

## Out of Time. Was Brickfilme bedeuten können

von Mathias Mertens

Gleich zu Beginn warnt uns ein Erzähler: „Zwei Männer reden davon, einen schönen Sonntagmorgen Spaziergang zu machen. Aber diese zwei Männer stehen kurz davor, in eine Reise jenseits ihrer wildesten Vorstellung aufzubrechen. Denn in Kürze werden Mike und Jeff sich außerhalb der Zeit befinden.“ Zunächst deutet nichts darauf, als sich die beiden durch die menschenleeren Straßen der Stadt bewegen, doch dann erscheint mit einem Ploppgeräusch ein seltsames Gefährt aus dem Nichts, dem drei Gestalten in bunten Raumanzügen entsteigen. Major Tom Golightly und sein Team fragen Mike und Jeff aus über dieses Jahr 2003, in das sie mit ihrer Zeitmaschine von 1981 aus geflogen sind. Über Teleportations-Kabinen, Schwebautos, Raketenrucksäcke und atomar angetriebene Busfahrroboter. Und immer wieder werden sie von Mike und Jeff enttäuscht, bis es schließlich aus dem Major herausbricht: „Um Himmels Willen! Es ist 2003! Die Menschheit betrachtet die Morgendämmerung des 21sten Jahrhunderts und ihr erzählt mir, daß die Leute sich immer noch in Bussen fortbewegen, die von Menschen gefahren werden? Ist überhaupt irgend etwas in den letzten 20 Jahren passiert?“ Woraufhin sie erwidern, daß man die Berliner Mauer eingerissen hat und die Sowjetunion kollabiert ist, daß es vor kurzem Schwierigkeiten mit attackierenden Affen gab und daß man Reality TV erfunden hat, was aber leider nichts mit 3D-Technologie zu tun hat, sondern nur damit, daß man Menschen in Häuser mit Kameras steckt, um dabei zuzusehen, daß sie in Häusern sind. Der Major ist enttäuscht. Er hätte mit mehr „Space Age“ in der Zukunft gerechnet. Wozu Mike und Jeff nur einfällt, daß man neue Star Trek-Staffeln produziert hat.

Der Kurzfilm „Out of Time“ des Regisseurs Buxton ist eine clevere Reflexion auf technische Visionen, Erwartungen an die Zukunft, Science Fiction Kultur und Realitätsprüfungen. Clever aber weniger wegen seiner Geschichte, die eine einzige Pointe ist, sondern hauptsächlich aufgrund einer Tatsache: Er ist ein sogenannter Brickfilm, ein Stop-Motion-Animationsfilm der ausschließlich mit Lego-Figuren in Lego-Kulissen gedreht worden ist. Die Besucher aus dem Jahr 1981 sind Figuren der damaligen „Classic Space“-Reihe mit den typischen weißen, roten und gelben Raumanzügen und dem Lego-Raumfahrt-Logo auf der Brust: ein von Kratern überzogener Himmelskörper, um das ein Raumschiff einen halbkreisförmigen Kondensstreifen zeichnet. Und so sind Major Golightly und sein Team nicht nur Besucher aus der Zeit des gerade angelaufenen „Space Shuttle“-Programms der NASA und der damaligen Hoffnungen auf eine „New Frontier“, sondern auch Artefakte einer Kindheit, in der es Spielzeug gab, das diese „Space Age“-Ideologie der Gesellschaft transportierte.

„Ist überhaupt irgend etwas in den letzten 20 Jahren passiert?“ Nun, Teleportation wurde nicht gerade erfunden, aber Regisseur Buxton gibt implizit eine andere Antwort: PC und Internet haben sich als Einrichtungsgegenstände und Alltagsbestandteile durchgesetzt. Und dadurch einer breiten Bevölkerungsschicht universelle technische und distributive Möglichkeiten gegeben, die früher vielen kleinen, ständisch geregelten Gruppen vorbehalten waren. John Mitchell hat sich im Transcript Magazine daran erinnert, was er als Filmstudent Anfang der achtziger Jahre miterlebte: „Geheime Techniken, die das Filmemachen der Freimaurerei gleichmachten. Sobald man wußte, wie man einen Projektor und eine Filmschnittmaschine benutzen konnte, war man mit diesem Geheimwissen gesegnet, zu dem andere nicht berechtigt waren; und man tat es in einem sehr dunklen geheimnisvollen Raum. Es war cool, es war romantisch, es war ... exklusiv.“ Diese Selbsteinschätzung konnte er aber nur gewinnen angesichts der dramatischen Strukturveränderungen, die durch die Mikroelektronik herbeigeführt worden sind: „Das Digitale hat mehr Leuten das Filmemachen ermöglicht als es Super 8 jemals getan hat – und dazu hat es sogar zur Qualität der Ergebnisse entscheidend beigetragen.“

Eine Webcam kann man sich heute für ein paar Euro bei Ebay ersteigern, die Einzelbildschaltung für Stop-Motion-Filme liegt der Kamerasoftware bei, Windows XP liefert mit dem Movie Maker ein Videoschnittprogramm mit Nachvertonungsmöglichkeit ungefragt mit. Mehr braucht man eigentlich nicht, um sofort Filme machen zu können, die aus dem Stand die technische Qualität eines Griffith oder Eisenstein überragen. Mit ein klein wenig Übung kann man Animationsabläufe erzeugen, die die Claymation-Bewegungen der King Kongs und Godzillas der Filmgeschichte als das erscheinen lassen, was sie tatsächlich sind: Manifestationen einer beschränkten Technik, die gerade in ihrer virtuosen Handhabung ihre Beschränkungen zeigten. Und wo man früher das eigene Werk mehrere Zugangskontrollen passieren mußte, um von Kinobesitzern in eine obskure Kurzfilmschau gesteckt, von Jurymitgliedern für ein Festival würdig befunden, von Fernsehredakteuren für ein seltenes Feature vorgesehen zu werden, damit es überhaupt von irgend jemand außerhalb des eigenen Bekanntenkreises gesehen wurde, da sorgen heute Uploadmöglichkeiten in einschlägigen Internetforen dafür, daß sich die Öffentlichkeit, die sich dafür interessiert, von selbst finden kann.

Natürlich gab es auch früher schon Stop-Motion-Animationsfilme mit Lego. Namentlich haben sich Andy Boyer und Dave Lennie hervorgetan, die schon 1989 den Film „Oh Well“ produzierten. Aber einerseits ist dieser Film ein vor-digitales Artefakt, wie Dave Lennie im Animation Magazine ausführte: „Das war in den Tagen, bevor man am Computer bearbeiten konnte, also mußten wir alles in der Kamera machen. Wir drückten den Aufnahme-Knopf, warteten eine Sekunde, dann drückten wir noch mal. Wir konnten nur abschätzen, wie lange unsere Figuren sprechen würden.“ Und andererseits konnten sich die beiden erst dann als Pioniere erkennen und zu erkennen geben, als es das World Wide Web gab, in dem andere ihre Filme austauschten und kommentierten und somit die Gattung Brickfilm erst erschufen. Sie selbst nennen ihre Frühwerke auch „LegoMation“, ein Indiz, daß es sich um etwas anderes handelt. Ihren Beschreibungen hängt noch der Geruch des Arkanen, des handwerklich Meisterhaften an, indem sie sich nämlich in die Filmemacher-Domäne einschlichen und dort dilettierten. Den Brickfilmern ist dieser Gestus völlig fremd, weil sie sich über die Technik zunächst wenig Gedanken machen. Sie sind im Internet auf Filme gestoßen, die sie anregend fanden, und haben dann adhoc selbst Filme gemacht, um andere anzuregen. Filmische Expertise haben sie einfach deshalb, weil sie seit ihrer Geburt mit Fernsehen und Film aufgewachsen sind und Praktiken wie Schuß-/Gegenschuß, establishing shots, Parallelmontagen zu ihrem Kommunikationsrepertoire gehören, ohne daß sie es so benennen könnten.

Wenn Mike und Jeff zu den letzten 20 Jahren nur der Zerfall der Sowjetunion einfällt, dann zeigt das, wie selbstverständlich und unauffällig die dramatischen technischen Umwälzungen durch Computertechnik sind, wie vollständig sie in das Leben inkorporiert worden sind. Die „Classic Space“-Figuren in „Out of Time“ sind auch Verkörperungen des 10jährigen Lego-Spieler von 1981, der zwischen seinen auf dem Teppich ausgekippten Steinen saß, den gerade im Fernsehen miterlebten „Columbia“-Start nachbildete und eine Zukunft bauen wollte, die in der Gedankenwelt der dreißiger Jahre gefangen blieb. So wie Mike und Jeff der 30jährige Brickfilmer sind, dem sein Computer die Möglichkeit eröffnet hat, eine Zukunft auszugestalten, die ihm nie bewußt gewesen ist, weil sie für ihn ständige Gegenwart war. Und plötzlich begegnen sich beide wieder Anfang des 21. Jahrhunderts und haben nichts gemeinsam, außer daß sie sich gemeinsam in einer Geschichte befinden. Die Chiffre „1981“ im Film bezeichnet genau den Punkt, an dem 10jährige anfangen, ihre Lego-Steine in den Keller zu bringen, um Platz für Heimcomputer wie den Sinclair ZX81 zu machen und sich von ihren Zukunftsphantasien zu verabschieden, weil sie viel zu sehr mit den gegenwärtigen Herausforderungen wie Basic, Pascal, Assembler beschäftigt waren. Erst 20 Jahre später, nachdem man die gesamte Akkomodation von Command-Line-Interface-Alchimie bis zur Plug&Play-Selbstvergessenheit nachvollzogen hatte, war wieder Zeit zur Reflexion. Und zur faszinierten Identifikation mit einem fremd gewordenen Selbst, verkörpert durch das Spielzeug seiner Zeit.

Auch die Firma Lego war von diesem gesellschaftlichen Wandel betroffen. Das Interesse an den Plastiksteinen, die der dänische Tischler Ole Kirk Christiansen in den vierziger Jahren erfunden und mit der Aufforderung „leg godt“/„spiel gut“ versehen hatte, sank in den neunziger Jahren kontinuierlich. Die Tatsache, daß auf jeden Menschen in der Welt 52 Legosteine kamen, reichte eben nicht, man mußte auch Umsatzsteigerungen machen. Weil als Hauptgegner der Computer ausgemacht wurde, verfiel man auf die Strategie, sich diesem anzudienen. In Zusammenarbeit mit dem Massachusetts Institute of Technology entwickelte man ein Mikroelektronik-Innenleben für die Knopfsteine samt passender Steuerungssoftware, so daß man 1998 das Mindstorm-System auf den Markt bringen konnte. Die Idee war, daß man nun mittels des Computers seine Steinkreationen zum Leben erwecken und als Roboter durch die Kinderzimmer wandeln lassen konnte. Eine Idee, die grandios floppte. Weil sie fünfzehn Jahre zu spät kam, zu sehr der Geek-Kultur der frühen achtziger Jahre verhaftet war, zu wenig mit der Windows 98-Welt und ihrem All-inclusive-Slogan „Where do you want to go today?“ zu tun hatte. Warum sollte man Lego-Steine kaufen, die krampfhaft versuchten, es dem Computer gleichzutun, wenn man einen Computer hatte?

Das eigentliche Potential von Lego war und ist, daß es Lego ist. Ein Baukasten, eine Virtualität, für die der Spieler erst eine Form finden muß. Lego überlebte deshalb bis heute, weil Menschen nicht aufhörten, sich Lego für ihre Ideen anzueignen. Lego blieb eine Möglichkeit, den Alltag zu begreifen, wie schon zu Kinderzeiten. Eine Liste im Guardian belegt das: „Larry Page, der 28jährige Chef der Suchmaschine Google hat sich einen Tintenstrahldrucker aus Lego gebaut, während Yali Friedman, ein kanadischer Biochemie-Doktorand im Fernsehen mit einem Lego-Modell die Struktur der DNA erklärt. Eric Harshbarger, ein 30jähriger Programmierer und Lego-Künstler aus Alabama, erschafft lebensgroße Skulpturen aus Lego, alles von Bart Simpson bis zu einem verwendungsfähigen Schreibtisch für einen Geschäftsmann.“ Und natürlich fehlt nicht der Hinweis auf Brickfilme: „EDV-Berater Jason Rowoldt dreht mit seiner Firma BrickFilms einstündige Filme mit Lego.“

Die Firma Lego modifizierte ihre Anpassungsstrategie an das veränderte Konsumverhalten und setzte nach der Computerifizierung voll auf Film. Sie kauften millionenschwere Lizenzen wie Star Wars, Harry Potter und Spiderman und brachten entsprechende Legosteine-Umsetzungen der Filmfiguren und –sets auf den Markt. Außerdem versuchten sie das, was die Brickfilmer unabhängig von ihnen erfunden hatten, wieder in ihre Produktpalette zu inkorporieren. Sie gaben noch mehr Geld dafür aus, daß Steven Spielberg seinen Namen für ein Produkt zur Verfügung stellte, und stellten das „Lego Studios – Movie Maker Set“ in die Läden, ein Action-Film-Set mit Regisseur, Kameramann und Dinosaurier sowie einer Webcam im Legosteine-Design samt Filmbearbeitungssoftware. Die Resonanz in der Szene war groß, allerdings nicht positiv: „Was die Lego-Company uns da zu verkaufen versucht, ist etwas, das WIR vor ein paar Jahren erfunden haben,“ beklagte sich lautstark Brickfilmer Jared B. Gilbert. Und wies auf einen weiteren fatalen Denkfehler der Lego-Macher hin: „Jedes Set kommt mit einem Kameramann oder Akteuren hinter den Kulissen. Wenn man nicht gerade einen Film über Kameramänner drehen will, haben sie überhaupt keinen Sinn. Man kann filmen und filmen und filmen und alles, was die kleinen Kameramänner machen, ist bloß rumzustehen.“

Gilbert schrieb dies auf [www.brickfilms.com](http://www.brickfilms.com), der sogenannten „Firma“ von Jason Rowoldt, die im Guardian-Artikel erwähnt wird. Tatsächlich ist BrickFilms die größte Brickfilmer-Community weltweit. Jeder, der Anschluß sucht, Hilfe bei seinen Filmbemühungen braucht oder seine Filme dem kritischen Urteil der interessierten Öffentlichkeit überlassen will, kommt an dieser Adresse nicht vorbei. Rowoldt hatte die Seite im Dezember 2000 online gestellt, um eine Handvoll Filme zu zeigen, die er im Internet gefunden hatte. Und wer immer sich angeregt fühlte, einen eigenen Film zu produzieren und vorzustellen, war auf die Seite eingeladen. Einen Monat später war BrickFilms.com schon so stark gewachsen und hatte so viel Aufmerksamkeit auf sich gezogen,

daß die New York Times einen Artikel über dieses neue Phänomen veröffentlichte. Das World Wide Web ermöglichte, was vorher niemals denkbar gewesen wäre: Als einzige Person in seinem Umkreis, die sich mit so etwas Verschrobenem wie Lego-Animationsfilm beschäftigte, traf man mit den vielen anderen Einzelnen ihrer Umkreise zusammen, die das selbe Interesse teilten. Man sah das Material der anderen, man konnte vergleichen, diskutieren, sich streiten, sich auf bestimmte Sachen aufmerksam machen. Außerdem wußte man endlich, daß man seine Filme für jemanden produzierte: Leute, die nicht mit einem verwandt waren und sagten „Ja, gefällt mir ganz gut“.

An Buxtons „Out of time“ läßt sich noch mehr ablesen. Er ist auch als Produkt dieser Gemeinschaft erkenntlich. Die Zeitung, die Mike und Jeff zu Beginn lesen, hat einen Artikel auf der Titelseite über zwei Personen, die in einem „Realitätszusammenbruchsexperiment“ gefangen gehalten werden, die Photos zeigen eine braunhaarige Figur in einem schwarzen Hemd und einen bärtigen Kopftuchträger in einem gestreiften Sweatshirt. An der Wand hängen zwei Filmplakate: eines von der noch nicht im Kino gelaufenen „Star Wars Episode III“, eines von einem Film namens „Gauntlet“. Abgesehen von Star Wars scheinen das für Außenstehende bloße Ausschmückungen einer filmischen Realität mit fiktiven Accessoires zu sein. Tatsächlich bezieht sich alles auf Filme, die es in der BrickFilm.com-Community zu Berühmtheit gebracht haben. „The Gauntlet“ und „Rise of the Empire“ – ein Trailer zu „Episode III“ – stammen von Jay Silver, der, obwohl er nur diese zwei Filme gedreht hat, mit seinen technischen Fertigkeiten Maßstäbe im Brickfilmen gesetzt hat, die bisher niemand anderes erreicht hat. Und die beiden Figuren des Zeitungsartikels sind die Hauptfiguren der „Clocktower Trilogy“ von Bluntman, die ersten echten Superstars des Mediums, die Art von Charaktere, die dann jeder erschaffen wollte, der mit dem Brickfilmen begann.

Die Referenzen in „Out of time“ zeigen, daß sich wie bei jeder Kommunikationsgemeinschaft sehr schnell Codes, Bezugsrahmen, Gemeinplätze und den Diskurs bestimmende Personen etabliert haben, die definieren, was „Brickfilm“ ist. Bluntman ist dafür das herausragendste Beispiel und nicht ohne Grund erweist ihm Buxton mit seinem Erstlingsfilm „Out of time“ auch diese intensive Reverenz. Die „Clocktower Trilogy“ mit dem bärtigen Steve und dem Jeanshemdträger Dave erschien in rascher Folge 2000 und legte einige Standards, um nicht zu sagen Klischees, fest, denen andere sofort nachzueifern versuchten: das männliche Duo an Alltagsplätzen, das sich über ihre unterschiedlichen Populärkulturinterpretationen streitet – der erste Film beginnt mit einer Auseinandersetzung darüber, wer in dem Kampf Joda gegen Darth Vader gewinnen würde, im zweiten geht es um Batman und Spiderman, im dritten um das Duell Captain Janeway / Captain Picard – und das während dieses Streits absonderliche Begegnungen hat – sei es mit vorbeispazierenden Ewoks, aus dem Himmel fallenden Schotten oder menschenfressenden Affen. Dieses Muster war so ansprechend und die Filme mit minimalem Aufwand so unterhaltsam, daß man nicht nur weitere Brickfilme sehen wollte, sondern sich sogar vorstellen konnte, selbst welche anzufertigen.

Dabei waren Bluntmans Mittel keineswegs originell. Er hatte sie selbst nur abgeguckt und wollte seinerseits einem Vorbild nacheifern: Kevin Smith und seinem Low-Budget-Klassiker Clerks von 1994, einem Film über zwei junge Männer, die einen Kiosk mit angeschlossener Videothek hüten müssen, sich dabei über ihre Star Wars-Interpretationen streiten, ein Rollhockey-Match auf dem Dach austragen und einen bei der Selbstbefriedigung verstorbenen Mann auf der Toilette sitzen haben. Und auch schon Kevin Smith hatte sich von anderen zu seinem streitenden Duo inspirieren lassen, das ein klassischer Topos der Komödie seit dem Altertum ist. Mit seiner leichthändigen Übertragung dieser Stereotype in einen Stop-Motion-Animationsfilm mit Lego zeigte Bluntman allerdings, daß man Einiges, an dem man bisher nur als Konsument teilhaben konnte, nun auch mit minimalem Aufwand selbst erzeugen konnte. So wie Steve und Dave in ihrer Unterhaltung die Geschichten von Joda und Darth Vader weiterspinnen, erweiterte

Bluntman die Geschichte von Star Wars wie die von Clerks, erzählte gleichzeitig von seiner Begeisterung über George Lucas und Kevin Smith, kombinierte seine durch Fernsehen und Kino geschulte Filmkompetenz mit seiner in der Kindheit entstandenen Spielkreativität und trat mit seinem fertigen Produkt in einen Dialog mit anderen ein. Die „Clocktower Trilogy“ ist zugleich Lektüre wie Fortschreiben von Populärkultur, ein Prinzip, das die Oralkultur vor Erfindung des Buchdrucks beherrscht hatte und erst mit Heimcomputern und ihrer Vernetzung untereinander wieder zum Tragen kommt.

Diese Pionierleistung von Bluntman ist nicht zu unterschätzen, sie bedeutet aber auch, daß die Epigonen und Nachahmer sehr schnell sein Niveau erreichen und ihn übertreffen konnten. Sie waren ihm gegenüber im Vorteil, daß sie nicht nur Kinofilme und Comics weiterschreiben konnten, sondern auch Brickfilme. In der Reflexion des eigenen Tuns, das durch Initialbeispiele wie die von Bluntman überhaupt erst greifbar geworden war, konnten sich spezifische Stilmittel und eigenständige Geschichten entwickeln. „Out of time“ ist dafür das perfekte Beispiel, ein Film, der gewissermaßen an der Schwelle steht, auf seine Herkunft zurückblickt um dann hinaus in eine eigene Zukunft zu treten. Buxton drehte danach auch die ganz andere Star Wars-Reflexion „A Wasted Journey“, die innerhalb des Films selbst spielt, die Brickfilmer-Hommage „Words of Wisdom with Jeff and Mike“ oder die Erinnerung an die Achtziger-Jahre Band Twisted Sister „Twisted“, alles technisch und erzählerisch ausgefeilter, als es Bluntman auch in seinen späteren Filmen je erreicht hat.

Ein Film, der eine Brickfilm-Community voraussetzt, ist zum Beispiel auch Digi Daves „The Hand of Fate“, dessen technische und erzählerische Raffinesse man nur verstehen kann, wenn man selbst Erfahrung mit dem Animieren von Lego-Figuren hat. Ein Mann sieht im Büro, daß für Sekundenbruchteile eine riesige Hand am Kopf seiner Arbeitskollegen dreht. Er geht zum Arzt, der ihn untersucht und nichts finden kann, ihn aber, weil er auch bei ihm die Hand sieht, zu einem Psychologen schickt. Als auch dieser ihm nicht glaubt und von der Hand manipuliert wird, rennt der Mann panisch auf die Straße, wo die Riesenhand an allen Personen, Fahrzeugen, Flugzeugen aufflackert. Voller Verzweiflung ruft er in den Himmel, daß der große Unsichtbare ihn holen soll. Der sich fluchend als realer Trickfilmer entpuppt, der schon wieder die Kamera für das nächste Bild ausgelöst hat, obwohl er seine Hand nach dem Bewegen der Figur noch nicht zurückgezogen hatte – ein vertrautes Phänomen, wenn man 900 Aufnahmen für eine Minute Film machen muß und bis in die Nacht hinein arbeitet.

Wie weit weg man sich von der Pubertätsästhetik eines Bluntman fortbewegen kann zeigt Egoless in „Kerouac“, einer kongenialen Umsetzung von Jack Kerouacs „American Haikus“-Lesungen in den Jazz Clubs von New York in den fünfziger Jahren. Ein Film, der nicht nur die Manierismen der Beat-Generation aufnimmt – Super 8-Film-Versatzstücke, Schwarzweiß, Bebop Saxophon, kleine Diarahmen innerhalb des Bilds –, sondern der auch schöne visuelle Entsprechungen für Kerouacs Dreizeiler findet, etwa für „Bee / Why are you staring at me / I'm not a flower“, bei dem die Aufnahme eines großen, fliegenden Bienenmodells winzig in den Film montiert wird, um dann zu einer hippiesken, in Waben zerteilten Ansicht der Kerouacfigur im Blumenkostüm zu wechseln.

Und manchmal wächst ein Brickfilm sogar über sich hinaus und wird zu einem Kunstwerk in einem eigenständigen Sinn. Hali ist ein Regisseur, dem so etwas passiert. 2002 gewann er mit „A (Very) Brief History of the Bushranger Ned Kelly and the Kelly Gang“ den „Best Film“-Preis der „BrickFilms Historical Fiction Competition“ – die Bedeutung dieser jährlich von BrickFilms veranstalteten Wettbewerbe für die Community ist von erheblicher Bedeutung, da sie zu fortgesetzter Produktion anregen; auch Buxtons „Out of Time“ entstand so, als Beitrag für den „A Peculiar Event“-Wettbewerb. Mit diesem Film etablierte sich Hali sofort als eine der wichtigsten Persönlichkeiten des Brickfilms. Er erzählt die Geschichte des australischen

Nationalhelden Ned Kelly als verschachtelten Film-im-Film: Ein Museumsgast besucht eine Ausstellung mit Werken des Malers Sidney Nolan (1917-1992), der eine Serie über Ned Kelly angefertigt hat. Er sieht sich immer ein Bild an und geht dann kurz in den angeschlossenen Filmvorführungssaal, in dem eine Dokumentation über den australischen Robin Hood läuft. In diesen Momenten wandelt sich der Film zu dem Museumsfilm, wird fleckig und flackert sepiafarben dahin. Zuerst ist man als Zuschauer irritiert, daß dieser sehr ernst daher kommende Film plötzlich auf das kindisch anmutende Element zurückgreift, Ned Kelly und seine Bande mit lächerlichen eckigen Legosteinköpfen auszustatten. Ein unprofessioneller Stilbruch, möchte man meinen. Doch im Wechselspiel zwischen Bildergalerie und Dokumentarfilm erschließt sich das plötzlich als eine bei Nolan gefundene Ästhetik, der das Markenzeichen Ned Kellys – den selbstgefertigten Rüstungshelm – als schwarzes Quadrat mit durchgehender Öffnung in seinen Bildern herausgestellt hat. Hali gelingt es, nicht nur die Geschichte Ned Kellys lebhaft zu inszenieren, sondern ebenso das künstlerische Echo, das er hervorgerufen hat, wie auch die Affinitäten der Lego-Ästhetik zu Kunstrichtungen wie der naiven Malerei aufzuzeigen. Nach dieser Reflexion auf künstlerischen Stil lotete Hali mit jedem weiteren Film die stilistischen Möglichkeiten des Brickfilms weiter aus, sei es mit Animationen auf Photos innerhalb des Films in „Dare to be different“, Steinjonglagen in „The Juggler“, Kamera-Achsensprung-Verwirrungen in „Doorway“ oder mit minimalistischem Realismus in „Speed Demon!“. Immer geht es ihm um die Erweiterung der Ausdrucksmöglichkeiten, niemals um Imitation.

Brickfilm wird sicherlich nicht die Zukunft des Animationsfilms werden, dafür werden die Möglichkeiten, die sich durch immer noch explodierende Prozessorleistungsfähigkeit und das Verschmelzen von Videospiel und Film ergeben, zu universell und überzeugend sein. Mit dem standardisierten Design des Lego-Kosmos wird man sich nur innerhalb eines bestimmten Bereichs filmischen Ausdrucksvermögens entwickeln und ausdifferenzieren können und niemals ein massenfähiges Kunstwerk anfertigen, daß sich über diesen Wiedererkennungswert erhebt und den lustigen Effekt vergessen läßt, daß es sich um kleine Plastikfiguren handelt, die Bild für Bild ein wenig weiterbewegt worden sind. Aber Brickfilm wird seinen Platz behaupten, eine unkomplizierte Technik zu sein, um sich innerhalb einer bestimmten Gemeinschaft zu wissen und dort zu kommunizieren. Es ist aber auch ein genuiner Inhalt des Mediums Internet, etwas, was man nur dort bekommt, wenn man von solchen Grenzüberschreitungen wie Michel Gondrys Lego-Musikvideo für „Fell in love with a girl“ der White Stripes absieht. Wenn die mit Computerspielen gedrehten Machinima-Filme so etwas wie Fernsehserien sind, ein episches Format, dann sind Brickfilme, wenn man so will, die Lyrik des Internets: etwas, für das ich extra das Internet „einschalte“, um dort nach neuen Perlen zu suchen.

John Mitchell ist sogar überzeugt, daß diese durch Computer und Internet hervorgerufene Revolution, „die Art der Filme beeinflussen wird, die wir sehen werden, weil mehr Menschen erlaubt ist, Filme zu machen und zu zeigen.“ Diese gewissermaßen demokratische Praxis „legt die Latte höher für ‚professionelle‘ Filme, denn nun kann man auch die Leute mit Talent sehen, nicht nur diejenigen mit Ehrgeiz, Geld oder dem Willen, schmierige Entscheidungsträger zu umarmen.“ Nicht daß Hali irgendwann einen „Citizen Kane“ mit Lego-Figuren ins Kino bringen würde, aber vielleicht stolpert ein Filmproduzent mal über einen Link zu „Ned Kelly“, erkennt die enorme filmische Kreativität und bietet ihm einen Stoff an. Nachdem die Musikvideoregisseure wie David Fincher, Spike Jonze und Michel Gondry so aufgefallen sind, könnten Hali, Buxton, Jay Silver und Bluntman das nächste „frische Blut“ für Hollywood werden.