

3D-Urgestein



Teilrealistisch Bei Sammy wurde – von den Gesichtern abgesehen – auf die biologische Korrektheit der Figuren geachtet

Trends sind eine Sache – und der aktuelle 3D-Trend ist sicherlich niemandem entgangen. Doch was sagen die dazu, die es schon seit längerem betreiben und nicht erst auf den Zug aufgesprungen sind? Ben Stassen, belgischer Regisseur und 3D-Urgestein, hat mit „Sammys Abenteuer“ seinen zweiten Feature-Film herausgebracht und mit sieben 3D-IMAX-Filmen solide Erfahrung mit dem Thema.

von Béla Beier

Wasserschildkröten als Animationsstars? Ben Stassen hat mit „Sammy“ einen gepanzerten Held in ein Kinderabenteuer auf die „Suche nach der geheimen Passage“ geschickt. Mit einer Geschichte, die mehr oder minder ein Schildkrötenleben überbrückt, und die Geschichte des Menschen im Ozean in den letzten fünfzig Jahren zusammenfasst, inszeniert der Belgier den Lebensraum Ozean mit der Erfahrung eines 3D-Dokumentarfilmers.

DP: Herr Stassen, warum eigentlich Schildkröten?

Ben Stassen: Im Urlaub wurde ich per Zufall Zeuge einer Schildkrötengeburt. Aus diesem

Erlebnis heraus hat sich dann die Geschichte entwickelt. Durch meine IMAX-Erfahrung und die Filme, die meine Firma nWave Pictures produziert hat, war mir bekannt, dass der Ozean für die Animation schwierig ist. Menschen, Wasser und die Änderungen der Lichtbrechung machen Unterwassermaterial sehr schwierig. Andererseits ist durch das „Schweben“ der Objekte und die Möglichkeit zum dreidimensionalen Aufenthalt – also dem Spiel zwischen Motiv und Kamera – das Wasser ein sehr dankbares Objekt, das unglaubliche Fahrten ermöglicht. Insbesondere in 3D wirkt dieser Lebensraum gigantisch, die Farben- und Formenvielfalt zieht den Zuschauer in eine eigene Welt.

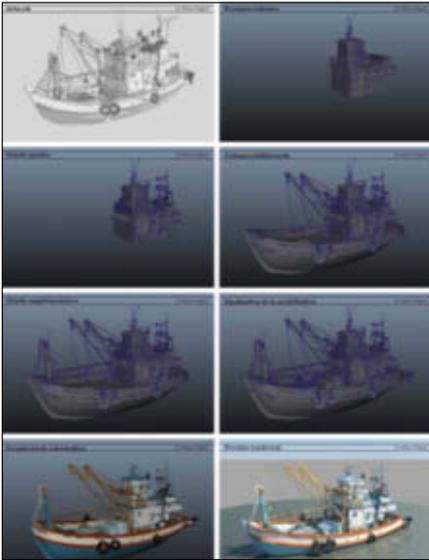
DP: Was sagen Sie zum aktuellen 3D-Hype? Wohin geht die Entwicklung?

Ben Stassen: Von einer Entwicklung lässt sich kaum sprechen – seit dem Jahr 1994 hat sich das Verfahren kaum verändert. Zwar gibt es verschiedene Ansätze dafür – zum Beispiel die 3D-Brillen von Zeiss, die jedes Auge mit einem eigenen Bildschirm versorgen, – aber ansonsten ist es noch sehr überschaubar. Im Kino muss man noch genauer unterscheiden. Lediglich der Dokumentarfilm gewinnt enorm durch stereoskopisches 3D. IMAX-3D beschäftigt sich ja vorwiegend mit dokumentarischen Themen und hier besteht ein konstantes Interesse. Denn 3D mag zwar gut sein, um den Zuschauer mit Dingen von der Leinwand zu bewerfen, aber der hauptsächliche Reiz ist ein anderer. Der Zuschauer, der sich mitten im Geschehen findet, anstatt es durch ein Fenster zu betrachten, hat einen ganz anderen Bezug zur Handlung, und fühlt viel mehr mit den Figuren mit.

Im Action-Film halte ich jedoch zum jetzigen Zeitpunkt nichts vom 3D. Dies liegt nicht an den Filmen, sondern daran, dass die Aufnahme des Films die Probleme der aktuellen Technik besonders herausstellt. Hektische Kamerawackler, ein zweidimensionales Erzählen, welches die visuelle Tiefe nicht zum Geschichtenaufbau verwendet, und extrem schnelle Bewegungen quer durchs Bild. Das sind genau die Faktoren, die die aktuelle Technik für 3D ungeeignet machen, aber gleichzeitig die bevorzugten Kameratechniken des



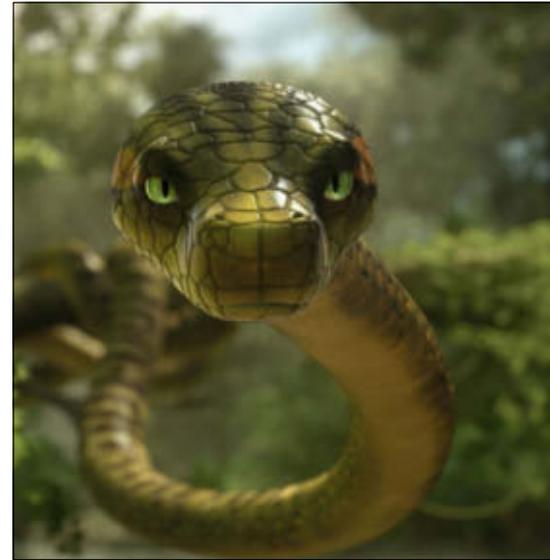
Kamerafahrten Der Ozean und das „Schweben“ der Objekte darin sind laut Ben Stassen wie geschaffen für einen stereoskopischen Film



Aufgebau Stereoskopisches 3D lässt sich am leichtesten im Animationsfilm realisieren – wobei leicht natürlich relativ ist



Erfahrung Stassen arbeitet seit ungefähr 20 Jahren an und mit dem 3D-Film – unter anderem mit seiner Firma nWave



Zentralperspektive Bewegung ist bei Sammy immer in der Tiefe, und praktisch nie diagonal oder entlang der Bildebene

Actionfilms sind. Zum Beispiel ist die Bewegungsunschärfe und das Flackern der Bilder bei einer Bewegung quer durch das Bild ausgeprägter als bei einer Tiefen-Bewegung. Hier sind die Unterschiede nicht nur von Bild zu Bild aufgrund der Geschwindigkeit sehr groß, sondern auch vom rechten zum linken Auge. Um das zu ändern, muss die Technik durch höhere Frame-Rates nachziehen. Ab 48 Frames – fast dem Doppelten wie bisher – ist Action in 3D meiner Meinung nach möglich. Doch hier ist das Problem die Umrüstung der Kinos. Auch „Avatar“ sollte ursprünglich mit mehr Frames pro Sekunde gedreht werden, aber nicht einmal dafür wurde umgerüstet. Dazu kommt die Leinwandgröße, die den Regisseuren nur einen „Fensterblick“ in eine 3D-Welt ermöglicht, und kein volles Blickfeld.



des Zuschauers recht kleine – Leinwand begrenzt ist, kann man nur vor und hinter der Leinwandebene Handlung zeigen, und so ist der Eindruck bestenfalls lückenhaft. Das Platzieren des Zuschauers mitten in der Handlung braucht eigentlich eine Leinwand, die das gesamte Sichtfeld einnimmt. Zum Dritten müs-

»Im Action-Film halte ich nichts von 3D«

Ben Stassen
nWave Pictures

sen sich Qualitätsstandards für den 3D-Film etablieren. Konvertiertes Material, das weder für eine stereoskopische Vorführung gedreht noch geschnitten wurde, hinterlässt bestenfalls einen schalen Nachgeschmack, und kein Erlebnis, das den Zuschauer begeistert. Als ein Beispiel kann man die Schnittfrequenz nehmen: Im normalen Film liegt die bei un-

gefähr 2 Sekunden. Im 3D-Film sind alle Sachen, die länger als 4 Sekunden sind, gerade noch o.k. Hier kommt zwar mittlerweile eine gewisse Erfahrung hinzu, die sich von Film zu Film verbessert, aber es ist noch ein weiter Weg. Und in die Wohnzimmer kommt 3D erst, wenn sich die Zimmer verdunkeln lassen. Denn trotz aller Werbung funktioniert stereoskopische Wiedergabe nur, wenn der Rest des Raums keine Details bietet. Das menschliche Gehirn ist im Sehen sehr spezialisiert, und die variable Tiefe und Bewegung eines 3D-Films im Kontrast mit der Realität, die sich – ebenfalls in 3D – um das Geschehen auf den Bildschirm legt, weist das Gehirn direkt darauf hin, dass es nur ein Effekt und sozusagen eine optische Täuschung ist. Die reale Stereowahrnehmung der Umwelt überlagert also den 3D-Monitor. Deswegen muss die Umgebung des 3D-Schirms eben verdunkelt sein. Aber der Fernseher auf dem Schränkchen neben dem Fenster wird nie 3D-Inhalte bringen. > ei

DP: Was muss sich ändern, wenn 3D vom Exoten zum Standard werden soll?

Ben Stassen: Nur ein Aufkleber auf dem Plakat und ein paar Minuten im Schnittprogramm machen noch keinen 3D-Film. Drei wesentliche Faktoren bestimmen 3D für die Kinos, ein vierter wird entscheiden, ob sich 3D in den Wohnzimmern durchsetzt. Zum Ersten braucht es echtes 3D. Umrechnung und Konvertierung, gerade beim Realfilm, täuschen nur 3D vor, ohne es wirklich zu sein. So enttäuscht man Zuschauer und die Bereitschaft, sich 3D zu leisten, wird verdorben. Zweitens: Die Technik muss sich ändern. In Kinos ist wirkliches 3D nur möglich, wenn die Kinos auch darauf eingerichtet sind. Das Sichtfeld muss sich ausweiten, denn solange der 3D-Raum nur auf eine – im Blickwinkel

