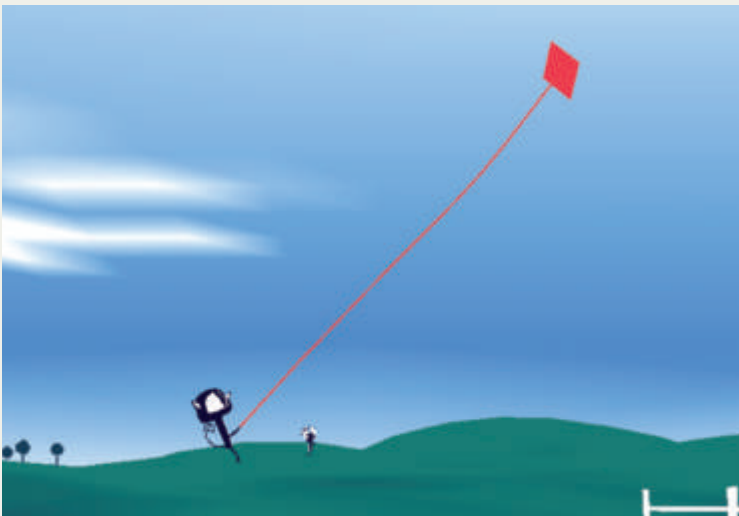
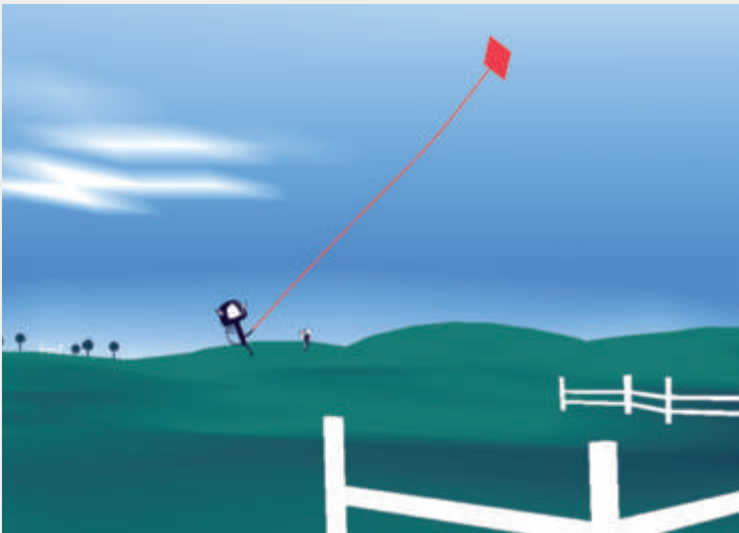


3D-FILM

ANIMIERTES DOGMA DAVID OREILLY



www.davidoreilly.com

Der Animations-Designer David O'Reilly ist ein **Shootingstar der bewegten Pixel**, mit frischen 23 Jahren erhielt er für seinen Kurzfilm "Please Say Something" einen Goldenen Bären. Jetzt will er mit einem Regelwerk á la Dogma sein Metier neu definieren. *Von Verena Drüberger*

David O'Reilly will mit dem stilistischen Kladderadatsch in der 3D-Animation aufräumen: Ein straffes Regelwerk soll die Animation vor sich selbst retten, vor ödeliger Nostalgie und gepanschtem MashUp. Dazu sollen dogmatische Einschränkungen zugunsten von Kohärenz rocken - weg also mit Weichzeichner und Anti-Alias. Denn was für Film gelte, müsse für 3D schon dreimal so stringent sein, befand O'Reilly auf der Pictoplasma.

Kein schlechter Weg für David O'Reilly aus Irland, mittlerweile in Berlin wohnend: Mit 15 hat er mit dem Basteln in 3D angefangen, mit 19 hilft er Shynola bei den Animationen für "The Hitchhiker's Guide To The Galaxy". Jetzt, mit 23, kriegt er den Goldenen Bären für seinen Kurzfilm "Please Say Something", kurz PSS. Den hatte er jeweils in 15 Stücken letztes Jahr ins Netz gestellt, während er noch daran saß. Wie bei William Gibsons "Pattern Recognition", wo kleine Filmschnipsel online irgendwo auftauchen, während die ganze Geschichte gerade erst kreiert wurde. Ein Goldener Bär passt zu seinem Netzclip, denn zu Hause fühlt er sich eher in der Filmecke. Seine filmische Sozialisation hat er Bittorrent und dem Cinema-Obscura-Portal zu verdanken. Und einem Aufenthalt als Stipendiat von Fabrica 2006, als er deren Vorführkino nutzte, um sich jeden Tag fünf bis sechs Filme reinzuziehen.

PSS hält sich strikt an bestimmte Dinge: statische Kameraführung, oft Vogelperspektiven und kaum Schnitte bei Dialogen. Die Geschichte ist ein tragisches Beziehungsdrama von Katze und Mäuserich, gefertigt mit abstrakten Pixelgrafiken, die sich keiner Retro-Kultur anbiehern wollen. Denn gemacht hat er das streng nach einem selbstauferlegten Dogma: *"Kreative Freiheit lähmt doch nur"*, sagt er und findet Lars von Trier gut, *"diesen Typen aus der Mittelschicht eines reichen europäischen Landes, der sich gezwungen hat, das durchzuziehen."*

Ein Dogma also für die 3D-Animation - das geht für David nur mit einer stilistischen Kohärenz, die alle filmischen Mittel durchwebt. Das ist aber klar beim Film, sonst entsteht Irritation. David meint: *"Das Kino war der Animation immer voraus, weil da die Chance größer war, die Filmsprache zu vermässeln."* Aber bei 3D sind es Dialog, Design oder die Bewegungen nicht immer, *"weil man zu viel mit den Tools machen kann"*, sagt er. Und deshalb, anstatt viel reinzuklatschen, muss eine selbstauferlegte Limitation her: ökonomisch haushalten und nur mit Preview Rendering arbeiten, statt alles lange rendern zu lassen. Das heißt auch, willentliches Ausfransen an den Rändern für schraffierten Charme, weil die Objekte nicht kantengeglättet sind. Außerdem wird die Anzahl der Polygonen heruntergeschraubt und stattdessen mit einfachen geometrischen Objekten gearbeitet, die kantig bleiben, damit sie nicht wie so oft glatt und plump wirken. Des weiteren gibt es in PSS statt realistischen nur flache Schatten.

Und natürlich sind da noch die Charaktere selber. Je generischer,