

Blue Sky Studios

Im Februar 1987 gründeten Carl Ludwig, Eugene Troubetzkoy, Chris Wedge, Allison Brown, David Brown und Michael Ferraro, die zuvor für Disney u.a. die Software für *Tron* (1982) entwickelt hatten, die *Blue Sky Studios* (zunächst in New York, ab 2009 in Greenwich, Conn.), die sich auf die Entwicklung von CGI-Techniken spezialisieren sollten. Nach den ersten beiden Jahren des Misserfolgs (die Firma hatte nur drei Computer, die Mitarbeiter arbeiteten monatelang ohne Lohn, auch fehlte eine Software, die CGI der erwünschten Perfektion fehlte noch) gingen erste Aufträge aus der Werbeindustrie ein; auch MTV wurde zum Auftraggeber. Schon in den späten 1990ern wurde Blue Sky einer der wichtigsten Anbieter professioneller CGI-Arbeit und arbeitete an Real-Filmen wie *Joe's Apartment* (1996), *Alien Resurrection* (1997) oder *Fight Club* (1999) ebenso mit wie an Animationsfilmen, übernahm gelegentlich auch die Special Effects (wie in *Tiger & Dragon*, 2000). Der Kurzfilm *Bunny* (1998, Chris Wedge), der den Oscar als „Bester animierter Kurzfilm“ erhielt, stellte zum ersten Mal die photorealistische Perfektion der Bilderzeugung vor, die Blue Sky inzwischen beherrschte. *Ice Age* (2002) wurde zu einem weltweit verbreiteten Erfolgsfilm. Der Film – wie später auch die Ice-Age-Sequels, *Robots* (2005), *Dr. Seuss' Horton Hears a Who!* (2008) oder das Zeichentrickmusical *Rio* (2011) – wurden sogar (meist in Kooperation mit 20th Century Fox, die die Studios 1999 aufgekauft hatten) von den Studios produziert. Die Firma hat heute (Stand: 2017) über 180 Angestellte.

Literatur: Weishar, Peter: *Blue Sky. The Art of Computer Animation*. New York: Abrams 2002.

From:

<https://filmlexikon.uni-kiel.de/> - **Das Lexikon der Filmbegriffe**

Permanent link:

<https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/b:blueskystudios-9328>

Last update: **2017/08/27 17:00**

