

VORBEMERKUNG

Würde man mich nach meiner Motivation für die vorliegende Arbeit fragen, so würde ich antworten, dass ich aufgrund meiner langjährigen beruflichen Tätigkeit als 3-D-Artist mit Autodesk 3ds max ein beinahe drängendes Bedürfnis verspüre, dem filmwissenschaftlichen Diskurs umfangreiche Einblicke zu gewähren; Einblicke, die eine Verwandtschaft der *Computerbilder* zum Film bekräftigen; Einblicke, die das Technisch-Programmatische des Computers entrümpeln; Einblicke, um den postmodernen Begriff der expandierenden ›Computeranimation‹ als Teil der filmischen Kinematografie begrifflich nicht zu verlieren; Einblicke, die für die Filmwissenschaft nützlich sein können.

Als Computeranimation ist die 3-D-Computeranimation gemeint, die Filmbilder einer virtuellen Räumlichkeit generiert, mit denen die Inszenierung eines vollständig 3-D-computergenerierten Spielfilms möglich wird und seit 1995 von Hollywood als neuzeitliche Gattung praktiziert wird.

Alle in dieser Arbeit erwähnten, abendfüllenden Spielfilme sind intersubjektiv rezipierbar, da sie auf Videokassette bzw. DVD im Handel erhältlich sind.

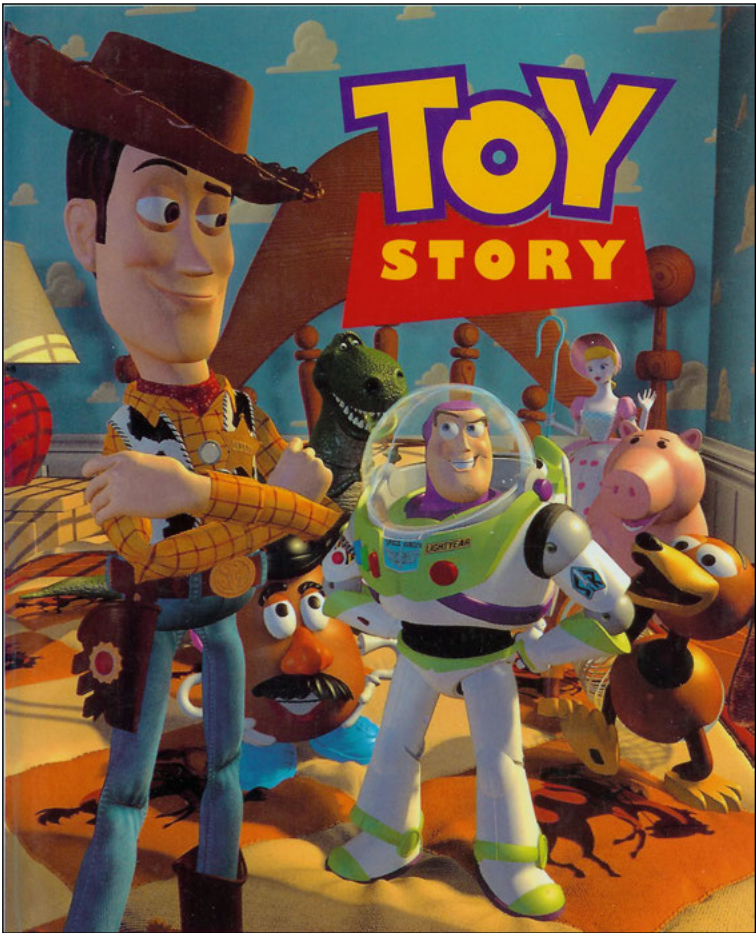


Abbildung 1: Werbegrafik zu Toy Story (USA 1995, Regie: John Lasseter)