



Fly Me To The Audience!

Stereoskopische Filme sind bei Pixar, DreamWorks und Disney im Moment das Zauberwort, wenn es darum geht, das angestaubte Kinoerlebnis wiederzubeleben. IMAX-Veteran und 3D-Guru Ben Stassen zeigt mit seiner Animationsfilm-Produktion „Fly Me To The Moon“, dass auch unabhängige Studios, wie die in Brüssel ansässige nWave Pictures, ein Massenpublikum bedienen können.

Jan Bruhnke

Wenn es um stereoskopische Movies geht, ist der belgische Filmmacher Ben Stassen wahrlich kein Neuling. Der 3D-affine Regisseur studierte an der University of Southern California School of Cinema and TV und startet seine Karriere Anfang der 90er mit dem Film „My Uncle's Legacy“, für den er übrigens eine Golden-Globe-Nominierung bekam. Auch für seinen, 1994 erschienenen, Motion-Ride-Film „Devil's Mine Ride“ errang er zahlreiche Aufzeichnungen.

Um die Jahrtausendwende lenkte der visionäre Belgier seine Pupillen hinter der Kame-

nWave Pictures stattete bis jetzt die opulenten Bildflächen der IMAX-Kinos mit etwa einem Viertel aller weltweit verfügbaren 3D-Filme aus. So gesehen ist die im Moment vielbesagte 3D-Kino-Revolution, die alteingesessene Produzenten wie DreamWorks Animation CEO Jeffrey Katzenberg beschwören, eigentlich ein alter Hut für Stassen. Doch selbst für den routinierten Belgier war es etwas Besonderes, von Anfang an einen Animationsfilm in Spielfilmlänge zu konzipieren, der nur für den stereoskopischen Einsatz vorgesehen ist.

der Film vom Drehbuch bis zur Produktion so gestaltet, dass stereoskopische Eindrücke voll ausgeschöpft werden.

DIGITAL PRODUCTION sprach mit dem Filmmacher über 3D-Techniken, die Produktion von „Fly Me To The Moon“ und das Projekt „Around The World In 50 Years“. Im geschützten Abonnentenbereich finden Sie das Interview als Filmdatei vor.

DP: Mr. Stassen, die ganze Filmbranche spricht im Moment nur noch vom nächsten Schritt in der Kino-Geschichte. Bei den neuen 3D-Verfahren fallen große Vergleiche wie der Wechsel vom Schwarz-Weiß zum Farbfilm. Was denkt ein 3D-Routinier wie Sie dabei?

Ben Stassen: Die Übergang von Schwarz-Weiß zum Farbfilm war eigentlich keine Revolution, es war nur ein weiterer Schritt in der Evolution des Films. Der Wechsel vom Stummfilm zu laufenden Bildern mit Tonspuren war dagegen eine Revolution. Ab diesem Zeitpunkt hat sich einfach alles geändert, der Film hat plötzlich eine neue Sprache bekommen: Regisseure, Cutter, Techniker, Schauspieler – alle mussten lernen, mit diesem neuen Medium umzugehen. Als später der Colorfilm kam, musste ein Regisseur ja deswegen nicht seinen Workflow ändern, nur weil ein Farbfilm hinter der Linse werkelt. Und auch die Schauspieler mussten sich deswegen nicht anders verhalten.



Blinde Passagiere
Die Stubenfliegen Nat, Scooter und IQ geraten in Stassens erstem 3D-Animationsabenteuer zufällig an Bord der Apollo-11-Mission

ralinse allerdings frühzeitig in duale Sphären. Als Mitbegründer von nWave Pictures konzentrierte er sich zunehmend auf Nischenmärkte wie IMAX- und Ride-Filme. Hier machte er sich als stereoskopischer 3D-Pionier einen Namen, führte Regie bei zahlreichen Realverfilmungen wie „Wild Afrika 3D“, „Wild Safari 3D“, „S.O.S. Planet 3D“ oder auch bei der 3D-Version von „Haunted Castle“.

Zusammen mit Illuminata Pictures finanzierte der ambitionierte Regisseur mit seinen Studios „Fly Me To The Moon“. Die CG-Eskapaden entführen in diesem Film die drei tollpatschigen Stubenfliegen Nat, Scooter und IQ zufällig in die Kapsel der Apollo-11-Mission. Im Gegensatz zu nachträglich ins 3D-Verfahren umgesetzte Filme wie „Chicken Little“, „Beowulf“ oder „Meet The Robinsons“ wurde



Das Interessante an 3D-Filmen ist allerdings, dass man diese neue Filmgattung als Evolution oder als Revolution einsetzen kann. Ich selbst vertrete die letzte Auffassung, dass sie, wenn man die Technik richtig einsetzt, die Sichtweise des Zuschauers komplett verändert. Wenn Hollywood das Ganze allerdings nur als kurzlebige Weiterentwicklung betrachtet, wird es wieder scheitern.

DP: So wie die ersten 3D-Anläufe in den 50er und 70er Jahren?

Ben Stassen: Ja. Jeder fragt sich natürlich, warum es denn diesmal klappen sollte, wenn schon in 50ern und 70ern nichts daraus wurde. Und alle schieben das Scheitern der 3D-Wellen von damals auf schlechte Technik, die rot-grünen Brillen und so weiter; was zum Teil gar nicht stimmt. Releases aus dieser Zeit arbeiteten schon damals mit zwei polarisierten Projektoren, genau wie heute. Natürlich nicht so gut wie im Jahr 2009, aber eben auch nicht so schlecht, wie Fachleute heute immer behaupten. In meinen Augen liegt das Hauptproblem darin, dass die Filmemacher damals eigentlich 2D-Filme gemacht haben und die 3D-Technik nur von Zeit zu Zeit als plumpen Effekt einsetzten. So etwas wird schnell langweilig und kann zu keiner cinematografischen Ausdrucksform reifen.

DP: Sie sprechen oft von neuer filmischen Ausdrucksform, haben aber weitestgehend für IMAX- und Ride-Movies produziert. Diese Filme sind kurz und oft auf pompöse Effekte aus. Wie passt so etwas zusammen?

Ben Stassen: Bei Filmen für Vergnügungspark und IMAX denkt natürlich jeder zuerst an großen Effektzauber. Befragt man allerdings die Zuschauer hinterher, was sie am Film am meisten faszinierte, behauptet die Mehrheit: das Gefühl, wirklich mittendrin gewesen zu sein. Selbst bei diesen, teilweise auf Effekte

ausgelegten, kürzeren Produktionen. Das ist die Essenz des 3D-Regisseurs: man betrachtet die Leinwand nicht einfach als plattes Fenster, um dort seine Geschichte zu erzählen, sondern man nimmt seine Story und trägt sie direkt zum Publikum.

DP: Wir beurteilen Sie die vielen kommenden 3D-Produktionen?

Ben Stassen: Ich war gerade auf einem 3D-Filmfestival in Singapur, auf dem ich mehr als 20 Clips zu kommenden stereoskopischen Produktionen gesehen habe. Keiner von ihnen war ein richtiger 3D-Film, es waren alles nur Zweieinhalb-D-Filme. Sie nutzen nicht den Raum vor der Leinwand, sondern besitzen nur eine erweiterte Tiefe – da kann man seine Brille auch abnehmen. Die Filme werden natürlich trotzdem erfolgreich sein, aber nicht weil sie auf Stereoskopie setzen, sondern weil es einfach fantastische Filme sind. Ich spreche von Filmen wie „Monsters vs. Aliens“, „Ice Age 3“ oder „Up“. Wenn man allerdings Kindern zwei Dollar mehr abknöpft, damit sie sich eine 3D-Brille aufsetzen, muss man ihnen auch einen Grund dafür geben.

DP: Was gab bei Ihnen den ersten Anstoß für Ihre 3D-Leidenschaft?

Ben Stassen: Der erste 3D-Film der eine immense Wirkung auf mich hatte war „Captain EO“ mit Michael Jackson, der von George Lucas produziert wurde und bei dem Coppola Regie führte. Dort habe ich zum ersten Mal gefühlt, dass 3D eine neue Darstellungsform entwickeln kann. Ich war in diesem Film, ich lebte darin.

DP: Welche Hürden muss der stereoskopische Film im Moment noch nehmen? In erster Linie brauchen wir ja erheblich mehr Digitalkinos.

Ben Stassen: Ja, das ist der erste Schritt, wir brauchen eine komplette Digitalisierung. Die-

ser Vorgang ändert sich zwar langsam, aber stetig. Ich mache mir viel mehr Sorgen um die Kinoräume selbst, die zum Großteil äußerst ungeeignet für die 3D-Projektion sind. In Europa ist es nicht so schlimm, denn hier werden digitale Kinos meist in Zusammenhang mit den 3D-Filmen aufgerüstet. 95 Prozent aller Kinos in den Staaten finde ich dagegen ungeeignet für eine 3D-Vorführung. Oft reichen dort die bereits vorhandenen Digitalprojektoren von ihrer Lichtstärke nicht für die großen Säle, es gibt es zu kleine Leinwände sowie schlecht angeordnete Sitzreihen. Man muss ja das Publikum umhüllen, das kann man nicht machen, wenn man einfach nur ein Fenster hat, aus dem Dinge hervorkommen.

DP: Wie können Sie als unabhängige Firma mit Disney und Co. konkurrieren, die meist das zehnfache Budget zur Verfügung haben?

Ben Stassen: Natürlich ist das schwierig, aber wir machen es trotzdem. Es auch diese Herausforderung, die uns weitertreibt. Nur unsere Animatoren sind manchmal etwas fru-



3D-Veteran Stassen „Man betrachtet eine Leinwand nicht einfach als plattes Fenster, um dort seine Geschichte zu erzählen, sondern man nimmt seine Story und trägt sie zum Publikum“



Wettbewerbsfähig Die europäische 3D-Produktion „Fly Me To The Moon“ lief in den Staaten bereits im Sommer letzten Jahres an und konnte bis jetzt weltweit über 30 Millionen US-Dollar einspielen

striert, denn man kann unsere Ausstattung und Manpower nicht mit der von Pixar vergleichen. Für 20 Millionen bringen wir allerdings eine Menge Qualität auf den Screen. Pixar ist eben Rolls Royce und wir nur Volkswagen.

DP: Warum haben Sie sich bei Ihrem ersten Animations-Feature-Film für die Apollo-Mission entschieden?

Ben Stassen: Wir haben sehr lange nach einem aufregenden Drehbuch gesucht, das sich von den Kosten in realistischen Bahnen bewegt. Bei uns können ja nicht 150 verschiedene Charaktere vorkommen. Neben den technischen Aspekten wollten wir eine Story, die durch 3D perfekt unterstützt wird. Die Apollo-11-Mission ist eine der größten Geschichten der Menschheit, aber niemand hat bis jetzt einen Film darüber gemacht, weil nicht genügend Dramatisches darin passiert. Mit unserer 3D-Technik war ich mir sicher, dass wir für die Zuschauer ein sehr glaubwürdiges und aufregendes Erlebnis schaffen können. Es ist übrigens der erste Animationsfilm, der auf geschichtlichen Fakten beruht. Wir wollten deswegen eher einen realistischen Look realisieren und nicht so sehr einen stilisierten.

DP: Bei den interessanten Kamerapositionen haben Sie sich dabei viel Mühe gegeben.

Ben Stassen: Mit diesen unterschiedlichen Einstellungen zu arbeiten, hat richtig Spaß gemacht. Es gibt die Human-Vision, die Makrosicht der Fliege und eine so genannte Space-Vision. Wir haben also 7,5 cm für die Menschen, 5 mm für Nat und seine surrenden Kollegen und 7 m für die breite Space-Ansicht angesetzt. Damit es für den Zuschauer dabei nicht zu anstrengend wird, muss man

stark aufpassen, wann man die Perspektivenwechsel vornimmt.

DP: Woher wissen Sie, dass eine Einstellung für den Zuschauer nicht zu extrem wirkt?

Ben Stassen: Ich habe mehr 3D-Filme gemacht, als jeder andere weltweit, deswegen haben mein Team und ich ein gutes Gespür, wie die jeweilige Szene rüberkommen wird. Wobei man bei Animationfilmen im Gegensatz zu Live-Action-Movies natürlich alles nach Belieben noch ändern kann.

DP: Brauchen wir für den 3D-Film eine neue Generation an Filmemachern?

Ben Stassen: Nun, im 3D-Genre muss man auf eine Vielzahl von Dingen achten und auf jeden Fall anders denken, als beim konventionellen Film: bei Action-Szenen muss man beispielsweise bei schnellen Kameraschwenks stark auf Strobing-Effekte Acht geben. Im 2D-Film fällt es bei kurzen Szenen nicht so stark ins Gewicht, in 3D bekommt man den Effekt in beiden Augen zu spüren, was zu starken Irritationen führen kann. Jedes Mal, wenn ein Charakter den Rand des Bildausschnitts berührt, verliert man weiterhin den 3D-Effekt, was wir Breaking-Frame nennen. Zusätzlich gibt es sogenannte Ghostings, wenn ein Charakter 50 Prozent heller ist als der Hintergrund



– es entsteht dabei ein doppeltes Bild. Es wird knifflig, wenn man eine romantische Szene bei Mondlicht machen möchte. Es gibt also viele technische Aspekte, die Einfluss auf die kreative Seite eines Regisseurs haben. Als Regisseur muss man immer den Zuschauer im Kino im Kopf behalten, den man mit der Geschichte umspielt. Die Erzählweise ändert sich. Sie muss so sein, dass jeder dabei ist.

DP: Ist es Ihrer Meinung nach einfacher, Live-Action-Movies zu produzieren?

Ben Stassen: Wenn man dort nur simple Szenen konvertiert und 3D-Effekte gezielt an bestimmten Stellen einfließen lässt, sind die Vorgänge fast wie beim gewöhnlichen Film. Wenn Sie Szenen vor den Screen holen möchten, wird es aufwendiger. Es ist schwie-

rig abzuschätzen, wie weit man gehen kann, weiterhin darf man das Handling mit den zwei Kameras auch nicht unterschätzen – es kann manchmal zum Alptraum werden. Wenn es so viel einfacher wäre, würde es ja schon jeder machen. Eine Animations-Produktion in 3D ist erheblich leichter zu managen.

DP: Verraten Sie uns etwas zu den Produktionsprozessen bei „Fly Me To The Moon“?

Ben Stassen: Es fast wie bei jedem anderen Animationsfilm: wir haben unser Drehbuch, fertigen dazu Storyboards an, filmen im Vorfeld 2D-Animatics und bilden dann ein 3D-CG-Animatic. Wir finanzieren als unabhängiges Studio alles selbst, weswegen wir uns von niemandem reinreden lassen. Bei uns ist allerdings die ganze Vorarbeit im Vergleich zu Animatics von Pixar viel simpler: bei den Amerikanern sehen sie fast schon wie fertige Filme aus. Unsere Animatics geben eher Auskunft über Positionen und Absichten. Danach gehen wir wie alle vor, mit Modeling und Animation. Wir nutzen Standard-PCs mit Nvidia-Grafikarten, hauptsächlich Maya für die Animation sowie RenderMan für die Rendering-Vorgänge und das 3D-Light. Die Menge an Film-Daten hat immens zugenommen, besonders, weil wir all unsere Filme auch in höchster Auflösung für das IMAX mastern.

DP: Wird Ihr nächster Film auch wieder ein Animation-Movie werden?

Ben Stassen: Ja, es wird ein neues CG-Abenteuer von nWave in 3D geben, bei der wir eine Seeschildkröte, die zwischen 1959 und 1960 geboren wird, bis heute begleiten. Eine epische Story über ihre Anfangsjahre, Freundschaft, Liebe. Wir befinden uns dann über 50 Jahre im Meer, der Film hat also auch ökologische Aspekte. Es wird aufwendiger wie „Fly Me To The Moon“ werden, statt 60 werden fast 100 Leute an dem Projekt arbeiten. Wie bei den schwerlosen Fliegen haben wir es dann mit vielen Unterwassereffekten zu tun, die einfach wie geschaffen sind für eine 3D-Welt. Damit werden wir das Publikum in einzigartiger Weise einhüllen.

» jb