

[K] **REVOLUTIE IN 3D.
ANIMATIEFILMPIONIER BEN STASSEN**

De tijd dat in animatiefilms alleen zich menselijk gedragende zoogdieren of pratende insecten meespeelden, is lang voorbij. Meer en meer tekenfilms richten zich tot volwassenen met thema's en verhalen die een flinke dosis ernst toevoegen aan de fantasie. Sterke internationale voorbeelden zijn *A Scanner Darkly* (Richard Linklater, 2006), *Fantastic Mr. Fox* (Wes Anderson, 2009) en *Waltz with Bashir* (Ari Folman, 2008). Maar ook de tijd dat animatie een puur Amerikaans fenomeen was, is ondertussen al even verleden tijd. Scandinavische en Franse animatiefilmers doken op en de Japanners stampten een hele industrie uit de grond. De pareltjes hier zijn *Princess* (Anders Morgenthaler, 2006), *Persepolis* (Marjane Satrapi, 2007), *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995) en *Howl's Moving Castle* (Hayao Miyazaki, 2004).

In deze geglobaliseerde en alle leeftijden aansprekende animatie-industrie heeft ook Vlaams talent zich al laten opmerken: Nicole Van Goethem met *Een Griekse tragedie* (1985) en Jonas Geirnaert met *Flatlife* (2004). Beide kortfilms zijn internationaal bekroond, maar de stap naar een langspeelfilm is bijzonder moeilijk gebleven. Een animatiefilmindustrie komt in Vlaanderen maar niet van de grond en veel afgestudeerden moeten erg veel flexibiliteit aan de dag leggen om met animatie hun brood te verdienen. Toch schijnt er licht aan het einde van de tunnel. Plaatste de internationale waardering voor animatiemeester Raoul Servais (*Taxandria*, 1994) België destijds nog niet op de animatiekaart, dan wisten Europese coproducties dit later wel te realiseren. Cruciaal daarbij was het door Belgische animatieteams ondersteunde *Les triplettes de Belleville* (2003) van de Fransman Sylvain Chomet. De kwaliteit van de animatie prikkelde de nieuwsgierigheid naar het Belgische talent. Gevolg: het Waalse duo Stéphane Aubier en Vincent Patar kon het Filmfestival van Cannes inpakken met *Panique au village* (2009) en *Ernest et Célestine* (2012). Dat zijn twee hoogst originele en leuke animatiefilms, maar de kloof tussen het festivalcircuit en de reguliere filmzalen hebben ze niet kunnen dichten. De commerciële basis voor een lokale industrie is dus nog niet gelegd.



Ben Stassen © nWave Pictures.

Op dat vlak speelt de tussen Los Angeles en Brussel pendelende Ben Stassen een belangrijke rol. Dankzij zijn commerciële succes zorgt de Belgische animatiefilmer met één afgewerkte film per jaar voor de broodnodige continuïteit. Stassen blijft voor velen echter een nobele onbekende. Wie weet dat hij op nummer één staat in een lijst van “beste 3D-regisseurs”, opgesteld door de internationale filmwebsite IMDb, vóór grote namen als Martin Scorsese en James Cameron? Wie weet dat zijn 3D-animatiefilm *Fly Me to the Moon* internationaal 34,4 miljoen euro opbracht (waarvan 10 miljoen op de Amerikaanse markt) en zo één van de grootste Belgische kassuccessen ooit is? Maar goed: veel trendsetters zijn in de schaduw begonnen, en Stassens ambitie is groter dan zijn bekendheid. Hij mikt wereldwijd, al werkt hij graag vanuit België.

De in Aubel nabij Luik geboren Stassen kreeg het filmvirus te pakken toen hij tijdens zijn studie communicatiewetenschap aan de KU Leuven van zijn eindwerken films maakte om zijn zwakke

kennis van het Nederlands te omzeilen. Een echte filmopleiding kreeg hij in de jaren tachtig aan de University of Southern California, waarna hij als producent in de Verenigde Staten opviel met de film *My Uncle's Legacy*. Die leidde hem opnieuw naar België, want het Brusselse computeranimatiebedrijf Little Big One trok hem aan om hun kwalitatief uitstekende werk bekend te maken in de film-industrie. Stassen raakte meteen in de ban van de mogelijkheden van CGI-technologie (*computer generated imagery* of digitale, dus met een computer gegenereerde animatie) en ontwikkelde demonstratiefilms. Een voorbeeld is *Devil's Mine Ride* uit 1991, een zogeheten *motion simulator ride film*, een film waarbij de ervaring van een ritje op een roetsjbaan wordt gesimuleerd. Met dat werk overtuigde hij de filmbusiness van de Belgische knowhow én bewees hij dat computergegenereerde beelden ook boeiende cinema kunnen opleveren. Bovendien vond hij daardoor in tv-producent D&D Media Group een geschikte partner voor zijn eigen bedrijf, het in 1996 opgerichte en in Brussel gevestigde nWave Pictures.

Met nWave Pictures profileerde hij zich niet als een dienstverlener maar als een filmproducent met eigen projecten. Aanvankelijk was dat een reeks nieuwe *ride films* maar met *Thrill Ride: The Science of Fun* (1997) schakelde Stassen over naar 3D-werk voor het veel grotere IMAX-filmformaat. Tussendoor gaf hij ook zijn visitekaartje af aan het reguliere bioscoopcircuit door drie indrukwekkende CGI-sequenties te ontwikkelen voor *Special Effects: Anything Can Happen* (1996). Stassen timmerde verder aan de weg via een reeks 3D-kortfilms: *Encounter in the Third Dimension* (1999), *Alien Adventure* (1999), *Haunted Castle* (2001), *S.O.S. Planet* (2002), *Misadventures in 3D* (2003), *Wild Safari 3D* (2005) en *African Adventure: Safari in Okavango* (2007). Die maakten de weg vrij voor een eerste langspeelfilm: *Fly Me to the Moon* (2008), de allereerste volledig in 3D gemaakte animatiefilm.

Fly Me to the Moon vertelt het verhaal van drie tienervliegen (Nat, IQ en Scooter) die stiekem meeliften met de Apollo 11-missie naar de maan. Dat werd niet door iedereen op prijs gesteld. Sommigen vonden het flauw, anderen ergerden zich aan de karikaturale voorstelling van de Russen in de film. Toch was Stassen niet over één nacht ijs gegaan. Na

twee jaar zoeken vond hij het scenario van Domonic Paris, dat “zowel naar inhoud als naar vorm perfect was. De ruimte leent zich met veel zwevende objecten heel goed voor 3D, en ik wou een film maken waarin gestileerde personages evolueren in realistische omgevingen. Het script hield fantasie en werkelijkheid prima in evenwicht”. Stassen geeft toe dat het Apollo 11-verhaal op zich niet dramatisch genoeg is, ook niet nadat het element van de vliegen in gevaar is toegevoegd, maar hij maakt zich sterk dat 3D de film “een extra dramatische dimensie” geeft.

Dat is meer dan promotiepraat. Voor Stassen is 3D geen gimmick maar een nieuw soort cinema. Volgens hem reageert een publiek rationeel en emotioneel op 2D-films terwijl 3D voor een ander soort betrokkenheid zorgt: “We brengen het verhaal niet naar de kijker, maar plaatsen de kijker in het verhaal.” Zo krijgt de toeschouwer het gevoel fysiek midden in een scène te staan. In zekere zin is dit een combinatie van een terugkeer naar de wortels van de cinema (film is geboren als kermisattractie) met het gebruik van moderne digitale technologie. Stassen zegt dat de filmgeschiedenis nog maar één revolutie heeft gekend: de overgang van stille films naar films met geluid. 3D heeft volgens hem alles in zich om geen evolutie maar een revolutie te zijn die de manier waarop films worden gemaakt grondig zal veranderen. “3D zorgt voor een nieuwe filmtaal”, meent Stassen. “Verhaal, ritme, kadrering en belichting moeten veranderen om de volledige *immersion* (onderdompeling) te realiseren die nodig is.”

Naast die nieuwe grammatica zijn volgens Stassen ook perfecte digitale projectie en andere filmzalen noodzakelijk voor de 3D-revolutie. Maar de inhoud blijft voor hem wel de sleutel. Vandaar dat hij in *Sammy's avonturen: de geheime doorgang* (2010) en *Sammy's avonturen 2* (2012) inspanningen levert om sterkere verhalen te vertellen. Met de kleine schildpad die bij zijn geboorte aan de dood ontsnapt en daarna vijftig jaar lang de wereldzeeën verkent, heeft Stassen alvast een personage met een hoog knuffelgehalte, en de ecologische boodschap van de film past perfect in de tijdgeest. Het vervolgverhaal voegt daar gevaar en spanning aan toe met een ontsnapping uit gevangenschap (een gigantisch onderwateraquarium), er is ook parallelle actie en

de scènes worden strakker geritmeerd. Maar vooral: experimenten met een subjectief *point of view* plaatsen de kijker nog meer in het avontuur.

Zoveel is duidelijk: de kwaliteit van de films gaat crescendo én achter de liefvallige animatieavonturen schuilt een revolutionaire ambitie. Vanuit Brussel wil Stassen de cinema veranderen en de wereld veroveren. Een contract met de grote Franse distributeur Studio Canal zorgt er alvast voor dat nWave vanaf *Sammy's Avonturen 2* jaarlijks één animatielangspeelfilm zal kunnen maken. Prima nieuws voor de 130 tekenaars en technici die in de studio werken maar ook voor jong regietalent. Vincent Kesteloot deed al ervaring op als coregisseur van de tweede *Sammy*-film en zal *Robinson Crusoe* maken voor nWave, terwijl Jérémie Degruson de coregie van *The Enchanted House* voert. Daarnaast maakt nWave nog altijd IMAX-films en *rides* om het eigen werk (de *Sammy*-franchise) te promoten in attractieparken. De toekomst ziet er rooskleurig uit voor Stassen en zijn studio. Tegelijk zet hij Brussel op de internationale filmkaart en dat kan jong animatietalent alleen maar ten goede komen. De weg naar een volwaardige Vlaamse animatie-industrie is nog lang, maar voor het eerst lijkt het geen sciencefiction meer. Er mag weer gedroomd worden. Met dank aan 3D.

IVO DE KOCK
