leuk, vervelend, etc.)*

'Dit waren mijn vragen en is het interview ten einde gekomen. Heb jij nog vragen of wil je nog iets toevoegen wat nog relevant is voor het onderzoek?' Dan dank ik je hartelijk voor dit gesprek.'

Bijlagen II: Transcripten

Interview respondent 01

Interviewer: Ik zal eerst wat algemene vragen stellen over jouw bioscoopbezoek. Daarna zal ik langzamerhand naar de ruimtelijke diepte van het 3D effect gaan en daar dan wat vragen over stellen. Maar je hebt dus een *Pathé Unlimited* kaart en hoe vaak in de week ga je ongeveer naar de bioscoop of verschilt dat?

Geïnterviewde: Toen ik de PUC had, ging ik iedere week naar de bioscoop. Nu ga ik twee á drie keer in de maand.

I: Oké... Is er een bepaalde reden waarom je nu minder gaat?

G: Ja, omdat ik meer werk. Voorheen ging ik namelijk in de avonden naar de film, maar omdat ik nu juist werk in de avonden is dat afgezwakt. Ik denk ook dat als je die pas een tijdje hebt, dan wordt je wat kritischer. Je gaat namelijk niet meer naar de bioscoop als tijdverdrijf, maar echt films gaat kiezen die je echt leuk vindt.

I: Ondanks je eigenlijk zo een pas hebt?

G: Ondanks je zo een pas hebt.

I: Oké. Maar als je naar de bioscoop gaat, zijn er dan bepaalde genres waarvan je denkt die hebben een voorkeur of ga je gewoon... Hoe selecteer jij je films?

G: Ik vind vooral komedie leuk, een beetje drama en vrouwenfilms. Ik houd niet zo van thrillers, maar daar ga ik wel af en toe naar toe. Ik ga ook naar animatiefilms, maar dat is meestal omdat andere mensen daar naar toe willen. Het ligt ook aan met wie je naar de bioscoop gaat en welke films zij willen zien. Soms ga ik ook naar actiefilms, maar dat komt niet doordat ik dat graag wil. Dat komt meer door het gezelschap met wie ik ga. Ik kies zelf dus voor komedie, drama en romantische films.

- I: Oké, dus vrouwenfilms, komedie en romantische films zijn dan de genres waarvoor je zelf kiest. Oké, je gaf het net al een beetje aan. Tijdverdrijf... Is dat één van de redenen waarom je naar de bioscoop gaat of zijn er nog andere redenen?
- G: Er zijn verschillende redenen. Soms ga je naar de film, omdat je een trailer hebt gezien. Dan ga je dus naar die film. En dan ga je met andere, het maakt niet uit wie. Als niemand wilt gaan, dan zou ik zelfs overwegen om alleen te gaan. Dat heb ik nog nooit gedaan, maar dan gaat het echt om de film die je wilt zien. Meestal is het: 'He, zullen we wat gaan doen vanavond?!' Ik heb ook mensen om mij heen die een *Pathé* pas hebben dus dan komt het er heel snel op neem dat je naar de bioscoop gaat. Of als je toevallig in de stad bent, ga je naar de film. Ook collega's hebben zo een pas dus na werk ga je ook wel eens naar de bioscoop. Vooral zondagmiddag na het werk gaan we vaak naar de bioscoop, omdat je nog wat wilt doen.
- I: Dus het is eigenlijk gewoon een beetje om je tijd door te komen.
- G: Vooral tijdverdrijf en ook je gedachte ergens anders op te brengen. Je doet samen in gezelschap iets en dat zijn zowel vrienden als collega's. Het maakt eigenlijk niet uit wie het is.
- I: En als je dan inderdaad om die redenen naar de film gaat, hoe ervaar je dat? Praat je bijvoorbeeld nog na over de film?
- G: Meestal ga ik na de film nog wat drinken en dan heb je het nog even over de film. Het ligt er natuurlijk wel aan wat voor indruk die film heeft gemaakt. Soms is het iets wat je in de film zag wat niet klopte, wat je nog niet helemaal begrijpt. Daar praat je dan nog even over. Soms praat je er ook over met mensen met wie je niet naar die film ging, maar wel weet dat zij het ook hebben gezien. Dan vraag je bijvoorbeeld wat zij er van vonden. Je praat er ook met mensen over buiten je gezelschap.
- I: Oh dus niet alleen met hetzelfde gezelschap, maar ook met andere mensen praat je er over.

- G: Je weet dat zij ook een pas hebben en veel films zien. Je ziet dezelfde films en wisselt dan met gedachten van elkaar. Wat vond je van de film, wat vond je goed of slecht?
- I: Je bioscoopbezoek is natuurlijk wel voor de fun, maar je bent ook wel kritisch.
- G: Met zo een pas wordt je kritischer, omdat ik vóór de pas één keer in de drie maanden naar de bioscoop ging. En dan koos ik een film uit die ik heel graag wilde zien. Nu kan je alles zien, je gaat niet meer alleen naar de film waarvan je weet dat het goed is. Je gaat ook naar een film waarvan je denkt dat het goed kan zijn. Je gaat ook makkelijk mee met mensen die zeggen dat een film goed is. Je gaat dus makkelijker naar een film.
- I: Je bent denk ik makkelijker of je gaat makkelijker naar een film. Ook al zou het een film zijn waar je normaal gesproken niet naar toe zou gaan, dan ga je alsnog?
- G: Inderdaad en ook omdat je zo veel films ziet, zie je meer verschil tussen een goede en een slechte film.
- I: De reden waarom je naar de bioscoop gaat, hoe vaak en wat je er mee doet is duidelijk. Je hebt de film *Thor* gezien. Hoe zou je het gevoel van opgaan in de virtuele wereld van *Thor 3D* omschrijven, bijvoorbeeld het gevoel dat je ergens anders bent dan de bioscoop?
- G: Het moet een hele goede film zijn om te vergeten je in een andere wereld bent. Ik denk dat dat van het genre afhangt. Ik kan niet denken dat ik op een andere planeet ben, want daar ben ik te nuchter voor. Bij realistische genres kan je wel de verbeelding krijgen dat je daar aanwezig bent, zoals de tribunescene in *Final Destination 3D*. Daar had ik meer het gevoel, want je zit ook in van die stoeltjes, hè. Dat maakt het ook wel makkelijker om dat te voelen. Je zit in dezelfde soort situatie in de bioscoop als op de tribune. Je ziet het ook echt...je zat in die film, op die plek en je keek ook naar die racebaan en dan zie je ook die mensen eigenlijk voor je. Dat maakt het heel realistisch. Het

zou namelijk kunnen dat je daar op die tribune zit. In *Thor* is het een hele andere situatie. Je kan het gevoel wel krijgen, maar minder. Het ligt heel erg aan de soort film. Door 3D krijg je wel de verbeelding dat je even in een andere wereld zit.

I: Door 3D krijg je dus wel even de verbeelding dat je even in een andere wereld zit. Hoe ervaar je het gevoel dat je aanwezig bent of heb je het idee dat de virtuele wereld 'echt' lijkt?

G: Je kan de verbeelding krijgen dat het net echt is, want als iets op je afkomt kan je bijvoorbeeld naar achter gaan. Je krijgt dus het gevoel alsof er iets op je afkomt of dat een gevecht net echt lijkt en er dus in zit.

I: Hoe zou je de emoties door *Thor 3D* omschrijven? Voelde je dan bepaalde emoties?

G: Als *Thor* minder 3D was geweest, dan had ik denk ik meer emoties gehad. Ik zou dan meer op het verhaal letten en ik zou meer luisteren naar wat er wordt gezegd. Door 3D ben ik afgeleid. Ze zeggen zo veel dingen, maar ondertussen hebt je gevechten, tussendoor komen er zwaarden op je af... Het is te veel om alles tegelijkertijd te kunnen verwerken. Later denk je: 'Oh ja, het zit zo!' Je was afgeleid, omdat je met die effecten bezig bent. Ik denk dat er minder emoties worden ervaren door de effecten. Je kan niet alles verwerken van wat er gezegd wordt, want dat verteld het verhaal het meest. Bij 3D animatiefilms ervaar ik meer emoties, omdat het dan gaat om hoe mooi het is. Bij andere films gaat het juist meer om het verhaal.

I: Voelde je een bepaalde emoties , zoals angst of vrees?

G: *Thor* was zielig, dat wel.

I: Als je naar *Thor 3D* kijkt, wat ervaar je dan? Voel je bijvoorbeeld verbonden met de film of vind je het interessant vanwege het 3D effect?

- G: Ik denk dat je meer mee wordt gesleurd in de film, omdat het verhaal je echt trekt. Je wordt meer meegesleurd bij een drama, omdat het ook echt spannend is.
- I: Wat realistisch is?
- G: Wat realistisch is. De meeste 3D films die zijn gemaakt, zijn niet zo realistisch. Driedimensionaal wordt niet gedaan bij drama's, maar bij actiefilms die te ver gaan om realistisch te zijn. Bij 3D animatiefilms heb je wel vaak mooie effecten en dat is leuk om naar te kijken. Ondanks je weet dat het niet echt is, want dat kan natuurlijk ook niet. En dan is het niet storend, maar juist interessant. Gewoon hoe ze dat maken, dat is gewoon knap...dat is het meer. Ik denk alleen niet dat ik in een droomwereld ben, dat niet. Ik laat me meer meeslepen in andere genres.
- I: Het hangt dus eigenlijk van het genre af?
- G: Ja, ik snap eigenlijk niet waarom die andere genres niet in 3D uitkomen.
- I: Klopt, het zijn vaak animatiefilms. Af en toe actiefilms en heel soms thriller.
- G: *Final Destination 3D* bijvoorbeeld maakt het wel realistisch. Dat was de openingscene dat ze op een tribune zaten, naast een racebaan en toen vloog er iets door de lucht. Dat heb je meer het idee dat je op die tribune zit en dat er iets naar jou toe wordt gevlogen. Dat zou ook kunnen gebeuren. Als ze een 3D film zouden filmen alsof het de hele tijd één persoon is, dan denk ik dat het lijkt alsof je er echt zit. Je weet dat het niet de realiteit is.
- I: Kan je een scene beschrijven waarin je inleeft in de personages? Een scene waarin je bijvoorbeeld hebt nagedacht over de personages, de handelingen die ze doen en wat ze voelen?

- G: Euhm... Ik denk die scene dat hij die brug kapot ging maken. Hij kon dan niet meer naar de Aarde toe voor die vrouw. Het was toch wel spannend wat hij dan ging doen. Als hij die brug kapot ging maken, dan kon hij niet meer naar de Aarde toe. Hij moest die brug kapot maken om dat andere volk te beschermen tegen zijn broer. Ik vroeg me toen wel af of er nog een andere manier was om naar de Aarde te gaan. Dat werd niet duidelijk in de film, maar daardoor blijf je wel opletend wat er gaat gebeuren.
- I: Wat voor gevoel maakt die scene bij je los?
- G: Je gaat wel aandachtiger kijken. Het maakt je wel weer even wakker...even kijken wat er nu weer gaat gebeuren. Het is een gevoel van afwachting wat er gaat komen. Je voelt je betrokken, omdat je meeleeft met de hoofdpersonen. Je voelt je betrokken en daardoor lijkt het alsof je die mensen kent. In een 3D film kijk je natuurlijk mee met bepaalde personen. Daardoor krijg je ook een beetje het gevoel alsof je ze kent. Het 3D effect zou het echter kunnen maken, maar het is niet nodig om dat gevoel te krijgen. Het ligt meer aan het verhaal. Als je bijvoorbeeld een boek leest, dan kan je je ook betrokken voelen bij iemand. Het is dan je hele fantasiewereld die dat voor je creëert, want je hebt niet eens plaatsjes er bij. Dus dat 3D is daar niet voor nodig. Het zou het wel makkelijker kunnen maken, maar het gaat uiteindelijk om het verhaal...of dat jou boeit of dat jou trekt. Het 3D effect is niet het doorslaggevende...
- I: Als je naar 3D films in het algemeen kijkt...wat maakt een 3D film dan anders ten opzichte van een normale film? Wat zorgt er voor dat je aandachtiger gaat kijken, zoals je eerder zei?
- G: De effecten zijn intenser. Je ziet dat er heel veel aan de effecten gewerkt is, dat er veel techniek in zit. Je ziet dingen op je afkomen en ik kan me best voorstellen dat mensen dat heel leuk kunnen vinden. Het maakt het levendiger om dan naar een film te kijken.
- I: Hoe maakt het voor jou levendiger, kan je dat omschrijven?

- G: Dingen komen echt op je af, natuurlijk. Het lijkt meer naar jou toe te komen en dat maakt het intenser en vermoeiender. Als dat er heel veel in zit, dan is dat denk ik vermoeiender om naar te kijken dan gewoon een normale film.
- I: Hoezo is dat vermoeiender?
- G: Je moet namelijk al die prikkels verwerken en dat kost meer energie. Ik ben altijd vermoeider na een 3D film dan na een normale film. Ik heb het ook wel eens dat ik er hoofdpijn van krijg, zoals bij *Alice in Wonderland* volgens mij. Die was ook 3D. Daar dacht ik echt daar krijg ik hoofdpijn van. Daar dacht ik echt op de helft: 'Mag alsjeblieft die 3D weg?' Het is niet altijd fijn.
- I: Driedimensionale films zijn dus intenser, want er komen echt dingen op je af. Daardoor zijn die films anders ten opzichte van normale films.
- G: Ik denk ook wel dat het kan storend kan zijn voor het verhaal, want we zijn nog niet helemaal gewend aan 3D. Je let namelijk op wat er allemaal gebeurt, want in elke hoek gebeurt iets. En dat is heel onrustig. Bij een normale films luister je aandachtiger naar wat er gezegd wordt.
- I: Door het 3D effect kan je blijkbaar minder goed het verhaal volgen?
- G: Ja, ik denk het wel. Het gaat ook volgens mij minder om het verhaal heb ik het idee. Ik ben bijvoorbeeld naar de *Green Hornet 3D* geweest en daar zat heel veel vechtsport in. Ik denk dat het vaak actiefilms zijn die in 3D uitkomen, maar bij *Alice in Wonderland* was dat weer niet. Daar vond ik het 3D ook niet gepast. Daar heeft het echt geen toevoeging. Bij die *Green Hornet* begreep ik het wel. In die film lijkt het net alsof handen naar je toe komen en alsof jij in het gevecht stond. Dat was het meer, je zag van alles op je afkomen.
- I: Dan heb je ergens het idee alsof je in het verhaal meespeelt?

G: Dan wel. *Thor* is natuurlijk een verhaal wat nep is. Het is niet iets wat echt kan gebeuren. Ik heb niet zo een levendige fantasie dat ik denk dat ik een dondergod ben en dat ik er in zit. Sommige mensen die met soldaten spelen zullen daar wel in meegesleept worden.

I: Je bent dus ergens nog bewust van het genre en dat bepaalt of je het gevoel hebt alsof je er in meespeelt of niet?

G: Ik denk het wel, ja.

I: Een 3D film is dus levendiger en dat trekt de aandacht. Wat houdt nou echt de aandacht vast?

G: Dingen komen natuurlijk op je af en je hebt wel eens schrik momenten, omdat dingen op je afkomen en dat zie je veel erger. Met bepaalde scènes heb ik dat dingen op me afkomen en bij sommige niet. Dat is afhankelijk van de momenten in een film, want ze maken niet alles 3D. Soms lijkt het net alsof je er tussen staat. Dan maken ze dat 3D alsof je er naast staat en dat voegt denk ik ook wel wat toe. Ze laten zien dat je vanuit dat oogpunt kijkt, dat is het meer. Ze maken meer duidelijk vanuit welke personage je uit kijkt, dan kan het ook wat toevoegen natuurlijk. Ze kunnen daar dingen mee duidelijk maken. Je bent een persoon die stiekem mee kan kijken zonder dat het invloed heeft.

I: Hoe denk je dat dit komt?

G: Je ziet het zoals het in het dagelijks leven ook is. Het lijkt alsof je er echt in zit in plaats van dat je naar een verhaal kijkt. Je speelt stil mee met het verhaal.

I: Je kijkt dus op een afstand mee?

G: Ja. Soms krijg je dus het idee alsof je meespeelt, maar dat is niet de hele film zo. Het is net alsof je er even in meegesleurd wordt.

I: We zijn inmiddels bij de laatste vraag. Je gaf al eerder aan dat je meer emoties had kunnen ervaren als *Thor* minder 3D was geweest. De film

was wel zielig. Hoe zou je *Thor 3D* beoordelen? Vond je de film interessant en leuk of juist saai en vervelend om naar te kijken?

G: Over 3D op zich zelf ben ik niet zo positief. De ondertiteling is bijvoorbeeld ook in 3D en dan denk ik: 'Dat hoeft voor mij niet. Waarom zou je ondertiteling levendig willen maken? Waarom zou dat 3D moeten zijn?' Als je iets leest, dan is dat toch nooit 3D. Letters hoeven toch niet op je af te komen. Je kan ook je brilletje niet even af doen, want je kan je letters niet meer lezen. Dat vind ik een beetje jammer. Het is ook vermoeiend voor je ogen en dan vind ik het ook jammer. De effecten zijn niet altijd nodig om dat 3D te maken, maar soms is het wel heel mooi. Ze kunnen wel hele mooie dingen doen. Maar als het 3D effect heel snel gaat, volgens mij kan ik dat niet snel genoeg verwerken om het mooi te vinden. De effecten van 3D ervaart is vaak als storend dus negatief. Dat ligt aan de scene, eigenlijk. Ik vind het wel positief dat het net lijkt alsof je er tussen staat, want dat kan je verwerken. Je kan het namelijk even plaatsen waar jij staat. Dat vind ik interessant, want je kan het een plek geven. Met die snelle actiescènes gaat alles zo snel en dat kan je moeilijk plaatsen. En dan vind ik het negatief, dan is het storend eigenlijk. Dan heb je ook nog 3D er bij. Ik ervaar het dus gemengd, zowel positief als negatief.

I: Oké. Dit waren dan mijn vragen. Wil jij nog iets toevoegen of iets vertellen wat nog niet is besproken?

G: Nee.

I: Oké, dan bedank ik je voor dit gesprek.

G: Graag gedaan.

Interview respondent 02

I: Hoeveel keer in de week ga je ongeveer naar de bioscoop?

G: Ik heb een *Pathé Unlimited Card*. Als het meezit, dan kan ik één keer in de week gaan. Anders is het één keer in de twee weken ofzo.

I: Je gaat dus wel regelmatig naar de film?

G: Dat is afhankelijk of er leuke films draaien. Als er goede films draaien, dan ga ik wel vaker. Maar als er geen leuke films draaien, dan gebruik ik mijn kaart minder.

I: Ondanks je zo een pas hebt, ben je nog wel erg bewust met de keuze naar welke film je gaat?

G: Ja, ik ga niet zomaar naar een film. Ik moet het wel leuk vinden.

I: Je probeert dus wel iedere week te gaan, anders één keer in de twee weken.

G: Om te ontspannen in ieder geval één keertje in het weekend, dat wel.

I: Waar baseer jij je keuze op naar welke film je gaat?

G: Ik houd niet van Nederlandstalige films. Ik houd wel van actiefilms... Ik houd van... Gewoon films waar een verhaal in zit. Dus niet zomaar elke actiefilm. Bijvoorbeeld *Inglorious Bastard*, daar houd ik niet van. Ik houd ook van enge films, maar niet van *Saw*. Dat soort films vind ik weer niet leuk. Er moet wel een beetje een verhaal in zitten, maar niet zomaar alles. Ik houd niet van horror dat je 's nachts niet kan slapen ofzo.

I: De genre maakt dus eigenlijk niet zo heel veel uit, maar het verhaal?

G: Ja, met uitzondering van Nederlandstalige films hahaha.

I: Maar wat is voor jou een goed verhaal?

G: Als er een goede cliffhanger in zit. Als je echt zo een moment hebt van spanning of een open einde. Wat is nog meer belangrijk? Dat het wel te volgen is. Dat het wel logisch is wat er allemaal gebeurt in een film.

I: Heb je dan van te voren een trailer gezien of...?

G: Nee, ik lees gewoon het stukje of als je bijvoorbeeld naar de bioscoop gaat en je ziet de reclame dingen. Het moet mij wel pakken. Als ik het zie, dan moet ik denken: 'Ja, die wil ik zien!' En of er bekende acteurs in spelen die ik eerder heb gezien en waarvan ik vind dat ze goed kunnen acteren. Dan ga ik weer naar die film.

I: Je gaf het al eerder aan dat je naar de bioscoop gaat om te ontspannen, maar is dat de voornaamste reden? Of zijn er ook andere redenen?

G: Als ik met mijn neefjes naar de film ga, dan is het om hun een leuke dag te bezorgen. Dan zal ik de film waarschijnlijk niet zo heel leuk vinden, maar dan doe ik het puur voor hen. En...het is ook weer dat je weer wat met vriendinnen gaat doen, even gezellig samen zijn. Het is niet alleen ontspanning voor mezelf, maar ook dat je weer een reden hebt om met een groepje naar de film te gaan en daarna een hapje te eten.

I: Als je naar een film bent geweest, dan ga je nog een hapje eten. Praat je nog na over de film?

G: Ja, bijvoorbeeld bepaalde scènes die interessant waren. Gewoon napraten, maar niet echt als een boekenclub. Hahaha.

I: Hahaha. Nee, dat moet je ook niet hebben! Hahaha.

G: Hahaha.

I: Nee, maar goed. Jullie hebben het er nog wel over.

G: Jawel.

I: Wanneer ben je naar *Thor 3D* geweest?

G: Vorige week dinsdag.

I: Oké. Ik hoop dat de film nog fris in je geheugen zit...

G: Jawel!

I: Hoe zou je het gevoel van opgaan in de virtuele wereld van *Thor 3D* omschrijven, bijvoorbeeld het gevoel dat je ergens anders bent dan de bioscoop?

G: Ik had het idee alsof ik even werd meegenomen toen ze in het begin de planeet van *Thor* lieten zien. Dat kwam door de snelheid waarmee gefilmd is. Je draait helemaal mee waardoor.... Het lijkt alsof je even vliegt in hun wereldje.

I: Hoe ervaar je het gevoel alsof je aanwezig bent of heb je het idee dat de virtuele wereld 'echt' lijkt?

G: Bij gewone films ervaar ik ook het gevoel alsof ik aanwezig ben.

I: Dus het 3D effect zorgt er niet voor dat je het gevoel hebt alsof je aanwezig bent?

G: Als het verhaal goed geschreven is, dan niet. Soms kan een film een slecht verhaal hebben, maar door de effecten wordt je meegesleept in een 3D film. Bij normale films heb je dit niet, maar doordat het verhaal zo goed is... dan kan je ook het gevoel hebben alsof je in het verhaal zit.

I: Het hangt dus van het verhaal af?

G: Het 3D effect kan het extra versterken, maar dat hoeft niet perse. Bij normale films heb ik het ook dat ik me iets verbeeld, maar bij een 3D film ervaar je het iets meer. Vooral bij die hamer, dan heb je het idee alsof je een trilling ziet. Het 3D effect versterkt je belevenis van de film. Hierdoor voel je ook verbonden met de film, want je krijgt er meer gevoel bij.

I: Hoe zou je de emoties door de film omschrijven? Voelde je een bepaalde angst of vrees? Of werd je vrolijk?

- G: Bij sommige films ervaar ik wel emoties, bijvoorbeeld bij enge films voel ik de angst. Bij *Thor* vond ik alleen de scene waarin hij ontferd werd zielig, verder waren er geen emoties.
- I: Als je naar *Thor 3D* kijkt, wat ervaar je dan? Voel je bijvoorbeeld verbonden met de film of vind je het interessant vanwege het 3D effect?
- G: Ik zie het gewoon alsof ik een normale film ben gaan kijken. Het is dat je een bril opdoet... Maar mijn ervaringen zijn zowel bij een 3D film als bij een gewone film hetzelfde. Tot nu toe vind ik de enige gelukke 3D film *Avatar*. Driedimensionaal slaat namelijk niet altijd aan. Driedimensionale films lukt alleen bij fictie verhalen. Bij *Thor* had het een effect in scènes die niet op Aarde waren gefilmd. Daar had het een effect, omdat met 3D kan je de gebouwen groter maken, verschillende hoeken belichten en meerdere personages afbeelden... Het effect van die reuzen en de mens heb je meer.
- I: Voor jou werkt 3D alleen als je weet dat het niet realistisch is?
- G: Ja, maar ik denk dan niet dat het echt gebeurt. Het voegt wat toe aan de film. Het ziet er niet *feak* uit. Soms heb je films, zoals *Harry Potter* die er nep uitzien. Met een 3D film is het wat meer afgemaakt. Met 3D worden *special effects* verfijnd.
- I: Heb je dan het idee alsof het 'echt' lijkt?
- G: Het is niet dat het echt echt kan zijn dat het kan gebeuren, maar in het verhaal komt het mooier naar voren.
- I: Het niet realistische kan in een 3D film dus echter lijken?
- G: Ja, het maakt het echter. Met een bril op heb je niet het idee dat je naar een scherm kijkt.
- I: Voel je ook verbonden met de film?
- G: Ja, vooral scènes die zich niet op de Aarde afspelen. Dan heb je echt het idee alsof je daar ook staat.

- I: Kan je een scene beschrijven waarin je inleeft in de personages? Een scene waarin je bijvoorbeeld hebt nagedacht over de personages, de handelingen die ze doen en wat ze voelen?
- G: Het moment dat de vader hem onteert.
- I: Dat was een moment waarin je inleefde?
- G: Daarvoor had hij een hele strijd geleverd met die ijsmonsters. Toen ze langs *Heimdall* gingen, toen dacht ik bij dat broertje dat jij iets van plan bent. Er klopte iets niet. In het land van de ijsmonsters is *Thor* keihard aan het vechten en redt hij zijn vrienden. En dan gaat die vader hem onterven. Toen dacht ik: 'Hè?' *Thor* kwam juist heel eerlijk over en dat broertje van hem niet.
- I: Wat voor gevoel maakt die scene bij je los?
- G: Ik vond het zielig voor hem, omdat zo een sterk iemand die alles onder controle heeft opeens niks meer voorstelt. Er wordt één ding los geklikt en hij stelt niks meer voor. Zijn vader ontnemt hem al zijn krachten en hij stelt gewoon niks meer voor. Wat ook heel spannend was en waarvan ik dacht dat het hem echt niet zou lukken, als hij zijn hamer probeert te halen. *Thor* zei toen: 'Ik ga er rennend naar toe en ik kom vliegend terug.'
- I: Ja.
- G: Toen dacht ik bij mezelf: 'Nee, dat kan niet zo makkelijk opgelost zijn. Dat kan hij niet zo makkelijk klaren dat kunstje om die hamer eruit te trekken.' Die vader heeft uit zoveel boosheid die vloek uitgesproken dus dat kan niet zo makkelijk... Je kijkt wel heel spannend naar dat stuk, maar ergens wist ik dat het hem toch niet zou lukken. Terwijl ze het wel goed hebben gedaan, die spanning opvoeren en dat die scherpschutter zegt: 'Zal ik hem neerschieten?' Je weet in je achterhoofd dat het hem niet gaat lukken, want het verhaal kan niet zo snel zijn afgelopen. Maar ondertussen door al die effecten....voel je toch een spanning.
- I: De film was natuurlijk in 3D. Wat maakt een 3D film anders ten opzichte van een normale film? Wat is opvallend en wat trekt je aandacht?

G: Ja, dat je meer in de film zit eigenlijk. Met bepaalde stukken, hè als er bijvoorbeeld voertuigen langs zweven. Dan heb je het idee hebt dat het op je afkomt, maar in de film vond ik het niet heel veel effect hebben.

I: Waarom niet?

G: Ik heb er niet echt veel van gemerkt. Ze hadden het net zo goed gewoon een normale uitvoering kunnen geven. Ik heb niet echt het idee dat 3D niet heel veel effect had in deze film. Ja, als hij met die hamer ging slaan weet je. Het 3D effect brengt in het verhaal de belangrijkste persoon naar de voorgrond, met die bril. Maar verder vond ik alleen bij de actie stukken...had 3D een beetje effect. In deze film vond ik het niet zo heel erg 3D. Vergeleken met *Avatar*, bijvoorbeeld. Bij *Avatar* had je planten en kleuren, onwerkelijke dingen waardoor het meer effect had. Dit was gewoon op Aarde.

I: In hoeverre houdt *Thor 3D* nou de aandacht vast?

G: Als je echt het gevoel hebt alsof je er in zit.

I: En wanneer heb je dit gevoel? Was er een moment dat je dit gevoel had?

G: Toen ze bijvoorbeeld de wereld lieten zien waar hij vandaan kwam, die reis van het heelal naar ineens die grote gouden torens. Dan, op dat moment had ik het gevoel. Je ziet de wereld ineens ondersteboven, dan wel. Omdat je dan opeens van een reis door de ruimte...het is overweldigend. Zo een bril versterkt het effect dan wel. Ook met die brug dat ze dan aan het rennen zijn over die brug... Door die bril heb je echt het idee dat er zo veel mensen op die brug staan en dat ze daadwerkelijk zo een grote afstand afleggen. Omdat het juist niet reëel is, wordt het realistischer met zo een bril. Je zit er namelijk echt in. Je hebt het idee echt dat je er naast staat.

I: Je gaf al eerder aan dat je emoties ervaart, zoals zielig. Dit is de laatste vraag. Hoe zou je *Thor 3D* beoordelen? Vond je de film interessant en leuk of juist saai en vervelend om naar te kijken?

G: Ik vond het leuk, omdat je in het verhaal door heb dat *Thor* eigenlijk de goede is. Hij probeert iets goed te maken, maar omdat zijn broertje heel geniepig is daarvoor al met valse dingen bezig is, komt hij als negatieve naar voren. En zijn broertje als de

held. Omdat je het verhaal zo aan het volgen bent en er in zit... Je denkt na over het verhaal: wat zal het nou zijn, wat zou nou de reden dat het broertje dat heeft gedaan en wie is nou de vijand. Ik vind het altijd leuk om tijdens de film te bedenken..... En dat is mogelijk bij zo een film als *Thor*. Bij sommige films weet je al vanaf het begin wat er gaat gebeuren en dan is het ook al niet meer leuk om naar te kijken.

I: Oké, duidelijk. Wil jij nog iets toevoegen over je 3D filmbeleving of heb je nog vragen?

G: Nee.

I: Dan dank ik je voor dit interview.

Interview respondent 03

I: Ik heb begrepen dat je een *Pathé Unlimited Card* heb. Hoe vaak in de week ga je ongeveer naar de film?

G: Ik ga één keer in de twee weken eigenlijk, standaard. Het hangt er van af, in juni heb je weer goede films en dan ga je drie keer in de maand of elke week. Ik ga minimaal twee keer per maand, anders is het zonde van mijn geld.

I: Als je naar de film gaat, kies je dan bepaalde genres? Heb je een voorkeur of ga je naar alle films?

G: Ik heb nog wel een voorkeur voor genres en dat is meestal actie of komedie, soms ook horror.

I: Waar baseer je die keuze op, hoe selecteer jij je films?

G: Van te voren, ik kijk op de website van *Pathé* en *IMDB*. Daar kan je zien hoeveel een film waard is en gescoord heeft.

I: Je leest de reviews eigenlijk?

- G: Ja en aan de hand daarvan ga ik kijken. En natuurlijk acteurs en dat soort dingen, die spelen ook een rol.
- I: Als je naar de bioscoop gaat, wat is dan de reden dat je gaat? Is het in de vorm van gezelschap of ontspanning...
- G: Het is een kruising tussen in gezelschap zijn met andere en een hobby. Ik vind het leuk om films te kijken. Ik download ze niet, ik kijk ze altijd in de bioscoop. Meestal ga ik met verschillende mensen naar de film. Vóór de film praat je even bij, je gaat naar de film en dan is de avond weer voorbij.
- I: Het is dus een kruising tussen in gezelschap zijn met andere en een hobby?
- G: Ja. Het is ook een vorm van tijdverdrijf. Soms heb je geen energie om uit te gaan of wat te gaan drinken en dat soort dingen, maar wil je gewoon een relax avond. Dan ga ik naar de bioscoop om een film te kijken.
- I: Praat je met het gezelschap nog na over de film?
- G: Ja, dat wel. Altijd napraten...dat hangt er van af met welke groep je bent. Je hebt het er altijd wel over tot aan je thuis bent.
- I: Oké. Hoe zou je het gevoel van opgaan in de virtuele wereld van *Thor 3D* omschrijven, bijvoorbeeld het gevoel dat je ergens anders bent dan de bioscoop?
- G: De grens tussen jou en die film komt dus heel erg dichtbij door het 3D effect. Ik ben me er nog steeds van bewust dat ik in een bioscoopzaal zit en niet ergens anders ben.
- I: Hoe ervaar je het gevoel van aanwezig zijn in *Thor 3D* of heb je het idee dat de virtuele wereld 'echt' lijkt?
- G: Dat gevoel heb ik niet, want wat op het scherm gebeurt beweegt. Jij zit daarentegen gewoon stil. Je ervaart het gevoel niet, je ziet het alleen heel mooi. Je ervaart alleen meer plezier, omdat je minder snel bent afgeleid. Kleine dingen om je heen storen je niet. Je bent meer geconcentreerd.

- I: Je hebt wel het idee alsof je meekijkt. Heb je dan het idee alsof het 'echt' lijkt?
- G: Nee, daar ben ik persoonlijk veel te nuchter voor.
- I: Hoe zou je de emoties door de film omschrijven? Voelde je een bepaalde angst of vrees? Of werd je vrolijk?
- G: Nee, ik voelde geen emoties.
- I: Helemaal niet?
- G: Nee, daar ben ik denk ik te nuchter voor...
- I: Oké. Wat ervaar je als je naar een 3D film kijkt? Voel je bijvoorbeeld verbonden met de film of is het interessant vanwege het 3D effect?
- G: Je staat gewoon te kijken, je staat er bij.
- I: Je staat te kijken, maar...
- G: Het is echt alsof je uit het raam zit te kijken of aan de andere kant van de brug staat.
- I: Voel je daardoor meer verbonden met de film?
- G: Ja, iets meer natuurlijk. Bij een normale film zit je echt naar een scherm te kijken, dat is gewoon vlak. Als bijvoorbeeld iemand in de zaal opstaat en wegloopt, dan zie je dat in je dode hoek weer en ben je afgeleid. Met 3D ben je sneller geconcentreerd, je moet je automatisch gaan concentreren op het beeld. Ik denk ook dat dit ook het doel is van 3D, dat je wordt meegesleept.
- I: Kan je een scene uit *Thor* 3D beschrijven waarin je inleeft in de personages? Een scene waarin je bijvoorbeeld hebt nagedacht over de personages, de handelingen die ze doen en wat ze voelen?
- G: Even kijken, hoor...even goed nadenken. Ik vond het laatste gedeelte heel erg mooi, toen *Thor* de brug vernietigde. Op dat moment maakte hij de keuze om zijn wereld te redden en zijn geliefde niet meer kan zien. Na die scene zie je ook dat hij volwassen

is geworden en serieus is geworden. Hij praat met zijn vader, zeg maar. Op dat punt is hij echt een koning. Op dat punt wordt hij een koning, want hij maakte de juiste keuze voor zijn wereld voor zijn volk en niet voor zichzelf. De hele film gaat ook over het feit dat hij wordt klaargestoomd om koning te worden of leert om een koning te zijn, maar op dat moment wordt hij het ook. Dat was één van de mooiste scènes.

I: Wat voor gevoel maakt die scene bij je los? Vond je het bijvoorbeeld dapper?

G: Ik had het niet verwacht, dat hij dat zou doen, dat was het leuke van die film. Ik had niet verwacht dat hij het zo makkelijk zou doen.

I: Wat maakt een 3D film, zoals *Thor* anders dan een normale film? Wat maakt het voor jou opvallend en trekt je aandacht?

G: Euhm... Je kan nu niet meer kiezen tussen een normale film of een 3D film, die keuze heeft *Pathé* gewoon niet meer. Een film draait in 3D of niet. *Thor* draait niet in een normale versie.

I: Ja, maar wat is het verschil tussen een 3D film en 2D?

G: Je ziet af en toe een verschil, ja. Soms voel je zo een lelijke bril op je hoofd zitten, maar je hebt wel een paar scènes die mooi zijn.... mooier dan normaal.

I: Wat maakt het dan mooier?

G: Ik denk de visuele effecten. Bijvoorbeeld die ene scene, die brugscene is heel mooi in 3D. Het is dan makkelijker om in de film te gaan zitten. Na ongeveer een half uur lijkt het alsof je aan het meekijken bent, je bent niet aan het meedoen natuurlijk.

I: Wat trekt dan jouw aandacht? Je zegt dat je meekijkt, hoe komt dat?

G: Ik denk dat je automatisch minder geconcentreerd bent op andere geluiden naast je of andere dingen die gebeuren, afleiding en dat soort dingen. Driedimensionaal helpt je zeg maar makkelijker toe te treden in die film waardoor je minder aandacht besteedt aan je dode hoeken. Daardoor ben je goed geconcentreerd en zie je de effecten ook wat beter. Het lijkt niet alsof je er in zit, maar alsof je een beetje meekijkt.

- I: Had je dat ook nog bij andere scènes of alleen bij de brugscene op het einde?
- G: Ja, aan het begin toen hij gehuldigd werd. Je zag het vanuit verschillende hoeken, heel de zaal..... en toen ineens van achter de troon waar de koning zat. En natuurlijk die vechtsceen in de IJswereld.
- I: Je ervaart geen emoties bij de film, maar je voelt je wel betrokken. Dit is de laatste vraag. Hoe zou je *Thor 3D* beoordelen? Vond je de film interessant en leuk of juist saai en vervelend om naar te kijken?
- G: De soort scènes waardoor ik betrokken voel maakt het kijken naar de film leuk. Het is heel simpel gezegd: het ziet er iets mooier uit. Soms heb ik wel moeite met de ondertiteling, de overgang naar een 3D ondertiteling. In het begin heb ik moeite met aanpassen aan het scherm. In het begin concentreren op een 3D ondertiteling vind ik lastig.
- I: Oké. Dit waren mijn vragen. Wil jij verder nog iets toevoegen?
- G: Ik vind het op zicht wel een goed punt dat ze aandacht hebben besteed om je de film in te trekken. Dat vind ik wel leuk, want met een normale film heb je dat niet.
- I: Hoe komt dat denk je?
- G: Door het scherm zelf. IMAX heeft een bepaalde kromming in het scherm, maar dat is het nog net niet. Je zou het iets meer kunnen hebben en je krijgt het ook iets meer, omdat het geluid daar harder is. Dat zijn dingen die het net iets leuker maken en waardoor je iets meer in de film getrokken wordt. Dan zit je wel in de film en kan je wel meedoen.
- I: Klopt, IMAX is weer een stapje verder.
- G: Ja, maar dat was het. Verder heb ik geen vragen.
- I: Oké, bedankt voor het interview.

Interview respondent 04

I: Heb jij een *Pathé Unlimited Card*?

G: Nee.

I: Hoe vaak ga je naar de film en wanneer ga je naar de bioscoop?

G: Ik ga af en toe naar de bioscoop. Ik ga alleen als er een goede film draait. Het moet een goed verhaal hebben.

I: Hoe weet je of een film een goed verhaal heeft?

G: Ik bekijk de trailer van een film.

I: Zijn er nog bepaalde genres die je voorkeur hebben?

G: Actiefilms hebben mijn voorkeur. Af en toe ga ik wel naar een komedie of thriller, maar dat is dan niet mijn keuze.

I: Wat is de reden dat je naar de bioscoop gaat?

G: Ik ga naar de bioscoop als tijdverdrijf, om wat te gaan doen met andere.

I: Hoe zou je het gevoel van opgaan in de virtuele wereld van *Thor 3D* omschrijven, bijvoorbeeld het gevoel dat je ergens anders bent dan de bioscoop?

G: Ik heb niet het gevoel dat ik ergens anders ben. Het heeft geen effect op mij als kijker.

I: Hoe ervaar je het gevoel van aanwezig zijn in *Thor 3D* of heb je het idee dat de virtuele wereld 'echt' lijkt?

G: Ik vind de ruimtelijke diepte wel interessant. De effecten zijn mooi om te zien, maar je weet dat het niet echt is. Voor mij is een film als het verhaal goed in elkaar zit, dan is het een goede film. Door 3D lijkt het alsof je er bij bent, maar dat maakt het niet echt.

- I: Hoe zou je de emoties door de film omschrijven? Voelde je een bepaalde angst of vrees? Of werd je vrolijk?
- G: Nee. *Thor 3D* is niet het genre om emoties bij te voelen. Het is gewoon puur vermaak. Het is geen waargebeurde film of berust op feiten. Bij actiefilms zet je verstand op nul en kijk je gewoon om te genieten.
- I: Als je naar *Thor 3D* kijkt, wat ervaar je dan? Voel je bijvoorbeeld verbonden met de film of vind je het interessant vanwege het 3D effect?
- G: Het is interessant vanwege het 3D effect. Ik voel me niet verbonden met de film. Het lijkt alsof dingen echt op je afkomen, maar dat wilt niet zeggen dat ik ook ergens anders ben. Het lijkt zo realistisch dan. Het 3D effect maakt het realistisch, maar geeft me niet het gevoel dat ik ergens anders ben. Ik weet dat ik in de bioscoop zit. Het is dus realistischer.
- I: Je hebt dan niet het gevoel alsof je aanwezig bent?
- G: Zo een scene maakt het realistischer waardoor het lijkt alsof het echt met je gebeurt. Het lijkt echt, maar niet het gevoel alsof je aanwezig bent. Op dat moment is het realistisch, dan lijkt het net alsof het gebeurt waar ik even bij ben.
- I: Je kijkt dus mee van een afstand?
- G: Ja, want je weet in je achterhoofd dat het niet echt is.
- I: Kan je een scene uit *Thor 3D* beschrijven waarin je inleeft in de personages? Een scene waarin je bijvoorbeeld hebt nagedacht over de personages, de handelingen die ze doen en wat ze voelen?
- G: De beginscene waarin de vader vertelde dat een van de broers later koning kan worden. Op dat moment keken ze elkaar aan en dat heeft geleid tot de verdere loop van de film, ze gingen namelijk tegen elkaar strijden. Als vaderzijnde moet je een keuze maken tussen twee kinderen. Dat was het fundament van de hele film. Ik kende het verhaal van *Thor*, maar ik wist niet dat de film zo zou zijn. Ik wist ook niet dat hij een broer had, maar dat blijkt ook achteraf. Dat kon je ook zien aan de kleur van hun haren.

I: Wat maakt een 3D film anders ten opzichte van een normale film? Wat is opvallend en trekt je aandacht?

G: Het 3D effect laat je dingen zien waardoor het lijkt alsof je in de film zit. Persoonlijk hoeft dat niet voor mij, want ik krijg hoofdpijn van die bril.

I: Het is dus anders, omdat het lijkt alsof je in de film zit.

G: Door het beeld lijkt het alsof je er bij bent.

I: Wat houdt dan de aandacht vast?

G: Je ziet allerlei dingen opspatten en dan lijkt het net alsof het op je bril komt. Het lijkt alsof de hamer op je af komt.

I: We zijn inmiddels bij de laatste vraag gekomen. Hoe zou je *Thor 3D* beoordelen? Vond je de film interessant en leuk of juist saai en vervelend om naar te kijken?

G: Ik vind 3D niet nodig, want er komt nog bij kijken dat je een bril op moet doen om het 3D effect te hebben. Het effect is leuk voor even, maar na een poosje krijg ik hoofdpijn. Er gebeurt naar mijn idee te veel in een 3D film, volgens mij de snelheid van de opnames.

I: Wil jij nog iets toevoegen over je belevenis of heb je nog vragen?

G: Nee.

I: Dan dank ik je hartelijk voor dit gesprek.

Interview respondent 05

I: Je hebt een *Pathé Unlimited Card*. Maak je daar veel gebruik van? Ga je vaak naar de bioscoop?

G: Ik ga iedere week naar de bioscoop. Ik ben echt een die hard. Ik maak wel echt goed gebruik van die pas, want je kan voor een leuk bedrag...euhm je gaat sneller iets

doen. Soms in Nederland met het slechte weer is het handig. Ik heb een vaste avond en een vast iemand met wie ik ga. En dan haal je het er al heel makkelijk uit.

I: Als je naar de film gaat, kies je dan specifiek een genre? Een genre dat je wilt kijken en je voorkeur heeft?

G: *Thor* is niet mijn eerste keuze wat genre betreft, ik ga liever naar *Gooische Vrouwen* ofzo. Ik heb een aantal genres wat mij voorkeur heeft. Sommige films vind ik gewoon niet leuk en daar zou ik dan niet naar toe gaan.

I: Zoals?

G: Ja, horrorfilms of... Nou, eigenlijk voornamelijk horror. Ik houd niet van horror en dat ranzige gedoe allemaal, daar heb ik wat minder mee. Met zo een pas wil je sneller laten verassen. Als iemand zegt: 'Oh, ga je mee naar die film?' Dan zeg ik: 'Oh, ja is goed!' Dat vind ik wel leuk, want zo kom je nog wel eens in een *Bollywood* film of in een Turkse film terecht. Je doet het gewoon, je doet het eerder. Het kost je geen geld en zeker in een week waarin er niet zulke leuke films zijn, dan kies je zoiets eerder.

I: Maar welke genres vind je leuk om te kijken?

G: Ik ga graag naar komedie en lekker van die meidenfilms vind ik leuk. Kinderfilms vind ik ook wel erg leuk, daar heb ik ook een paar van gezien. Als ik eerlijk ben, ben ik Nederlandse films beter gaan vinden. Dus daar ga ik ook graag naar toe.

I: Wat bedoel je met meidenfilms?

G: Ja, een beetje een mix van romantiek en drama. En ik moet zeggen ondanks *Thor* niet zo zeer mijn eerste keuze is, vind ik nog wel af en toe leuk om zo een stoere film te zien. Het ligt er gewoon aan in wat voor stemming je bent. Als je bijvoorbeeld veel aan je hoofd heb, dan wil ik gewoon een makkelijke film en gewoon even lekker relax. Laatst was ik ook naar *The Fast and The Furious 5* geweest en dat was helemaal geweldig, maar dan ben je er wel helemaal voor in de stemming. Hetzelfde ook met *Thor*. Met actiefilms moet ik wel echt een beetje voor in de stemming zijn en vind ik wel leuk ook.

I: Je gaf al aan, je gaat één keer in de week naar de film en met een vast iemand. Als je dus naar de bioscoop gaat, wat is voor jou de reden om daar naar toe te gaan?

G: Gewoon even lekker er uit. Even je laten verrassen, gewoon weten wat er nu is op filmgebied. Het is echt gewoon lekker ontspanning, je gaat gewoon even twee uur zitten en je hebt wat lekkers er bij. Je kijkt die film en daarvoor, maar ook na kletst je nog even wat met vrienden en vriendinnen. Ik ben niet zo een typetje om zo een heel avond op een terrasje te gaan zitten en dan maar te zitten praten. Daar word ik moe van. Het is voor mij gewoon puur ontspanning en bijkomen, maar ook verrast worden en lekker lachen.

I: Als je naar de bioscoop gaat, ben je dan ook in gezelschap van andere?

G: Ja, zeker. Het is toch even dat je er uit bent.

I: Hoe zou je het gevoel van opgaan in de virtuele wereld van *Thor 3D* omschrijven, bijvoorbeeld het gevoel dat je ergens anders bent dan de bioscoop?

G: In een 2D film kan je ook opgaan in het verhaal, maar dan moet het verhaal heel pakkend zijn en heel goed zijn dat je er in mee gaat. Dat kan zelf ook met een hele goede film op televisie zijn. Als het echt een heel goed verhaal is en je kan je goed inleven, dan vind ik een film ook een goede film. Als je er een beetje feeling mee hebt en er iets mee kan. Dat is misschien ook met *Thor*, ik heb daar niet echt veel feeling mee. Ik ben niet van *out of space* en allemaal dat soort dingen. Dus dan heb je er ook minder feeling mee en kan je daar ook minder in verplaatsen en dan is het gewoon leuk. Iemand die juist *science fiction* gek is en dat helemaal geweldig vindt, die zal helemaal in deze film zitten.

I: Heb je dan het idee alsof het 'echt' lijkt?

G: Ja, ik denk dat dat het is. Het lijkt net alsof je een auto zit en je rijdt gewoon langs en je ziet dat gewoon aan je voorbij... Alles wat je uit je raampje ziet is ook echt en is er op dit moment. En als je ook in die film zit met zo een 3D... je bent op dat moment zit je ook, nu, in die film. Ik had niet het gevoel alsof ik een voetstapje in de film zette en daar tussendoor kon lopen. Dat had ik niet. Je beleeft het gewoon meer, want de vormen zijn zo veel mooier.

I: Het is dus alsof je het echt ziet?

G: Ja, maar ik ben er nog wel van bewust dat ik in de bioscoop zit.

I: Hoe ervaar je het gevoel van aanwezig zijn?

G: Eerlijk gezegd heb ik alleen bij *Avatar*, bij die film...dat vond ik zo bizar mooi. Daar heb ik me geen seconde verveeld, want ik zag zo veel mooie beelden en dat soort dingen. Op een gegeven moment ben ik naar *Shrek 3D* geweest en dat had geen toegevoegde waarde. Het moet echt een toegevoegde waarde zijn bij 3D. Het past wat meer bij die *science fiction* films, zeg maar. Je zit dan al in een fantasiewereld en die fantasiewereld wordt dan versterkt door het 3D. Het is iets wat jouw fantasie niet is, je hebt het nog nooit eerder gezien. Je wordt nieuwsgierig en door het 3D geeft het dan extra effect.

I: Ervaar je dan een gevoel van aanwezig zijn in die fantasiewereld?

G: Ja, nou ja... Wel dat ik er echt ben, maar ik weet wel dat het een film is. Het is niet dat ik mezelf verlies in de film door het 3D.

I: Hoe zou je de emoties door de film omschrijven? Voelde je een bepaalde angst of vrees? Of werd je vrolijk?

G: Ik voelde angst tijdens de vechtsènes. De film heeft niet voor meer emoties gezorgd, want zo sterk vond ik het verhaal niet. Het positieve wat ik aan deze film vond, is hoe het was gemaakt, vooral die fantasiewereld. Ook de scènes van de fantasiewereld naar de Aarde en vise versa vond ik een leuk contrast. Dat je de werkelijkheid met fictie zo vermengt, dat vond ik heel leuk. Maar het verhaal ansicht... Hahaha, dat ging echt tien keer nergens over. Ik was niet zo verbonden met de hoofdpersonen in de film dat ik daar me medeleven naar betoogde. Dat had ik absoluut niet bij deze film.

I: Je voelde angst, maar je ervaart niet meer emoties.

G: Klopt. Ik ervaar niet meer emoties, omdat ik het verhaal niet heel sterk vond. Als je een film in 2D ziet, dan moet het verhaal gewoon zo goed en sterk zijn dat het 3D niet nodig heeft. Deze film is dat het meer 3D nodig en dat dat de belevenis is en dat leuk is. Maar de film op zicht en het verhaal...

- I: Als je naar *Thor 3D* kijkt, wat ervaar je dan? Je voelt je niet verbonden met de film, maar vind je het dan interessant vanwege het 3D effect?
- G: Driedimensionaal was absoluut wel een aanvulling, want de beelden waren heel mooi. Ik vond het interessant, omdat ik nieuwsgierig ben. Die fantasiewereld is een hele nieuwe wereld en die ken je niet. Omdat je benieuwd bent en dat het zo mooi in 3D is, dan heb je toch het gevoel van dat je er even achter wilt kijken. Hoe zal het daar zijn. Dat komt gewoon doordat ik heel nieuwsgierig ben. Ik vond het grafische gedeelte heel mooi, daar wilde ik meer van zien. Het maakt me heel nieuwsgierig. Dat vond ik interessant.
- I: Omdat je nieuwsgierig bent, vond je het 3D effect dus interessant. Kan je een scene uit *Thor 3D* beschrijven waarin je inleeft in de personages? Een scene waarin je bijvoorbeeld hebt nagedacht over de personages, de handelingen die ze doen en wat ze voelen?
- G: Ik kan wel helemaal in een film zitten en dan komen die harde geluiden en vechtschènes...ja, die komen dan best wel een beetje dichtbij. Dat kan een beetje bedreigend zijn, zeg maar. Als je in een romantische film zit, dan is het allemaal wat liever en zachter, dan komen er lievere en zachtere gevoelens binnen. Het zou niet zo één, twee, drie mijn eerst keuze zijn om naar zo een type genre te gaan. Daar moet ik dan echt wel voor in de stemming zijn om dat leuk te vinden. Als ik gewoon echt puur even wil ontspannen en even niks aan mijn hoofd wil hebben, dan moet ik niet naar zo een soort film gaan.
- I: Wat maakt een 3D film anders dan een normale film? Wat is opvallend en trekt je aandacht?
- G: Dat grafische was gewoon super mooi gemaakt, tot helemaal in de puntjes en details. En dat maakt het wel heel erg mooi en dat is wel een aanvulling voor deze film. Als je deze film niet 3D hebt, dan zit je er minder intens in.
- I: De scènes waarin je harde geluiden hoorde, zorgden die er voor dat je aandacht werd vastgehouden?
- G: Ja, je zit er wel echt goed in. Zeker weten en dat hoort ook bij dat verhaal, zeg maar. Anders zou de film niet kloppen, het paste goed bij de sfeer.

I: Dit is de laatste vraag. Hoe zou je *Thor 3D* beoordelen? Vond je de film interessant en leuk of juist saai en vervelend om naar te kijken?

G: *Thor* is een leuke film om te kijken, maar het is echt een mannenfilm. Ik zou het aanraden voor mannen, hartstikke leuk om naar toe te gaan met je vrienden. Voor vrouwen of in een gezelschap...dan denk ik, ja. Leuk, maar er zijn betere films. Laat ik het zo zeggen.

I: Wil je nog iets toevoegen over het 3D effect en/of het verhaal?

G: Nee, nee... Het was een leuke film en 3D is mooi. Het was een leuke film en je kijkt wel mee in iemand anders zijn wereld. Ik was verrast door de mooie beelden, want die waren echt mooi gemaakt. Meer heb ik er eigenlijk niet over te vertellen.

I: Dan is dit het einde van het interview.

G: Oké.

Interview respondent 06

I: Het interview gaat over hoe jij *Thor* in 3D hebt ervaren. Het gaat erom hoe jij een 3D filmbeleving ervaart.

G: Oké.

I: Je hebt een *Pathé Unlimited Card*. Maak je daar veel gebruik van, hoe vaak in de week ga je naar de bioscoop?

G: Als je minimaal twee keer in de maand naar de bioscoop gaat, dan haal je het er uit. Ik ga gemiddeld twee keer per week, minimaal één keer per week. Ik ga elk weekend naar de bioscoop.

I: Als je geen pas zou hebben, zou je dan minder vaak naar de bioscoop gaan?

G: Ja, want een bioscoopkaartje is ontzettend prijzig.

- I: Omdat je zo een pas hebt, ga je dan naar alle films in de bioscoop? Of ben je bewust in je keuze, heb je een voorkeur voor genres en welke zijn dat dan?
- G: Voorheen dat ik moest betalen hoopte ik echt dat het een goede film was. Als dat niet het geval was, dan vond ik dat zonde van mijn geld.
- I: Wat is voor jou een goede film?
- G: Dat is uiteenlopend...
- I: Bepaalde genres?
- G: Euhm, voornamelijk actie, maar ook euhm...realistische films. Echt een film met verhaal en inhoud. Dan kom ik toch op films van mijn jeugd, zoals *Marvel*. Dat zijn de unieke verfilmingen waar heel veel mensen echt naar uitkijken.
- I: Dus actie?
- G: Ja, vooral actie en ook thriller.
- I: Ga je met een pas naar alle films?
- G: Ja, het maakt eigenlijk niet uit.
- I: Je bent dan minder kritisch in je filmkeuze?
- G: Ja, je kijkt toch bijna alle films. Ik beoordeel films wel heel kritisch. Ik bekijk van te voren de trailers van films en dan maak ik een onderscheid tussen goede films en films die ik wil zien.
- I: Oké. Als je naar de bioscoop gaat, wat is dan de reden dat je gaat?
- G: Voornamelijk ontspannen. Het is voor mij echt zitten in een stoel en bijkomen. Veel vrienden en familieleden hebben ook zo een pas dus ook een sociaal bezoek voor mij. Dat is het vóór en ná de film en tijdens is het puur ontspannen.
- I: Als het een sociaal samenzijn is, praat je dan nog na over de film?

- G: Euhm... Daarna praat je er nog zeker over, zeker als het een goede film is. Soms ga ik met twee vrienden van mij en die zijn heel kritisch, dat vind ik niet leuk. Ik ga er een stukje in mee, maar op een gegeven moment laat ik het voor wat het is. Met andere vrienden pak ik wat hoogtepunten en die bespreek je door.
- I: Wat zijn voor jou hoogtepunten?
- G: Voornamelijk het verhaal, want vaak is het een verfilming van iets. Bijvoorbeeld *Transformers* dus van bestaande dingen. Dat is meteen ook mijn motivatie waarom ik een film wil kijken, omdat ik vroeger de series heb gevolgd. Als ik dan vervolgens de film ga kijken, dan kijk ik of het wat weg heeft van het bestaande.
- I: En wat doe je als het geen verfilming is van iets bestaands?
- G: Dan kijk ik naar de inhoud van het verhaal. Spreekt het verhaal mij aan? Als het realistisch is. Bijvoorbeeld *Limitless* zet je wel aan het denken, het geeft je heel veel ideeën en inspiratie.
- I: Selecteer je films ook op basis van acteurs?
- G: Op basis van acteurs beoordeel ik of de film goed is of niet. Als ik een goede acteur zie, dan stel ik mijn verwachtingen naar boven bij. Ik verwacht er dan wel wat meer van.
- I: Oké. Over de film *Thor*... Hoe zou je het gevoel van opgaan in de virtuele wereld van *Thor 3D* omschrijven, bijvoorbeeld het gevoel dat je ergens anders bent dan de bioscoop?
- G: Dat vind ik wel diep gaan, maar ik heb wel duidelijk het idee van... Je had verschillende locaties in de film: ze waren eerst op hun eigen planeet, ze waren op de Aarde en ze waren op die IJsplaneet en... Je wordt wel goed meegenomen naar die locaties. Daarbij versterkt het ook je inlevingsvermogen. Je krijgt echt het gevoel alsof je op de Aarde bent. Je beleeft die locaties intensiever en daardoor ook de gehele film. Driedimensionaal beeldt de locaties beter uit. Bij een normale film raak ik de locaties wel eens kwijt zo van: 'Oh, waar zijn ze nu?' Door het 3D effect raak ik de locaties in *Thor* juist niet kwijt. In principe kan je het zo stellen, dat 3D een versterkend effect heeft bij het volgen van een verhaal. In een normale film worden

sommige locaties minder goed uitgebeeld, waardoor je locaties met elkaar kunt verwarren. En daardoor kan je afwijken van het verhaal.

I: Het 3D effect versterkt dus de locaties...hoe ervaar je het gevoel dat je aanwezig bent of heb je het idee dat de virtuele wereld 'echt' lijkt?

G: Het 3D effect accentueert bepaalde stukken wel. Het versterkt het moment, maar of ik zelf aanwezig ben? Euhm... Ik kan me wel beter inleven hoe het zou zijn als ik aanwezig was. Bijvoorbeeld de scene dat *Thor* gekroond zou worden. Hij liep door een volle zaal naar de troon. Ik kan me beter inleven hoe het zou zijn als ik aanwezig was in die zaal. Dat kan, omdat ik een goed beeld heb van heel die zaal en heel die ruimte wat er gebeurt.

I: Door de ruimtelijke diepte kan je dus inleven?

G: Ja, het versterkt je inlevingsvermogen.

I: En aanwezig voelen?

G: Daardoor kan je aanwezig voelen.

I: Voel jij je ook aanwezig?

G: Ik denk het wel, want als ik een film kijk ga ik niet de hele tijd denken dat ik in een bioscoopzaal zit. Ik kan me wel inleven in de acteur en dan kan je wel stellen van...ja, dan ben ik wel aanwezig in de film. In een normale film kan je ook inleven, maar bij 3D is het dat het versterkt. Bij 2D kan je ook het gevoel hebben dat je aanwezig bent, maar bij 3D is het makkelijker om je in te leven.

I: Je voelt je aanwezig en je kan inleven in de personages. Hoe zou je de emoties door de film omschrijven? Voelde je een bepaalde angst of vrees? Of werd je vrolijk?

G: Je voelt emoties die de personages hebben. Je leeft mee met de personages en die emoties ervaar je dan.

I: Klopt. Kan je een scene of meerdere beschrijven die tot bepaalde emoties hebben geleid?

- G: Het moment toen *Thor* en zijn vrienden op de planeet van de ijsreuzen waren, werd de hand van zijn broertje vastgepakt. Op dat moment kleurde de arm van het broertje blauw... Toen was ik verward, maar tegelijkertijd ook verrast. Daardoor wordt je extra alert, oplettend. Later in de film, gaat hij ineens de baas uithangen. Dan zit hij op de troon. Toen was ik gefrustreerd en boos, want *Thor* was op de Aarde en hij neemt gewoon even zijn plek in. Hij zit lekker op die stoel, maar je verdient het niet.
- I: Denk je dat het gevoel van aanwezig zijn door 3D daar wat aan toevoegt? Dat emoties sterker worden ervaren?
- G: Nee, want emoties zijn ontstaan door het verhaal zelf. Driedimensionaal zorgt alleen voor het intensiever beleven van de actiescènes. Voor een goed verhaal hoef je geen 3D...dat kan je ook in een normale film hebben.
- I: Als je kijkt naar het 3D effect, wat ervaar je als je naar een 3D film kijkt? Wat doet het met je, voel je bijvoorbeeld verbonden met de film of vind je het interessant vanwege het 3D effect?
- G: Euhm...ja. Het maakt het allemaal net ietsjes intenser. Door die bril af te doen zie je wat allemaal 3D is. Op een gegeven moment als je het ophoudt merk je het niet meer, omdat je zo diep in de film zit. Wat je wazig ziet, is allemaal 3D. Niet alle films hebben veel 3D effecten, sommige films hebben weinig effecten. Dat is stom, want daar hoef je geen 3D van te maken. Bij *Thor* zag je dat het gehele beeld wazig was als je je bril af deed. Dus heel veel was in 3D. Dat maakt het intenser. Je beleving is intenser.
- I: Hoe ervaar je het dan intenser?
- G: Ik vind het leuk. Je beleeft de film beter, omdat het heel realistisch is. En daardoor is het intens en dat verhoogd dus ook de spanning. Zo ervaar ik dat.
- I: Kan je een scene uit *Thor* 3D beschrijven waarin je inleeft in de personages? Een scene waarin je bijvoorbeeld hebt nagedacht over de personages, de handelingen die ze doen en wat ze voelen?
- G: Ja, vooral in het begin zeg maar... Nou, *Thor* was heel erg opstandig en met zijn vrienden heeft hij het besluit genomen om naar de ijsreuzen te gaan. Dan is hij op die

planeet en daar zijn ze met zijn vieren tegen heel die groep en heel die planeet. Dat vond ik een zeer avontuurlijke scene vol met actie en spannend heel erg: hoe ze daar komen, wat ze gaan doen en hoe ze vervolgens ook weer weten te vluchten. Het was onvoorspelbaar, je kon niet inschatten wat er zou gebeuren.

I: Wat maakt een 3D films anders dan een normale film? Wat is opvallend en trekt je aandacht?

G: Ik vind dat met de computertechniek...heb ik het idee dat het mooier uitgebeeld is. Daardoor maakt het het realistischer. Voor mijn gevoel heb ik het idee dat het toch wat realistischer is, want het heeft toch wat meer effect op je.

I: Ja...

G: Daardoor ga je meer inleven in de film en wordt het ook spannender. Die verhouding heeft het voor mij.

I: Dus meer het grafische gedeelte maakt een 3D film anders dan een normale film?

G: Ja, die grafische aspecten.

I: Oké. Wat houdt dan de aandacht vast, in hoeverre is *Thor 3D* 'dichtbij'?

G: De film zelf moet mij aanspreken en euhm... Wat de aandacht vasthoudt is dat de actiescènes die beleef je toch wat intensiever mee. Wat ik bij *Thor* opmerkte was toch wel dat het heel veel invloed had op het publiek. Soms springt het toch uit het scherm. Dat heb ik niet bij alle 3D films zo ervaren als bij *Thor*. En daardoor houdt het zeg maar meer je aandacht vast. Je raakt moeilijker afgeleid.

I: Welke scene hield bijvoorbeeld je aandacht vast?

G: Die vechtsceen op de IJsplaneet, omdat daar had je zeg maar die hele grote ijsreuzen en dat is allemaal met 3D gedaan. Het grafisch aspect komt heel mooi naar voren en dan beleef je echt zo een groot monster tegen iemand die wat kleiner is. Dat maakt het levendiger.

I: Dit is de laatste vraag. Hoe zou je *Thor 3D* beoordelen of 3D films in het algemeen? Vond je het bijvoorbeeld leuk om naar *Thor* te kijken of juist vervelend?

G: Euhm...ik vind het absoluut niet vervelend. Ik heb zelf een bril, maar ik draag een 3D bril over mijn bril heen en werkt in principe prima. Euhm...ja ik vind het wel belangrijk dat er een afwisseling is. Ik zou het niet leuk vinden om alleen maar 3D films te kijken. Ik vind het wel leuk om gewoon die afwisseling te hebben, want dat houdt het ook speciaal. Ik vind het ook vooral leuk om 3D in de bioscoop te zien, omdat je het dan in combinatie met het beeld en het geluid en de grootte heeft het een beter effect. Die drie aspecten kan je niet zo realiseren in je eigen huiskamer bijvoorbeeld. Je kan wel in de buurt komen, maar zo een groot scherm heb je natuurlijk niet.

I: Maakt dat het dan leuk om naar te kijken?

G: Ja, dat maakt het zeker. Thuis vind ik het ook leuk om een film te kijken met een home cinema set, maar dat is totaal anders dan de bioscoop. Een bioscopeffect is niet te vervangen.

I: Nee, dat klopt. Daar zit wel een duidelijk verschil in. Dit waren mijn vragen. Heb jij nog iets toe te voegen over je 3D beleving?

G: Actiescènes in 3D vind ik persoonlijk heel mooi, omdat het dingen realistischer maakt. Je kan je beter inleven, het is leuker en je kan het vanuit verschillende invalshoeken zien. Dat wil ik er nog aan toevoegen.

I: Oké. Bedankt.

G: Bedankt.

Interview respondent 07

I: Ik heb van Respondent 05 begrepen dat je ook een *Pathé Unlimited Card* hebt?

G: Ja, dat klopt. Die heb ik al echt veel te lang, hahaha.

I: Hahaha.

G: Wat is het, ik denk al vijf jaar of zoiets. Ik ga echt regelmatig naar de film, ja.

I: Hoe vaak in de week ga je naar de bioscoop?

G: Normaal ging ik echt wel soms twee keer in de week, soms wel drie keer in de week, maar op een gegeven moment was ik dat zat. Toen ben ik echt een tijd niet meer geweest, wel aangehouden de *Unlimited*. Nu probeer ik met Respondent 05 toch wel één keer in de week te gaan.

I: Oké. Nu je zeg maar zo een pas hebt, kies je bewust welke genres je wilt zien of kijk je alle genres?

G: Met zo een kaart denk je juist het tegenover gestelde, misschien is het een leuke film of niet. Je gaat er gewoon heen en je ziet wel of het een leuke film is. Het is makkelijker ondanks het niet helemaal jouw film is, maar misschien wel leuk om een keer te bekijken of zoiets. Je gaat er makkelijker naar toe. Vóór de pas, dacht ik: 'Oh, interessant verhaal.' Toen was ik bewuster naar welke film ik ging. Ik keek dan naar het verhaal.

I: Zijn er bepaalde genres die je graag kijkt?

G: Het zijn toch wel meer die vrouwenfilms, zoals *Gooische Vrouwen*. Gewone films die makkelijker te kijken zijn. Als ik gewoon op een donderdagavond wegga, dan wil ik niet te moeilijk...niet te veel denken, laat maar zeggen. Gewoon simpel, maar af en toe vind ik het ook fijn als het een ingewikkelde film is, zoals *Inception*. Maar ook *Lord of the Rings* en *Harry Potter* vind ik heel erg leuk. Ik vind eigenlijk alles best wel heel erg leuk, maar het ligt aan mijn bui waar ik zin in heb. Denkfيلم vind ik super vet, altijd. Na het werk vind ik een relax film prettiger, beetje spanning is wel oké. Dat kijkt makkelijker. Ik houd in principe van alle genres. Ook *Bollywood* films voor inspiratie op het werk en dansfilms. Dat heeft toch wel met je beroep te maken als je daar naar toe gaat. Actiefilms zijn ook wel interessant, want die hebben diepgang. Ik sta eigenlijk voor alles open.

I: Oké. Als je naar de bioscoop gaat, wat is dan de reden dat je gaat?

G: Ik ga bijvoorbeeld naar dansfilms echt omdat het met mijn vak te maken heeft. Dan ga ik met collega's en nog kletsen en fantaseren hoe we het nou gaan doen, laat

maar zeggen. Anders is het gewoon eerst gezellig een hapje doen of een drankje doen en een beetje kletsen. Qua ontspanning dan lekker een filmpje kijken en daarna nog even kletsen wat je er van vond en... Na de film heb je het er nog even over.

I: Het heeft een klein beetje met je beroep te maken...is het dan ook een hobby?

G: In hoeverre kan je het een hobby noemen? Ik vind het wel gewoon leuk om naar de film te gaan, gewoon ontspannend. Ik vind het wel gewoon leuk, gezellig.

I: Is het ook een afleiding, even weg uit het dagelijks leven?

G: Ik denk het wel, dat je gewoon even wat anders doet dan alleen maar danslessen geven. Het is een saai beroep wat Respondent 05 en ik doen. Je geeft je lessen en dan ben je niet met collega's als bijvoorbeeld een kantoorbaan. Je hebt alleen je leerlingen, maar die zijn niet je collega's. Dit is dan gewoon wel een sociale afleiding en niet meer met je werk bezig zijn. Het is een mix allemaal. Soms zie ik een goede film, want daar heb ik dan zoveel over gehoord. Dan heb ik een andere drang om er heen te gaan.

I: Oké... Je hebt de film *Thor* gezien. Hoe zou je het gevoel van opgaan in de virtuele wereld van omschrijven, bijvoorbeeld het gevoel dat je ergens anders bent dan de bioscoop?

G: Ik kreeg niet het gevoel alsof ik ergens anders was. Het ziet er wel mooier uit en het komt ook naar je toe. Dus iets levendiger. Bij *Avatar* had ik dat wel, want het kwam veel dichterbij en je had meer gevoel. Het was iets spannender op een bepaalde manier. Die beelden...het was iets fantasierijker, maar op een mooiere manier. Dit was ook actie, maar *Avatar* was met mooie kleuren en lichtjes.

I: Het ziet er mooier uit en het komt ook naar je toe. Hoe ervaar je die ruimtelijke diepte of heb je het idee dat de virtuele wereld 'echt' lijkt?

G: Je krijgt het idee alsof er dingen op je afkomen, je gaat er op in en je ervaart het toch wel iets intenser dan zonder 3D. Dat is wel super gaaf als je een goede film hebt waar het ook echt voor nodig is. In sommige films is het echt niet nodig.

I: Je ervaart het toch wel intenser?

- G: Als een film mij aanspreekt, dan ervaar is het 3D effect ook intenser.
- I: Hoe ervaar je dat?
- G: Stel je voor als iemand iets zou gooien, dan weet je dat het uiteindelijk bij een ander aan moet komen. In 3D lijkt het net alsof het bij jou aan komt. Op dat moment sta je er iets meer in.
- I: Je ervaart het intenser, want je wordt meegenomen?
- G: Ja, maar dat ligt echt aan welke film het is. Bijvoorbeeld *Narnia 3D* vond ik spannender, want het lijkt alsof er ineens een leeuw voor je neus springt.
- I: Hoe zou je de emoties door de film omschrijven? Voelde je een bepaalde angst of vrees? Of werd je vrolijk?
- G: Het moment toen de stiefbroer naar *Thor* toekwam in de cel en zei dat hun vader dood is, ik ben nu de koning en jij mag nooit meer terugkomen. Toen dacht ik wel: 'Liege gewoon niet zo! Klootzak, je bent echt super gemeen.' Dat denk je wel, want je weet dat het nep is, maar je zit toch wel een beetje in het verhaal... Een ander moment was toen die vader op zijn sterfbed lag, toen dacht ik: 'Kom op, wordt wakker! Help *Thor* weer aan zijn krachten.' Je gaat heus wel een beetje met die film mee. Op dat moment doet het wel wat met je, omdat je in die film zit. Ook het moment toen je zag dat de arm van de stiefbroer verkleurde op de IJsplaneet, toen dacht ik ook: 'Huh?!' Op zich kon je dat wel weten, want hij heeft donker blond haar en *Thor* blond.
- I: Als je kijkt naar het 3D effect, wat ervaar je als je naar een 3D film kijkt? Wat doet het met je, voel je bijvoorbeeld verbonden met de film of vind je het interessant vanwege het 3D effect?
- G: Ik snap wat je bedoelt, maar bij *Thor* had ik dat echt veel minder. Misschien ligt dat aan de genre, omdat ik die niet zo boeiend vind.
- I: Dat kan kloppen, want in een ander interview is dit ook naar voren gekomen.

- G: De film spreekt je niet heel erg aan dus je doet al iets meer moeite om op te letten en een beetje naar je zin te hebben. Maar zo een film als *Avatar* is gewoon vet: allemaal kleuren, allemaal bomen...dat trekt meer je aandacht. Het geeft iets meer gevoel ook erbij, misschien ook omdat het een ander soort verhaallijn is. Het was niet realistischer, want het is ook een sprookje. *Avatar* en een bepaalde wereld waarin mensen kunnen lopen, laat maar zeggen. Maar daar wordt je meer ingezogen dan in *Thor*. In *Thor* zat toch iets meer actie, maar dit was dan weer niet realistisch. Dit is meer een stripfiguur en dat vind ik iets minder. Daarom kan je het ook zonder 3D zien en heeft het geen extra waarde. Maar als je echt fan zou zijn van zulk soort films, dan kan het wel wat extra's toevoegen en dat je er anders naar kijkt.
- I: Omdat het een mannenfilm is, hield dat je dan tegen om bijvoorbeeld verbonden te voelen met de film?
- G: Nee, dat denk ik niet.
- I: Heeft het dan met je interesse te maken?
- G: Ja, dat denk ik wel. Ik denk dat het echt daaraan ligt. Ik houd niet van *Superman* en *Batman*, maar *Spiderman* vond ik wel echt leuk.
- I: Je ging gewoon niet op in de virtuele wereld van *Thor*?
- G: Klopt.
- I: Kan je een scene uit *Thor* 3D beschrijven waarin je inleeft in de personages? Een scene waarin je bijvoorbeeld hebt nagedacht over de personages, de handelingen die ze doen en wat ze voelen?
- G: Eerlijk gezegd kon ik me niet heel erg inleven, omdat ik het niet zo een super spannende film vond. Er zat wel heel veel actie in. Maar als ik een scene moet beschrijven dan kies ik het moment toen *Thor* zijn hamer wilde pakken in dat afgebakende stuk grond, laat maar zeggen. Hoe hij langs de beveiliging ging. Daar kon ik me wel een beetje inleven. Ik dacht: 'Zou hij die hamer pakken? Kan hij die zo makkelijk optillen?'
- I: Kan je omschrijven hoe je hebt ingeleefd in die scene?

- G: Ik was wel heel erg benieuwd of hij die hamer echt zou kunnen pakken, omdat hij zo makkelijk zei dat hij het zou gaan halen. Zijn vader had natuurlijk gezegd dat diegene die hem bezit, zou hem zo kunnen oppakken...met een glimlach. Daarom dacht ik dat het wel goed zou komen, dat hij zijn hamer uit de grond kan pakken en dat hij weer helemaal super *hero* is. Dat was achteraf niet zo. Daar werd wel naar toe gewerkt. Het maakt je toch wel nieuwsgierig of hij zijn hamer kan pakken ondanks de beveiliging en of het wel mogelijk is om zo makkelijk zijn krachten terug te krijgen.
- I: Omdat je niet heel erg kon inleven is het wel duidelijk dat je bij deze scene hebt nagedacht over de personage en wat hij doet. Wat maakt een 3D film anders dan een normale film? Wat is opvallend en trekt je aandacht?
- G: Het is een beetje wisselvallig. Sommige films zijn echt heel goed met 3D net zoals bij *Avatar* daar vond ik het echt een extra iets, laat maar zeggen. Maar met *Thor* dacht ik: 'Ik hoef die hamer niet speciaal van dichtbij te zien ofzo.' Het 3D effect gaf niet iets extra qua gevoel. In een normale versie was het voor mij gewoon hetzelfde geweest. Bijvoorbeeld *Step Up 3D*, bij sommige stukjes was er een 3D effect, namelijk bij de pirouettes. Dat vond ik dan heel vet en daar kreeg ik ietsjes meer gevoel, maar bij sommige momenten was er geen effect. Driedimensionaal had niet zo heel veel extra waarde bij *Thor*.
- I: Ondanks *Thor* weinig 3D effecten heeft... Wat houdt dan de aandacht vast, in hoeverre is de film interessant en 'dichtbij'?
- G: Bij *Thor* waren er weinig momenten die het interessant en echt maakten. Even denken hoor... Ja, een beetje op het einde laat maar zeggen. Een robotachtig iets vecht tegen *Thor*, maar dan heeft hij geen krachten. In zo een hele lange straat, zo een cowboy effect...
- I: Ja, ik weet wat je bedoelt.
- G: Dat moment kwam een beetje tot leven. Maar voor de rest... Het begin stukje kwam ook een beetje tot leven. Je gaat door die beelden heen als ze van de verschillende werelden laten zien. Dat vind ik ook wel mooi om te zien. Je krijgt het idee alsof je ook echt mee zweeft, dat wel. Ook toen die bewaker bij het poort in ijs veranderen, dat moment kwam ook ietsjes tot leven. Er zat iets meer kracht in, het heeft iets meer effect. Of ik het nou met bril of zonder bril zie, dan denk ik: 'Ja, dat kan in principe ook

zonder bril.' Het geeft wel ietsjes meer, maar zoveel meer...? Nee, dat valt reuze mee.

I: Je oordeel over *Thor* is langzamerhand wel duidelijk geworden, hahaha.

G: Hahaha.

I: We zijn inmiddels bij de laatste vraag. Hoe zou je *Thor 3D* beoordelen of 3D films in het algemeen? Vond je het bijvoorbeeld interessant en leuk om naar de film te kijken of juist saai en vervelend?

G: Ik vond het niet vervelend ofzo om naar te kijken en ik vond het ook niet saai. Het was gewoon een film waarvan ik dacht: 'Ach, dit kijk ik gewoon een keertje en dan heb ik die ook weer gezien. Ik kan er tenminste over meepraten.' Het is echt een mannenfilm.

I: Duidelijk... Nou, dit waren mijn vragen. Wil je nog iets toevoegen over jouw 3D filmbeleving?

G: Nee, ik vond het wel een leuk en interessant gesprek.

I: Nou, blij te horen. Bedankt voor je medewerking.

G: Graag gedaan.

Interview respondent 08

I: Ik heb eerst wat algemene vragen over je bioscoopbezoek en dan vragen over *Thor 3D*. Hoe jij de virtuele wereld bijvoorbeeld ervaart. Heb je een *Pathé Unlimited Card*?

G: Ik heb een *Pathé* pas.

I: Oké, want dat wist ik niet. Maak je daar veel gebruik van?

G: Er zijn tijden dat ik er heel veel gebruik van maak, maar soms ook niet. Als dat het geval is, dan ga ik de maand daarop heel veel.

- I: Hoe vaak in de week ga je ongeveer?
- G: Soms ga ik drie dagen achterelkaar, dan ga ik een maand niet. Dus het verschilt wel. Ik ga wel vaker dan twee keer in de maand, want dan haal je het geld er ook uit. Per week verschilt het, maar het is wel gemiddeld twee keer in de maand.
- I: Heb je nog een voorkeur voor genres als je naar de film gaat? Of ga je naar alle films door de pas?
- G: In principe maakt het niet uit, maar bepaalde films trekken je wel meer dan andere. Binnenkort komt de *Hangover 2* en dat lijkt me wel leuk om te zien, omdat deel 1 heel vet was. Over het algemeen houd ik wel van superhelden films, zoals *Spiderman*, *X-Men* en dat soort dingen. En films zoals *Thor* daar houd ik ook wel van, want toen ik in de tweede klas van het gymnasium kreeg ik Latijn en Grieks. En toen kregen we al die verhalen te horen. Daarom lijkt het mij leuk om films over die goden te zien. Bijvoorbeeld ook *Percy Jackson*. Ik ken die verhalen door school.
- I: Het blijkt dan dat je eigenlijk naar veel films gaat. Was je voor de pas kritischer in de keuze van een film?
- G: Ja, toen was ik wel kritischer. Nu als je niks te doen hebt, dan ga je liever naar bioscoop. Maar van bepaalde films bekijk ik de trailers altijd en dan lijkt een film goed of slecht. Zo sprak *The Lincoln Lawyer* me aan en sprak het verhaal van *Limitless* me aan. Als een film me apart lijkt of leuk lijkt, dan ga ik er naar toe. Ik kijk dus naar de trailers.
- I: Hebben acteurs en actrices nog een invloed op je keuze?
- G: Bepaalde staan wel garant voor, ja... Bijvoorbeeld *Will Smit* en *Denzel Washington* hebben goede films op hun naam en dan weet je dat een nieuwe film van hen ook goed kan zijn.
- I: Heb je nog een voorkeur voor genres of maakt dat niet uit?
- G: In principe maakt het niet uit. Ik heb niet echt een voorkeur, het zijn meer films die me aanspreken vanwege de trailer. Ik kijk of de trailer er goed uitziet en of het verhaal me aantrekt.

- I: Heb je dan meer een voorkeur voor het verhaal dan voor een genre?
- G: Ja, ik kijk meer naar het verhaal. Ik kijk wel minder naar thrillers en horrors, vaak is het wel wat meer komedie en actie. Maar ik kijk meer naar het verhaallijn.
- I: Als je naar de bioscoop gaat, waarom ga je dan? Wat is de reden? Is het bijvoorbeeld afspreken met vrienden, om te ontspannen of een avondje uit?
- G: Ik ken veel mensen die ook een *Pathé* pas hebben. Dus is het wel leuk als we bij elkaar zijn en dan weten we gelijk wat we kunnen doen. Bepaalde mensen, ja daar spreek ik alleen mee af als we naar de bioscoop gaan. Daarna eten we nog wat, maar dat is de reden dat we afspreken. We hebben een *Pathé* pas. Het is gewoon het plezier en even ontspannen.
- I: Als je in gezelschap naar de bioscoop gaat, praat je na afloop nog over de film?
- G: Ja, dat doen we wel. Als we de bioscoop uitlopen, dan vragen we wel aan elkaar hoe we het vonden. Wat was bijvoorbeeld niet goed of stukken die leuk en grappig waren. Dat doen we wel, ja.
- I: Heb je *Thor* recentelijk gezien?
- G: Euhm, een paar weken geleden. Het was net uit... Ik denk drie weken geleden ofzo.
- I: Hoe zou je het gevoel van opgaan in de virtuele wereld van *Thor 3D* omschrijven, bijvoorbeeld het gevoel dat je ergens anders bent dan de bioscoop?
- G: Je hebt dat altijd wel een beetje... Een film kijken is voor mij wel even afsluiten van de wereld en anderhalf uur verdiep je in een verhaal. Als het 3D effect goed wordt uitgevoerd, dan versterkt dat het wel. Bij een normale film heb je dat ook wel, maar dan heb je minder aspecten die je meeslepen in het verhaal. Het 3D is dan iets extra's dat je meesleept in het verhaal. Bij een normale film moet je wel een goed verhaal hebben of acteurs hebben die interessant zijn of echt goed acteren. Dan kijk je anderhalf uur geïnteresseerd naar een film. Het 3D effect is een vorm van kwaliteitsverbetering, net als IMAX.
- I: Kan je een moment omschrijven waarin je werd meegesleept?

- G: Het moment op de wereld van de ijsreuzen waar dat grote beest kwam en achter hun aankwam. Dat was een moment alsof je het ook echt meemaakt.
- I: Je verdiept je in een verhaal en je wordt meegesleept. Hoe ervaar je die ruimtelijke diepte? Het gevoel dat je aanwezig bent of heb je het idee dat de virtuele wereld 'echt' lijkt?
- G: De ruimtelijke diepte zorgde niet zo heel erg dat ik aanwezig was. Het 3D effect was niet zo indrukwekkend in deze film. Het was wel leuk op enkele momenten, maar zonder 3D had ik er ook van genoten. Bijvoorbeeld bij *Avatar* zat ik meer in de film. Die film zag er gewoon helemaal 3D uit en *Thor* was meer een film met 3D momenten. Dat is het grote verschil. Die diepte heeft er bij *Thor* niet voor gezorgd dat ik aanwezig was.
- I: Hoe zou je de emoties door de film omschrijven? Voelde je een bepaalde angst of vrees? Of werd je vrolijk?
- G: Die grappige momenten vond ik wel leuk. Oh ja, de scene als de stiefbroer tegen *Thor* zegt dat hun vader dood is en hij niet meer terug mag komen, dat is wel wreed en gemeen. En die andere wereld was wel mooi gemaakt in 3D. Ook toen dat groot beest achter ze aankwam was leuk in 3D. Ze hebben er moeite voor gedaan om het er goed en verzorgd uit te laten zien.
- I: Als je kijkt naar het 3D effect, wat ervaar je als je naar een 3D film kijkt? Wat doet het met je, voel je bijvoorbeeld verbonden met de film of vind je het interessant vanwege het 3D effect?
- G: Het lijkt net alsof alles op je afkomt, dat gevoel moet je hebben. Je voelt je wel meer verbonden met de film, inderdaad. Het voelt namelijk realistischer. Het lijkt alsof je er zelf inzit en dan ga je ook meer mee met het verhaal. Als je bijvoorbeeld kijkt naar een thriller of horror kijkt en het net lijkt op je af te komen een moord of zoiets, dan kan je schrikken. Dan voelt het net alsof je in de film zit. Bij *Thor* had ik dat niet zo zeer. Het 3D effect is gewoon iets extra's en had ik een heel klein beetje het gevoel dat ik in de film zat.
- I: Heeft het dan met het genre te maken?

- G: Dat kan. Bij een thriller of horror is het leuk dat je bijvoorbeeld ziet dat een kogel of je afkomt of als iemand wordt gestoken dat je dan een mes op je af ziet komen. Op dat soort momenten is een 3D effect leuk. Of als het regent en de regendruppels echt lijken.
- I: Kan je een scene uit *Thor 3D* beschrijven waarin je inleeft in de personages? Een scene waarin je bijvoorbeeld hebt nagedacht over de personages, de handelingen die ze doen en wat ze voelen?
- G: Het viel op zich wel mee dat ik me kon inleven. Er zaten niet echt spannende scènes in, vond ik. Ik had wat meer spannende vechtscènes verwacht. Je zag dat *Thor* sterker was dan zijn stiefbroer dus ik had wat meer tegengas verwacht. Ik vond het wel een leuk verhaal hebben, maar echt spannende vechtscènes dat kon er wel extra bij.
- I: Wat maakt een 3D film anders ten opzichte van een normale film? Wat is bijvoorbeeld opvallend en trekt je aandacht?
- G: Het 3D effect is leuk voor de apartheid. Sommige films zijn niet 3D waardig, maar komen wel in 3D uit. *Thor* was opzicht wel leuk voor 3D, maar het zou net zo goed te zien zijn zonder 3D. Je had wel bepaalde leuke 3D momenten in.
- I: Zoals?
- G: Toen ze via de tunnel teruggingen naar een andere wereld gingen. Dat zag er leuk uit in 3D, maar dat hoefde niet perse in 3D te zijn. Films als *Avatar* die was wel echt vet in 3D. Nu wordt het niet meer zo mooi in 3D gemaakt, maar het gaat het meer om het gevoel dat het ook in 3D uit is. *Thor 3D* zat er tussenin, het was niet zo slecht in 3D maar het hoefde ook weer niet perse in 3D.
- I: In hoeverre is *Thor 3D* interessant en 'dichtbij'? Wat houdt de aandacht vast?
- G: Bepaalde momenten heb je het gevoel alsof je in de film zit, toen *Thor* naar de andere wereld ging en alles op je af zag komen.
- I: Welke andere wereld bedoel je?

G: Hij ging van zijn wereld naar de Aarde en van de Aarde weer terug naar zijn wereld. Het ene moment vlogen ze naar boven en het andere moment weer naar beneden en dat was leuk als je 3D daar aan toe voegt. De grappige momenten hielden ook mijn aandacht vast en daardoor blijf je geconcentreerd.

I: Dit is de laatste vraag. Hoe zou je *Thor 3D* beoordelen ondanks je vind dat echt spannende scènes ontbreken? Vond je het leuk om naar te kijken of juist saai?

G: Ik vond het wel een leuke film. Ik mistte alleen net die echt spannende vechtscènes.

I: Oké, duidelijk. Dat waren mijn vragen. Wil jij nog iets toevoegen?

G: Nee.

I: Dan bedank ik je voor dit interview.

G: Graag gedaan, ik vond het leuk om het te doen.

Interview respondent 09

I: Je gaf al aan dat je een pas hebt?

G: Ja, dat klopt.

I: Maak je daar veel gebruik van? Hoe vaak in de week ga je naar de bioscoop?

G: Ik ga één á twee keer in de week. Ik ga elke dinsdagavond naar de *Sneak Preview* en één keer in het weekend. Dus twee keer in de week.

I: Welke genres kijk je graag?

G: Komedie vind ik leuk, actie vind ik leuk. Maar omdat ik ook naar de *Sneak Preview* ga, geef ik eigenlijk alle films wel een kans.

I: Vóór dat je de pas had, ging je dan ook naar alle films of alleen naar komedie en actie? Was je selectiever?

- G: Selectiever, want ik ging meer naar actiefilms en komedie. Nu kijk ik heel wat meer, ja.
- I: Als je naar de bioscoop gaat, waarom ga je dan naar de film? Ga je voor de gezelligheid of....
- G: Het is een soort uitlaatklep, afleiding eigenlijk. Je richt je niet op de dagelijkse taken. Je kijkt blanco naar een film. Ik ga heel vaak in gezelschap naar de bioscoop, maar zij kunnen ook weer niet altijd wanneer jij kan. Die drempel was wel hoog, maar ik ben wel een paar keer alleen naar de film geweest. Ik ga zowel in gezelschap als soms alleen.
- I: Ga je dan puur alleen naar de bioscoop of combineer je het bijvoorbeeld met wat eten en/of drinken?
- G: Ik ga heel vaak naar *Pathé Spuimarkt*, maar sinds kort is het parkeerbeleid veranderd. Daarvoor parkeerde ik na het werk mijn auto en ging ik nog wat eten. Nu niet. Nu is het gewoon naar de film en dan weer naar huis.
- I: Praat je na afloop nog over de film?
- G: Ja, meer het moraal, hoe het acteerwerk was en de visie naar het werkelijke leven. Hoe vaak zou het gebeuren of de kans dat het kan gebeuren.
- I: Hoe zou je het gevoel van opgaan in de virtuele wereld van *Thor 3D* omschrijven, bijvoorbeeld het gevoel dat je ergens anders bent dan de bioscoop?
- G: Ik krijg niet het gevoel alsof ik ergens anders ben. Ik beleef het wel intensiever, alleen omdat je het net als je alledaags leven bekijkt. Omdat je de film in diepte ziet, lijkt het alsof je meekijkt. Ik ga er alleen niet in op. Door de diepte zien we films zoals we het in het dagelijks leven zien. Dat heb je bij normale films niet.
- I: Hoe ervaar je die ruimtelijke diepte? Bijvoorbeeld het gevoel dat je aanwezig bent of het idee dat de virtuele wereld 'echt' lijkt?
- G: Het is alsof je mee kijkt en dan lijkt het net alsof het echt is. Ik ervaar het intensiever, maar ik word niet meegenomen in het verhaal.

- I: Hoe komt dat?
- G: Omdat het een plat beeld is. Je ziet wat er in je ooghoeken gebeurt. Behalve bij de IMAX. Bij een IMAX heb je dat en ervaar je het alsof jij er echt gewoon bij bent. Dat is een nog betere belevenis.
- I: Dus een 3D film leidt niet tot het gevoel alsof je aanwezig bent?
- G: Het duwt je wel die richting op, maar dat evenaart het niet.
- I: Hoe zou je de emoties door de film omschrijven? Voelde je een bepaalde angst of vrees? Of werd je vrolijk?
- G: Het zijn momenten waar je raakvlakken als kijker in de film meemaakt. Elk kind heeft problemen met zijn ouders en op dat moment wordt dat benadrukt in de film. Dus dat moet wel wat opwekken.
- I: Wat wekt het dan bij je op?
- G: Dat heb je ook wel eens meegemaakt. Dat heeft iedereen. Hetzelfde is ook het geval als je ziet dat grote broer voor getrokken. Dit zijn raakvlakken die worden benadrukt om de emotie of de aandacht van de film te krijgen.
- I: Wat voor emoties krijg je dan?
- G: Oh, wat voor emoties?! Het zijn herkenningspunten. En wat voor emotie dat is...? Mede levendheid, is dat een emotie? Dat is een emotie. Het kunnen alledaagse emoties opwekken, een verzamelwoord voor verschillende emoties.
- I: Als je kijkt naar de virtuele wereld van een 3D film, wat ervaar je dan? Wat doet het met je, voel je bijvoorbeeld verbonden met de film of vind je het interessant vanwege het 3D effect?
- G: Je ervaart het beter, omdat er diepte in zit. Als een film in 3D slecht opgenomen wordt, dan merk je dat. Je ziet het dan niet goed, je ziet het wazig of krijgt er koppijn van. Als het goed is, dan ervaar je de film het heel wat beter.

- I: Hoe ervaar je dat? Voel je bijvoorbeeld verbonden met de film?
- G: Zeker, omdat je die diepte ziet.
- I: Kan je een scene uit *Thor* 3D beschrijven waarin je inleeft in de personages? Een scene waarin je bijvoorbeeld hebt nagedacht over de personages, de handelingen die ze doen en wat ze voelen?
- G: Euhm... Ja, toen de vernietiger naar de Aarde werd gestuurd. En hij zonder kracht tegen de vernietiger en zijn vrienden vecht. Het was een leuke scene om te zien.
- I: Wat maakt een 3D film anders ten opzichte van een normale film? Wat is bijvoorbeeld opvallend en trekt je aandacht?
- G: Een 3D is...je beleefd het meer wanneer het goed gefilmd is. Je hebt slechte 3D, maar ook goede. Een goede 3D kan je de film echt intensiever gaan beleven, omdat je meer diepte er in ziet.
- I: Wat bedoel je met goed gefilmd, de effecten?
- G: Klopt. In sommige films gebruiken ze heel veel 3D momenten en dan zie je om de haverklap iets naar je toe vliegen. Je moet er gebruik van maken, maar wel met mate. In *Avatar* was het met mate en dan beleef je het wel intensiever. In *Thor* waren er niet veel 3D effecten, maar ik vond het toch wel een leuke film. De kwaliteit was wel goed, ja.
- I: Ondanks *Thor* weinig 3D effecten heeft, in hoeverre is de film interessant en 'dichtbij'? Wat houdt de aandacht vast?
- G: Ik kan me niet echt een stuk herinneren waarin je echt... Een 3D moment, daar bedoel ik echt mee, een piekmoment kreeg. Dat heb ik bij *Thor* niet echt gezien. Oh, wacht even. Jawel, jawel, jawel! Toen hij tegen die ijsgasten en met zijn hamer zo... dat grind kwam natuurlijk zo...ja. Dat was een moment, ja. Ah, ik moest het even ontwijken.
- I: Oké...en je algemene indruk over *Thor*. Dit is tevens de laatste vraag. Hoe zou je de film beoordelen? Vond je het leuk om naar te kijken of juist saai?

G: Zulke films waren in mijn jeugd als animatie en stripboeken. Voor mij is het dan een andere belevenis. Bijvoorbeeld *Transformers*, *Spiderman* en *X-Men* die zijn allemaal van de *Telekids* generatie.

I: Klopt, ik keek ook naar de *Telekids* en enkele stripverhalen ken ik ook daar van.

G: Daarom beleef ik het anders en kijk ik kritischer. Je kent natuurlijk meer verhalen. Ik heb *Thor* de stripboeken gelezen en de tekenfilms gekeken dus je weet wat er allemaal gebeurd. De verfilming was anders. Terwijl ik *Transformers* echt op het puntje van mijn stoel beleef. Bij *Thor* had ik dat niet, want ik keek vaker naar *Transformers*. *Thor* was een hele leuke film, maar voor die genre vond ik het meer dan gemiddeld. Het had net zo goed in een normale versie kunnen uitkomen.

I: Dit waren mijn vragen. Wil je nog iets toevoegen wat betreft je 3D filmbeleving?

G: Nee.

I: Oké, dan bedank ik je voor de tijd.

G: Graag gedaan.

Interview respondent 10

I: Ik heb eerst een paar vragen over je bioscoopbezoek en dan stel ik enkele vragen over de virtuele wereld van *Thor 3D* en als laatste praten we over de 3D belevenis van. Je hebt een *Pathé* pas, maak je daar veel gebruik van? Hoe vaak in de week ga je naar de bioscoop?

G: Twee keer per week gemiddeld. De ene keer één keer, de andere keer drie keer...of soms helemaal niet. Dus gemiddeld twee keer in de week.

I: Heb je nog een bepaalde voorkeur wat genres betreft?

G: Nee.

I: Je kijkt alle typen films?

G: Ja.

I: Komt dat door je pas?

G: Ja. Als ik zou moeten betalen, dan niet.

I: Naar welke genres ging je vóór dat je een pas had?

G: Acties. En soms komedie, maar meer acties.

I: Wat is de reden dat je naar de bioscoop gaat?

G: Als ik niks te doen heb, gewoon spontaan met vrienden.

I: Is het dan in gezelschap zijn met vrienden en plezier?

G: Ja, het is in gezelschap van en plezier.

I: Ga je alleen naar de bioscoop of is het in combinatie met nog wat eten en/of drinken?

G: Als ik met een bepaalde vriend ga, dan gaan we daarna nog wat drinken. Maar als ik met een andere vriend ga, dan gaan we alleen naar de film.

I: Praat je na afloop nog over de film?

G: Ja, daarna hebben we het er nog wel over de film, bijvoorbeeld of het leuk was, welke scène we leuk vonden of juist niet.

I: Hoe zou je het gevoel van opgaan in de virtuele wereld van *Thor 3D* omschrijven, bijvoorbeeld het gevoel dat je ergens anders bent dan de bioscoop?

G: Je krijgt niet het idee dat je ergens anders bent. Je kan dat gevoel krijgen als je stoelen bijvoorbeeld mee zouden bewegen of als je wind voelt. Ik word meegesleurd, maar ik heb niet het idee dat ik ergens anders ben.

I: Hoe ervaar je die ruimtelijke diepte? Bijvoorbeeld het gevoel dat je aanwezig bent of het idee dat de virtuele wereld 'echt' lijkt?

- G: Met 3D is het natuurlijk allemaal veel realistischer, het is allemaal dichtbij. Met 2D heb je dat natuurlijk niet. Driedimensionaal maakt het toch een stuk realistischer dan een normale versie. In een 2D film zie je gebeurtenissen, maar in 3D lijkt het alsof je er bij bent. Dat maakt het een stuk werklijker. In een 3D film heb je het idee alsof je in de film zit, maar ergens weet je ook ik zit in de bioscoop.
- I: Hoe zou je de emoties door de film omschrijven? Voelde je een bepaalde angst of vrees? Of werd je vrolijk?
- G: Euhm...het was jammer toen zijn vader hem al zijn krachten ontnam, want hij was juist zo stoer. Dat was jammer. Verder blijft het voor mij een film.
- I: Wat ervaar je als je een 3D film kijkt? Je zegt dat je wordt meegesleurd in het verhaal, maar je zit niet in de film.
- G: Het hangt ook van de film af. Kijk, bij *Avatar* bijvoorbeeld ja... Dan zit je er echt midden in. *Avatar* heb ik ook IMAX gezien en dan heb je ook mooier beeld, het scherm is niet plat en beter geluid. Het effect is dan veel meer. Bij *Thor* heb je een plat scherm en... Met 3D word je altijd meegesleept, meer dan een normale film. Dat maakt 3D ook zo leuk, is dat je... Ja, je wordt toch op een bepaalde manier wordt je betrokken bij die film. Het speelt allemaal voor je af. Je ziet niets anders dan die film. Kijk, bij 2D heb je een kijkhoek waarin je nog mensen ziet zitten in de zaal, maar als je een bril op hebt dan verkleind dat je kijkhoek. Het enige wat je dan ziet is de film dus dan zit je er midden in. Je burens zie je niet of iemand ergens opstaan. Je zal het wel zien, maar je ziet stukken minder als zonder bril. Zodra je die bril op hebt, dan zit je in die film. Je volgt het verhaal in de film, want je wordt niet afgeleid.
- I: Zo te horen vind je het 3D effect wel interessant?
- G: Ja, zeker.
- I: Kan je een scene uit *Thor* 3D beschrijven waarin je inleeft in de personages? Een scene waarin je bijvoorbeeld hebt nagedacht over de personages, de handelingen die ze doen en wat ze voelen?
- G: Euhm... De eerste scene toen hij naar die ijsreuzen ging met zijn vrienden. Daar kon ik me inleven, omdat ik me afvroeg of hij het wel zou redden allemaal met zijn vijven

tegen zo velen. Ik ken het verhaal van *Thor* niet dus ik wist zijn krachten ook niet. Hij had alleen zijn vrienden bij zich en zijn hamer. Tijdens het vechten kom je achter wat voor krachten hij heeft met die hamer. Hij kan gooien met die hamer, maar dat die hamer weer terugkomt als een soort boemerang.

I: Hoe heb je ingeleefd tijdens dat moment? Kan je dat omschrijven?

G: Het was een soort openbaring, een soort kennismaking met *Thor*. Wie is *Thor*?

I: Wat maakt een 3D film anders ten opzichte van een normale film? Wat is bijvoorbeeld opvallend en trekt je aandacht?

G: Je beleeft het veel intenser. Het verhaal speelt zich zo goed als voor je neus af. Je zit er middenin, je wordt er in meegesleurd. In een normale film is het gewoon op een doek en zit je er niet zo echt in. In een 3D lijkt het alsof je er in zit. Je zit niet in de film, want zo extreem is het nou ook weer niet. Het verschilt, het doek en 3D. Het is allemaal wat mooier en het komt dichtbij en je wordt er in meegesleurd.

I: In hoeverre is *Thor 3D* interessant en 'dichtbij'? Wat houdt de aandacht vast? Je zit er namelijk middenin, je wordt er in meegesleurd maar je zit niet in de film.

G: *Thor* was gewoon leuk en spannend en als een film leuk en spannend is, dan maakt 3D...het effect maakt het nog mooier. Als het een 3D film is niet zo boeiend is, bijvoorbeeld *Up*. Een kinderfilm in 3D...nou ja, dat is leuk om te zien, maar *Thor 3D* is echt een actiefilm. Volgens mij is dit mijn eerste actiefilm in 3D ook. Hiervoor heb ik *Avatar 3D* gezien en horror in 3D, maar echt actiefilms niet. Dit was de eerste, ja.

I: Wat maakt het voor jou levendiger?

G: Het is *science fiction*, he. Nou ja, meer avontuurlijk. Het is altijd leuk om zo een film te zien, net als *X-Men*, *Spiderman* en *Batman* is wel leuk. *Thor* is zo sprookjesachtig gemaakt, met zo een regenboogbrug. Dan zie je het ook echt allemaal van dichtbij met dat 3D effect. Op een doek komt zo een regenboogbrug niet zo uit zijn verf. Je ziet een brug met wat kleuren, maar in 3D zie je veel meer.

I: Tot slot. Hoe zou je de film beoordelen? Vond je het leuk om naar te kijken of juist saai?

G: Ja, het was leuk, spannend en mooi gemaakt. Apart, ik bedoel...je hebt toch die bekende heldenfilms. *Thor* is vrij onbekend, maar wel leuk. Het is ook een goed verhaal. Ik vond het een leuke film.

I: Dit waren mijn vragen. Wil je zelf nog iets toevoegen over je 3D filmbeleving?

G: Nee...

I: Oké, dan wil ik je bedanken voor dit gesprek.

G: Graag gedaan.

Interview respondent 11

I: Ik heb begrepen dat je een *Pathé* pas hebt. Maak je daar veel gebruik van, hoe vaak in de week ga je naar de film?

G: Hahaha, ik maak juist heel weinig gebruik van. Ik denk één keer in de twee maanden, volgens mij.

I: Oké, dat is wel heel weinig. Hahaha.

G: Hahaha.

I: Hoe komt dat?

G: Ja, in Zoetermeer heb je geen *Pathé* en in Den Haag moet je eerst parkeren...dan moet je met de auto gaan en daarna een stukje lopen. Dan denk ik al gauw: 'Laat maar zitten.' Het ligt aan de bereikbaarheid, maar als ik er eenmaal ben dan denk ik wel: 'Dit moet ik vaker doen...'

I: Oké. Als je naar de film gaat, heb je dan een voorkeur voor genres?

G: Ja, actie en komedie. Voor thriller niet...daar houd ik niet van. Daar word ik depressief van. Hahaha.

- I: Hahaha.
- G: Ik moet wel een goed gevoel hebben, weet je wel. Komedie lach je een beetje en actie is wel mooi gemaakt.
- I: Ga je met de pas alleen naar actie en komedie? Of kijk je ook andere genres?
- G: Nee, ik ga naar elke goede film, films met grote namen... Ik kijk alles, behalve thriller. Ik kijk wel af en toe thrillers, maar ik houd er niet van.
- I: Hoe was dat toen je de pas nog niet had?
- G: Toen ging ik alleen maar naar films waarvan je reclames zag op televisie, dan ging ik alleen naar bekende films. Of een film waarvan je de trailer ziet in de bios, dan ga je ook een film kijken. Zo een pas maakt het makkelijker om naar andere films te gaan, het maakt niet uit als het niet leuk is.
- I: Oké. Wat is de reden dat je naar de bioscoop gaat? Met vrienden afspreken, ontspannen... Is het de behoefte aan vermaak of afleiding?
- G: Het is ontspannen, gewoon even als je iets relax wilt doen. Na een drukke dag...dat je er toch even tussenuit gaat. Het is vermaak en een beetje afleiding.
- I: Ga je alleen naar de bioscoop of combineer je het met wat eten of drinken? En praat je na afloop nog na over de film?
- G: Ja, daarna gaan we meestal nog wat doen. Je gaat de stad in, even wat drinken. Ik ga niet alleen naar de bioscoop. Als ik naar de film ga, dan ga ik daarna nog wat doen. Het is niet dat je speciaal voor een film daar naar toe gaat. Heel kort daarna praat je nog even over de film. Meestal direct even, dan heb je het er over. Of het een goede film was, een goede scene...dat soort dingen.
- I: Hoe zou je het gevoel van opgaan in de virtuele wereld omschrijven, bijvoorbeeld het gevoel dat je ergens anders bent dan de bioscoop?
- G: Nee, dat heb ik niet dat in ergens anders ben. Het heeft met het verhaal te maken, eigenlijk. Als je door het verhaal wordt meegetrokken, dan zit je echt in de film. Het

was op zicht een leuke film, maar ik zat niet in *Thor*. Het is een film die niet blijft hangen. Een verhaal moet gewoon echt goed zijn. Een hamer met krachten is niet realistisch.

I: Hoe ervaar je het gevoel van aanwezig zijn of heb je het idee dat de virtuele wereld 'echt' lijkt?

G: Als het 3D effect goed er uit komt, dan heb je wel het gevoel. Bij *Thor* waren het momenten, maar niet constant in de film. Tijdens die momenten word je wel meegetrokken, anders niet. Door de effecten word je er iets meer in getrokken en dan kijk je even beter. Bij een 2D film volg je gewoon het verhaal, maar als het verhaal goed is dan kan je ook worden meegenomen. Dat heeft niet met 2D of 3D te maken.

I: Maakt 3D het misschien intenser?

G: Ja, maar wel in combinatie met een goed verhaal. Dan wordt het nog wat interessanter.

I: Wat ervaar je als je een 3D film kijkt? Voel je bijvoorbeeld verbonden met de film of vind je het interessant vanwege het 3D effect?

G: Het is wel dichtbij, maar... Op zicht ga ik meer voor de effecten, eigenlijk. Het is niet dat echt hier zit, er zit nog steeds een afstand.

I: Dus je voelt je niet verbonden met de film?

G: Nee, ik ga meer voor de effecten. Als ik naar een 3D film ga, dan ga ik meer voor de effecten. Het verschilt per film of je verbonden voelt. Bij *Thor* had ik dat niet, het was meer gewoon leuk. Ondanks ik *Avatar* niet in 3D heb gezien, ging ik daar wel echt mee. Toch wel het gevoel van twee werelden, het is wat realistischer ook.

I: Als een film niet realistisch is, voel je dan niet verbonden met de film?

G: Ja. Als het niet realistisch is, dan heb ik dat gevoel niet. Als het een goed verhaal heeft, dan word je wel meegesleept. Het blijft dan langer hangen. Bij *Thor* had ik dat niet.

- I: Hoe zou je de emoties door de film omschrijven? Voelde je een bepaalde angst of vrees? Of werd je vrolijk?
- G: Bijvoorbeeld als die vader toegeeft dat het broertje van die andere planeet is weggehaald, maar hem toch wel als eigen kind ziet. Dat zijn wel dingen die een indruk hebben gemaakt.
- I: Hoe heb je dat dan ervaren?
- G: Dit soort dingen zie je ook in de realiteit, kinderen worden in een ander gezien geplaatst. Dat is realistisch. Ik denk dat het echt per film verschilt om echt emoties te voelen. Bij *Thor* had ik dat totaal niet. Het gaat mij om de verhaallijn en niet 3D, als het echt een heel goed verhaal heeft dan voel je meer emoties. Als een film goed gemaakt is in 3D, maar geen goed verhaal heeft dan voel je niet meer emoties.
- I: Kan je een scene beschrijven waarin je inleeft in de personages? Een scene waarin je bijvoorbeeld hebt nagedacht over de personages, de handelingen die ze doen en wat ze voelen?
- G: Euhm...een scene. Ik had toch wel...in het begin wel zo van, die gozer die met die grote mond dat zou wel die gozer zijn die de rest van de film die... Hoe zal ik dat zeggen? Die slecht zou zijn, eigenlijk. Het draaide helemaal om: die gast met die grote mond, was juist de goede en die rustige dus dat broertje die was juist degene die slecht was, uiteindelijk. Ik heb begin dacht ik juist dat het andersom zou zijn. Dus *Thor* zou slecht zijn en het broertje goed, want hij kwam rustig en verstandig over. Alleen draaide dit heel snel om. Ik was wel verbaasd, want ik had het anders verwacht.
- I: Je hebt *Thor* in 3D gezien, wat maakt een 3D film dan anders ten opzichte van een normale film? Wat trekt je aandacht?
- G: De effecten zijn gewoon anders dan een gewone film. Het komt wat dichterbij qua gevoel dan. Ja...je zit wel iets meer er, denk ik. Het komt wat dichterbij. Je hebt ook 3D films waar je dat helemaal niet heb ervaren, hoor. Bij *Thor* vond ik het wel redelijk, ook niet super. Ik zag bijvoorbeeld de trailer van *Transformers* en toen kwam echt die hele... Bij *Thor* was het een beetje, maar niet echt extreem ofzo. Het verschilt gewoon per film, inderdaad.

I: In hoeverre vind je de film 'dichtbij'? Wat houdt je aandacht vast?

G: Ondanks er weinig 3D momenten in zaten, was het nog wel dichtbij. Je merkt wel het verschil met een 2D, dat verschil merk je wel.

I: In hoeverre vond je de film 'dichtbij'?

G: Redelijk, niet veel. Ik dacht niet: 'Zo, dat ziet er vet uit.' Af en toe had je momenten dat je dat had, maar... Ja, ik denk niet dat elke film geschikt is om in 3D uit te voeren. Met tekenfilms heb ik het wel, dat ziet er wel strak uit. Bij animatiefilms komt het echt er uit, weet je. Het komt wel dichtbij, zoals regendruppels. Je had zo een film met pinguïns. Die was heel mooi gemaakt in 3D. *Thor* was redelijk, het waren sommige momenten en niet constant.

I: Tot slot. Hoe zou je *Thor 3D* beoordelen? Vond je de film interessant en leuk of juist saai en vervelend om naar te kijken?

G: Het was gewoon een leuke film, ik vond het niet zo heel bijzonder. Het was een leuk verhaal.

I: Wat is je algemene indruk hoe jij 3D beleeft?

G: Er zit natuurlijk wel verschil tussen 2D films en 3D films. Een 3D film kom iets dichterbij en een 2D film zie je op een plat scherm. Je kan word meer genomen in een 3D film, maar dat ligt gewoon echt aan het genre.

I: Dit waren mijn vragen. Wil jij nog iets toevoegen over je belevnis of heb je vragen?

G: Nee, eerlijk gezegd heb ik er helemaal niet bij stilgestaan...het verschil tussen 2D en 3D. Ik ga gewoon naar een 3D film...

I: Klopt. Nu heb je iets om over na te denken, hahaha.

G: Hahaha.

I: Ik dank je in ieder geval voor dit gesprek.