



DET SAMFUNNSVITENSKAPELIGE FAKULTET BACHELOROPPGAVE

Studieprogram: BFJBAC

Bacheloroppgave i Fjernsyn- og multimedieproduksjon, vår 2021

Forfatter: Bjørnar Frigaard

Kandidatnummer: 5652

Veileder: Svein Olav Sandem

Fagansvarlig: Margareth Pollestad

Tittel: Filmanalyse av karakteren Yoda som dukke og som datagenerert animasjon (CGI)

Engelsk tittel: Film analysis of character Yoda as a puppet and as a computer-generated animation (CGI)

Antall sider: 17



Universitetet
i Stavanger

Universitetet i Stavanger

Innhold

1. Innledning	2
2. Begreper og teori	3
2.1 Totalbilde	3
2.2 Nærbilde	3
2.3 Karakter	3
2.4 Dukke	5
2.5 Visual effects	6
3. Metode	8
4. Synopsis av filmene	9
5. Analyse	10
5.1 Yoda som dukke	10
5.2 Yoda som CGI	11
6. Diskusjon og drøfting	12
7. Konklusjon	13
8. Litteraturliste	15

1. Innledning

Bruken av dukke i film har gitt filmskapere muligheten til å danne en karakter som er ulik fra oss mennesker, eksempelvis romvesenet fra "E.T.", de slemme i "Gremlins", de uttrykksfulle karakterene i "Muppets". I flere tiår var dukketeater på skjermen, med bruk av stop-motion, stenger og menneskelige operatører vært dominerende for å skape en "ikke-ekte" karakter. Dukkefilm blir også ofte sammenlignet med animasjon (Violette, 2019).

I dagens film ser en utvikling fra dukke til såkalt CGI (computer generated imagery) der skapelsen av "ikke-ekte" karakterer blir dannet i etterarbeidsfasen. CGI har blitt en avgjørende faktor for å generere det universet en ønsker, og dette har gjort det mulig å danne et univers som ikke har vært mulig å lage på selve settet. Jeff Spry skrev i sitt innlegg (Firsts: The first all-CGI character, made before Pixar became Pixar) om den første form for bruk av CGI i en karakter var fra filmen "Young Sherlock Holmes" fra 1985 der en glassridder kom til live ved hjelp av animasjon og effekter i etterarbeid. Dette var starten på en ny fase ved filmproduksjon, der en kunne legge til elementer som ikke i utgangspunktet var i scenen fra før (Spry, u.å.).

I denne oppgaven vil det bli sett nærmere på om karakteren Yoda passer inn i universet han blir presentert i ved bruk av dukke i "Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back" fra 1980 og ved bruk av CGI i "Star Wars: Episode II - Attack of the Clones" fra 2002. Det vil bli sett nærmere på utfordringene ved å skape en troverdig Yoda-karakter ved bruk av dukke og CGI.

Problemstillingen i denne oppgaven er som følger;

Er Yoda mest troverdig presentert som dukke eller gjennom CGI i filmene "Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back" og i "Star Wars: Episode II - Attack of the clones". Det ønskes derfor å gå tilbake til den tiden der bruken av fotorealistisk animasjon enda var i en prøveperiode, og sammenligne dette med kreativitet ved bruk av dukke.

2. Begreper og teori

Under dette punktet vil det bli presentert begreper og noe teori rundt karakterer i form av CGI og dukke i film.

2.1 Totalbilde

Totalbilder viser hele objektet eller personene. Totalbildet viser også det som er relatert rundt karakteren. Et totalbilde viser settingen til scenen og gir seeren et overblikk på hva som ligger rundt karakteren eller objektet. Et eksempel på totalbilde kan være en actionscene der totalbilde fremhever dramaet og spenningen rundt karakterene i scenen (Escobar, N., Stoler, D, A., Jensen, V. & Ducheneau, D, u.å.).

Totalbilde etablerer altså scenen ved hjelp av bilder som introduseres, ofte i starten av en ny scene, og forteller seeren hvor og når handlingen finner sted. Dette kan gi synspunkt eller bidra til å utvikle karakterene en blir presentert for.

2.2 Nærbilde

Nærbilde fyller motivets ansiktsramme. Nærbildeskudd gir et intenst uttrykk for følelser om det er brukt riktig. Forfatter og filmskaper David Andrew Stoler sa *“The closer you get, the more the viewer is going to identify with the character”*. Han sa også *“If you really want them to feel something in an extreme way, the you should get super close”* (Escobar et al., D, u.å.).

Nærbilde er altså et kameraskudd som ofte tas på relativt nært hold. Fordelen med nærbilde er at det gir seeren et detaljert og intimt blikk som viser oss karakterens følelser eller indre dilemma.

2.3 Karakter

Funksjonen til en karakter er å bringe historien framover ved hjelp av vendinger og dilemmaer. I boken *“Into the woods: How stories work and why we tell them”* skriver Yorke om at uansett hva som er ekte eller forestilt, er karakterer i film bevisst eller ubevisst i krig

med seg selv. Han skriver videre om den franske filosofen Montaigne som sa: “We are, I know now how, somewhat double in ourselves, so that what we believe we disbelieve, and cannot rid ourselves of what we condemn.” (Yorke, 2014, s. 128).

McKee skriver blant annet at karakterer handler ut i fra press og hvor mer press jo vanskeligere og dypere blir valget til karakteren. Han skriver videre at en relaterer seg til karakterer som om de var ekte. McKee skriver videre at en kjenner karakteren i film bedre enn sine ekte venner fordi en karakter er evig og uforanderlig, mens folk skifter - akkurat når vi tror vi forstår dem. (McKee, 2014, s. 378).

For å presentere en troverdig karakter, må en klare å få frem den indre konflikten som driver historien. Dette er prinsipper som gjelder generelt i film, og som også vil gjelde karakterer i form av dukke eller CGI. McKee skriver at ekte karakterer kun kan uttrykke seg gjennom valg i dilemma. Sitatet er som følger:

“True character can only be expressed through choice in dilemma. How the person Chooses to act under pressure is who he is-the greater the pressure, the truer the deeper the choice to character” (McKee, 2014, s. 375).

Bruken av dukke eller CGI i film kan påvirke hvordan vi oppfatter en "ikke-ekte" karakter. I boken “The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures” skriver Jeffery A. Okun og Susan Zwerman om å kombinere menneskelige ytelser med digital animasjon for å skape en virkelig karakter. Han skriver videre at prosessen med å danne en "ikke-ekte" karakter som livlig og overbevisende ligger i manus og en visuell animasjon som får publikum til å bry seg om karakteren. Sitatet er som følger:

It takes a great script, direction, and animation to make the audience care about a CG character. This is especially true in a visual effects film where the CG character exists in a real world. If the CG character defies natural physics and anything is possible, then it can easily turn into a cartoon where any violence doesn't mean anything (Okun & Zwerman, 2010, s. 45).

Troverdigheten til karakteren Yoda vil bli vurdert nærmere basert på ovennevnte momenter.

2.4 Dukke

Bruk av dukke i film har flere ulike metoder for ulike behov. De mest kjente er: “Hand puppets” (hånddukker), “marionettes” og “animatronics”.

Hand puppets: Omhandler dukke som er kontrollert nedenfra. Hånddukker består vanligvis av et hult hode og en stoffdrakt festet i bunnen av nakken. Denne typen dukke styres av en hånd plassert i kostymet, der hånden og fingre gir kontroll over dukkens bevegelser (Canadian museum of history, u.å.).

Marionette: Er figurer i full lengde kontrollert ovenfra. Normalt blir de flyttet av strenger eller tråder, som fører fra lemmer til en kontroll eller krykke som holdes av manipulatoren. Bevegelse formidles i stor grad ved å vippe kontrollen, slik at de individuelle trådene blir plukket når en bestemt bevegelse er nødvendig (Speaight, G. 2017).

Animatronics: Animatronics er en hybrid av dukke og elektronikk. Den kan forhåndstilpasses (programmering) eller fjernstyres. Det benyttes koblingsdrevne konstruksjoner eller aktuatorer for å skape den aktuelle karakteren. En av de mest kjente filmene der det benyttes animatronics er i filmen “Haisommer” fra 1976 av Steven Spielberg (Yellenki B, R. 2020).

Bruk av dukke i film er ulikt fra film til film. Teknikkene tilpasses, og hovedfokuset ligger i å skape et levende vesen uten at seeren vil kunne se hvordan skapelsen av bevegelsene blir gjort (Escobar et al., D, u.å.).

Det har vært en utfordring å finne gode kilder knyttet til bruk av dukker i film, men i en artikkel fra “The Hollywood Reporter” skriver Robyn Bahr om dukketeater som minner oss om at mennesker er feilbare. Han skriver videre at practical effects (VFX) er sårbare fordi de avslører karakterens skapelse mer åpent. Robyn skriver videre at det tar menneskelige hender for å forme et gummiansikt, å sy fjær på en barokk-kjole, å trekke stengene på en liten kropp for å få den til å smile. Han skriver videre at animatronic gir varme og livskraft, det spiller ingen rolle om du kan oppleve hver follikkel på hodet til den animerte karakterer hvis en ikke kan oppdage lys i øynene. Sitatet er som følger:

“Puppetry reminds us we're fallible. Practical effects are imperfect and vulnerable; they expose the seams of creation openly and proudly. It takes human hands to sculpt a rubber face, to sew feathers on a baroque gown, to pull the rods on a little body and make it smile. Animatronics bring warmth and vibrancy. It doesn't matter if you can enliven every follicle on an animated creature's head if you cannot detect light in their eyes” (Bahr R, 2019).

Disse momentene vil bli vurdert nærmere for karakteren Yoda som dukke.

2.5 Visual effects

Visuelle effekter (VFX) er et begrep som brukes til å beskrive bilder som er korrigert eller manipulert. VFX involverer ofte integrasjonen mellom faktiske opptak og det manipulerede bildet for å skape realistiske miljøer for konteksten. Disse skapte miljøene er enten for farlige til å faktisk ta opptak i, eller verdener som ikke eksisterer. De bruker datagenererte bilder (CGI), og VFX-programvare for å få det til. VFX-produsenter kommuniserer med regissører og filmfotografer for å avgjøre hvilke scener som krever opptak med greenscreen (keying av bakgrunnen for å få ut et element inn i et annet univers) (Maio A, 2021).

Det er flere aspekter ved VFX-prosessen, men det er i hovedsak tre hovedtyper: CGI, komposisjon og bevegelsesopptak. I denne oppgaven vurderes CGI videre.

CGI Står for Computer-generated imagery og omhandler datagrafikk som spenner fra gjenstander, omgivelser til karakterer i film, tv-program, videospill eller simulering. CGI brukes i filmer fra science fiction-epos til stille intime dramaer. De siste årene har CGI vært den dominerende visuelle effekten for å danne en verden tilpasset karakteren (Maio A, 2021).

Flere kilder beskriver utfordringer og fordeler ved bruk av CGI:

I en informasjonsside hos Tongal.com skrives det om CGI kan ødelegge bilde dersom CGI-element er dårlig utført. Det diskuteres videre at det er nødvendig at scenen er organisk og ekte for å få fram virkeligheten. I artikkelen kommer et eksempel som også kan være relevant i Yoda-scenen. Der er også nevnt eksempel der skuespillere vil få vanskeligheter

med å få en emosjonell kontakt ved at karakteren de snakker med ikke finnes. Sitatet er som følger:

“If CGI is poorly executed, it can make the image look bad. In a scene, there needs to be something organic and real to bridge the gap between reality and enhancement. for example. If an actor is reading their lines for a shot, they will almost always perform better when talking to a real person instead of a green screen. But, if an actor is preparing for a CGI scene, it can be difficult to broker an emotional connection, which can affect their performance. For CGI scenes, a marker is used to indicate where the artificial character will be placed in post, which sometimes ends up with actors talking to an inanimate object such as a green golf ball” (Tongal.com Informasjon Nettside, 2019).

I en bakom-serie av “The Mandalorian” fra The Walt Disney Company forklarer Jon Favreau hvordan CGI kan oppleves mye flottere om filmen er filmet på riktig måte. Han forklarer at folk har en utbredt forestilling om at man kan skape alt en ønsker senere i etterarbeid. Favreau forklarer at mye kan bli gjort i et arbeid, men ikke alt. Han kommer med eksempler som interaktiv lys, eller å danne skygger aldri vil se bra ut, fordi en prøver å danne noe som ikke var der i utgangspunktet. Favreau forklarer videre at folk har assosiasjoner til dårlig effekter i eldre filmer der pålagte skygger og lys virker som påklistrede effekter som ikke i utgangspunktet var der. Sitatet er som følger:

If I could shoot things right, The CGs gonna look a lot better. I think sometimes people still have it, that you could just do anything later in post. And you can do a lot of stuff, but you can't do everything. things like interactive light, and things that you can't fake effectively, which is what people associate with effects that don't look good in older movies is your laying in something. You're trying to create a shadow on something that's real after the fact, and that never looks great. (The Walt Disney Company, u.å., 00.00.11).

I boken “The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures” skriver Jeffrey A. Okun om VFX er gjort bra, når bruken av effekter ikke er åpenbare. Han skriver videre at visuelle effekter er på sitt beste når de fremhever historien som blir fortalt. Han kommer med et eksempel fra fantasikarakterer fra filmer som “Star

Wars” og “Avatar” ikke virker realistisk, men vi tror på karakteren fordi filmens verden er bygget opp på grunnlag av de visuelle effektene. Han skriver videre at VFX er på sitt mest praktfulle når filmen kombinerer forskjellige aspekter av historien for å forme scenen.

“Visual effects, if they are done well, are not obvious. At their best, they work to further the story being told, becoming an integral part of what makes us willing to suspend disbelief” (Okun & Zwerman, 2010, s. 3).

I en artikkel skrevet av Mischa Alexander skriver han om CGI: Computer Generated Images der han kommer med fordeler for CGI der vakre universer kan bli skapt som kan åpne nye muligheter til å fremme historien. Sitat er som følger:

The advantages of the CGI are clear. Beautiful worlds can be created that open new possibilities for story-telling. Or at the very least, give the audience a magnificent spectacle. These worlds, be them historical set pieces or other planets, open up more character possibilities which means interesting films in interesting places. CGI can also be used to create action sequences that would either be impossible or just too dangerous to genuinely act out (Alexander, 2018).

I oppgaven vil det vurderes om de overnevnte momentene også kan knyttes til karakteren Yoda i de utvalgte scenene.

3. Metode

Denne oppgaven baserer seg på filmanalyse som gjennomføringsmetode, og vil ta for seg to scener fra to ulike Star Wars filmer, der karakteren Yoda fremstilles som dukke og CGI. Scenene er hentet fra henholdsvis “Star Wars: Episode V - Empire Strikes Back” og “Star Wars: Episode II - Attack of the Clones”.

Det vil bli sett nærmere på karakteren Yoda i de to ulike scenene, og troverdigheten av karakteren ved bruken av dukke og CGI . Det er også viktig å påpeke at dette er en analyse basert på mine tolkninger og refleksjoner av karakteren Yoda i form av CGI og dukke i de to valgte scenene, støttet av momentene beskrevet under kapittel 2. Begreper og teori.

4. Synopsis av filmene

“Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back” er en film fra 1980 regissert av George Lucas og skrevet av Leigh Brackett, Lawrence Kasdan og George Lucas.

I filmen “Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back” har det gått tre år etter ødeleggelsen av den såkalte Death Star. Handlingen setter sted når den onde Darth Vader sender droider over galaksen for å finne opprørsalliansen ledet av Prinsesse Leia. Etter at Luke sin mentor Obi-Wan Kenobi døde, er Luke på utkikk etter Jedimaster med navnet Yoda for å få videre opplæring i den såkalte *The Force*. Etter å ha krasjet på planeten Dagobah får Luke sitt første møte med en gjerrig, nysgjerrig og gammel skapning som lurer på hvorfor og hvem Luke er på utkikk etter. En får senere vite at Luke er på utkikk etter den gamle grønne skapningen med navnet Yoda som blir hans nye mentor. Dette gjør at Luke kan bli lært opp til å gå i mot det onde imperiet og mot sin far som har gått over på den onde siden.

Scenen som er valgt for analysen tar for seg det første møtet mellom Luke og Yoda.

Filmens lengde: 02.07.25

Utvalgt scene: 01.08.07 - 01.13.20

“Star Wars: Episode II - Attack of the Clones” er en film fra 2002 regissert av George Lucas og skrevet av Lucas og Jonathan Hales. Det er den andre filmen i Star Wars prequel-trilogien.

Filmene er satt ti år etter slaget ved Naboo, når galaksen er på randen av borgerkrig. Under ledelse av den frafalte Jedi-mester Dooku truer tusenvis av samfunn med å løsrive seg fra republikken. Når et drapsforsøk blir gjort på senator Padmé Amidala, den tidligere dronningen av Naboo, får Jedi-lærlingen Anakin Skywalker i oppdrag å beskytte henne, mens hans mentor Obi-Wan Kenobi får i oppdrag å undersøke attentatet. Snart trekkes Jediene inn i hjertet av den separatistiske bevegelsen, og en ny trussel fra imperiets Klonekrigere.

Scenen som er valgt viser Yoda som læremester i en klasseromssituasjon for en gruppe med unge potensielle Jedi-riddere.

Filmens lengde: 02.22.32

Utvalgt scene: 00.36.04 - 00.38.08

5. Analyse

5.1 Yoda som dukke

I “Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back” blir en presenter med Yoda i dukkeform. I filmen ble det benyttet “hand puppet”, “marionettes”, og “animatronics” for å kunne gi liv til karakteren Yoda. En blir presentert for en gjerrig og noe klønete karakter som utvikler seg til å være en klok og noe trist skapning som har blitt for gammel til å ta opp kampen mot det onde. Gjennom scenen får en vite hvem denne Jedi-helten er og hvordan Yoda som karakter har blitt gammel og sårbar. Selv om karakteren Yoda har gjemt seg bort, får karakteren et glimt av håp gjennom dialogen, for eksempel: “Size matters not. Look at me”.

Ved bruken av dukke kan en se flere steder i scenen der karakteren virker stiv og livløs. (01.08:29) Et eksempel er treningsekvensen når Yoda sitter på beinet til Luke. I denne sekvensen er det blant annet brukt totalskudd der Yoda ikke beveger seg i forhold til den andre karakteren i scenene. En ser at Yoda blir mer livløs jo lenger unna en ser karakteren. Bruken av dukke i “Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back” viser at bevegelse kan være en utfordring, som kan ødelegge inntrykket av karakteren Yoda, og som kan by på problemer for publikums følelsesmessig bånd til karakteren. En kan påstå at en blir dratt ut av filmens univers når en oppdager at karakteren ikke beveger seg tilsvarende som på nærskuddene.

Men samtidig viser karakteren Yoda som dukke mye personlighet i nærbildene i form av ansiktsuttrykk og bevegelse. Som David Andrew Stoler sa, gir nærbilde en effekt der det minste blikk og ansiktsbevegelse kan formidle mening (Escobar et al., D, u.å.). Ved bruk av dukke kan en få fram ansiktsuttrykk som fremstår som realistiske for karakteren. En kan føle at karakteren er i samme rom som resten av scenen, samtidig får en også en mer organisk dialog mellom karakterene fordi karakterene er satt i samme scenen og ikke lagt til i etterkant. Robyn Bahr sier som nevnt “dukketeater minner oss om at mennesker er feilbare”. Det Robyn Bahr sier med dette er at alt ikke er perfekt enten det er VFX eller dukke, men bruken av feilbarhet kan gi sjarm og personlighet. En "ikke-ekte" karaktere kan få personlighet i form av de små forskjellene i bevegelse og de urealistiske blikkene som en kan

se hos karakteren Yoda. Observasjonene er tilsvarende som beskrevet av Bahr (Bahr R, 2019).

5.2 Yoda som CGI

I “Star Wars: Episode II - Attack of the Clones” blir en presenter med Yoda i CGI-form. I denne scenen blir en presentert for en yngre Yoda der han trener opp barn til å bli en såkalt Jedi. Yoda i denne scenen virker mer energisk, og muligens mer velfungerende på måten han snakker og opptrer på. Karakteren virker mer driftig med dialog som “Gather round the map reader”. I denne scenen oppfattes Yoda som en klok og vis mentor som innehar mye kunnskap.

I sekvensen der Yoda snakker med de unge barna kan en få inntrykk av at karakteren ikke virker realistisk i forhold til de andre karakterene. En kan se at lyset som treffer Yoda ikke føles naturlig i forhold til lyset som treffer de menneskelige karakterene. Yoda kan også virke påklistret ved at de menneskelige skuespillerne ikke ser på selve Yoda, men ser bak karakteren. Dette er i tråd med artikkel fra Tongal der det blir lagt fram et eksempel som også kan sees i Yoda-scenen. Artikkel skrives det om et eksempel der skuespillere vil få vanskeligheter med å få en emosjonell kontakt ved at karakteren de snakker med ikke finnes (Tongal.com Informasjon Nettside, 2019).

En kan også se problematikk ved bruk av nærbilde på CGI-Yoda. (00.37.22) I nærskuddene kan en legge merke til elementer som ikke virker realistisk i forhold til totalbildene, eksempelvis glød i øynen, og minskning av detaljer i hudtone. Ved nærbilde av Yoda får en ikke følelsen av en kosete ny venn, men heller en plastikkfølelse. En kan påstå at karakter virker påklistret, slik Robyn Bahr har påpekt (Bahr R, 2019).

Det Jon Favreau sier at VFX er praktfullt når filmen er filmet på riktig måte. En kan påstå at CGI-Yoda i denne scenen sliter med å få emosjonelle kontakten i nærskuddene, fordi en ser detaljer i nærskuddene som virker mindre realistiske enn totalbildet. I totalbildet derimot ser en ikke detaljer på samme måte. En stusser ikke på at karakteren ikke er ekte, fordi utføringen av de små detaljene blir mer subtile ettersom en ser karakteren på avstand (The Walt Disney Company, u.å., 00.00.11).

På den andre siden kan en også se hvor godt Yoda som CGI fungerer i totalbildene. En kan påstå at bruken av CGI ikke har den samme sjarmen som ved bruk av dukke, men samtidig føles bevegelsene realistiske. Ved bruk av CGI i totalbildet kan en oppleve mer realistiske bevegelser. Ved bruk av CGI i en "ikke-ekte" karakter kan en skape en mer energisk karakter, der bruken av animasjon og VFX får det til å føles mer menneskelig (Okun & Zwerman, 2010, s. 3).

Bruken av CGI i karakteren Yoda har ikke bare gjort totalbildene fine, men også gjort verden rundt karakterene mer overbevisende. Om en ikke hadde brukt CGI på karakteren Yoda kan en påstå at landskapet og rommet rundt karakteren ville oppfattes mindre realistisk, fordi karakterene gjenspeiler ikke verden som er rundt karakteren. Følelsen av at karakterene faktiske er i settingen som filmen er satt i er ikke bare viktig for det realistiske, men også presentasjonen av verden seeren har fått bygd opp (Alexander, 2018).

6. Diskusjon og drøfting

Det er forskjell i bevegelsene til Yoda i dukkeform når han går sammenlignet med tilsvarende bevegelser til CGI Yoda i "Star Wars: Episode II - Attack of the Clones". I "Star Wars: Episode II - Attack of the Clones" ser vi en mer organisk og velfungerende Yoda som går mer normalt. I Star Wars: Episode V - Empire Strikes Back" har vi en forskjell i form av holdning og bevegelse, og en endring i form av personligheten til Yoda. Bruken av bevegelse på dukke Yoda virker noe klønete, men gir karakteren en form for personlighet og kjennetegn av alder og visdom. En kan derfor påstå at CGI Yoda er mer organisk og muligens mer overbevisende i scenen med mye bevegelse. Samtidig kan en også legge merke til sympatien i nærbildene med Yoda som dukke. Yoda i «Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back» blir en dratt inn i karakteren fordi en kan føle tilnærmingen av følelser i nærskuddene. En kan påstå at dukke Yoda kan gi en mer emosjonell kontakt til publikum, fordi karakteren følelser er mer i scenen enn i CGI Yoda. Dette kan se i tråd med artikkelen til Tongal. Der han nevner at det trengs noe organisk og noe ekte for å framstille scenen (Tongal.com Informasjon Nettside, 2019).

En kan også legge merke til at karakteren Yoda i dukkeform har et dypere og vanskeligere valg i form av et større dilemma. En kan påstå at karakteren Yoda i dukkeform har et større press og et vanskelig valg som gjør at karakteren virker mer interessant enn CGI Yoda. I CGI Yoda får en ikke det samme inntrykk at Yoda har et så sterkt indre press. En kan påstå at CGI Yoda blir en slags karakter for å se kul ut og ikke har et spesifikt mål i scenen. Samtidig er det utviklingen til karakteren som har en betydning der indre konflikt og vendinger går imot hverandre. Dette kan en se har utviklet seg gjennom filmene der Yoda har gått fra å være en klok mentor til å bli en trist skapning som har forlatt omverdenen for å være alene til siste stund. Dette kan en se ligger i tråd med McKee der han skriver om at ekte karakterer kun kan uttrykke seg gjennom valg i dilemma (McKee, 2014, s. 375).

Bruken av en "ikke-ekte" karakter kan gjøre det vanskelig for å få en emosjonell kontakt til vesenet en blir presentert for. I en menneskelig karakter vil en kunne se bevegelse av ansiktsuttrykk, men ved bruk av en "ikke-ekte" karakter kan en ikke oppfatte dette på samme måte. En kan påstå at en menneskelig karakter har en type form for historie uansett mål og mening, Dette har ikke nødvendigvis en "ikke-ekte" karakter. En "ikke-ekte" karakter vil kunne få et større problem om regi, animasjon eller manus ikke er sterk nok, fordi følelsen av den "ikke-ekte" karakteren kan gjøre det mer falskt. En kan påstå at CGI Yoda i «Star Wars: Episode II – Attack Of The Clones» har et problem med regi og manus fordi karakteren virker påklistret og har utfordringer ved blikkontakt ved de menneskelige skuespillerne, slik Okun og Zwerman uttaler (Okun & Zwerman, 2010, s. 45).

7. Konklusjon

I dagens film har bruken av CGI og VFX utviklet seg til å bli mer og mer realistisk i forhold til hvordan det var i 2002 "Star Wars: Episode II - Attack of the Clones". Det er derfor viktig å tenke over hvor realistisk Yoda var den gang, men også sette et fokus på hva CGI gjør og hva som kan gjøre det problematisk.

I denne analysen har det blitt diskutert både positive og negative sider for troverdighet ved å bruke CGI eller dukke for karakteren Yoda i «Star Wars: Episode II - The Attack of the Clones» og «Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back».

Gjennom nærmere analyse fremgår det en konklusjon om at den angivelig beste løsningen for fremstillingen av en «"ikke-ekte"» karakter ligger i en kombinasjon av CGI og bruk av dukke. Bruken av dukke i totalbilder har gitt filmskapere en utfordring med bevegelse, men bruken av dukke i nærskudd viser mye mer det realistiske i karakteren. Robert Bahr sa som nevnt:

“It doesn't matter if you can enliven every follicle on an animated creature's head if you can't detect light in their eyes” (Bahr R, 2019).

Det Robert Bahr prøver å fortelle med denne setningen er at det trenges noe ekte for å skape en realistisk karakter. En vil føle at karakteren er i sammen univers som resten av filmen. Ved bruk av dukke kan en få noe ekte som faktisk er fysisk tilstede i samme scene og som ikke føles påklistret i etterarbeidet. Samtidig ser en også de svake sidene med bruk av dukke, der bevegelsene blir minimalistiske og karakteren føles stiv i totalbildene. Ved bruk av CGI kan en skape en karakter med mye bevegelse og mimikk – noe som kan gjøre at den føles og oppleves mer menneskelig. Ved bruk av CGI i totalbilder kan en få bevegelser som ikke føles stive.

Ved bruk av en kombinasjon av dukke og CGI, kan en skape en "ikke-ekte" karakter mer realistisk der bruken av dukkens bevegelse kan gjenspeile bruken av animasjon i CGI elementene. Dette vil gjøre det mer troverdig ved at karakteren har mer bevegelse i totalbildene, og får gløden fra dukkens øyne i nærbildene.

8. Litteraturliste

Alexander, M. (2018). *CGI: Computer Generted Issues*. Hentet fra <https://theboar.org/2018/04/cgi-computer-generated-issues-film-2018/>

Bahr R. (2019) *Critic's Notebook: Baby Yoda, 'The Dark Crystal' and the Need for Puppetry in the Age of CGI*. Hentet fra <https://www.hollywoodreporter.com/news/baby-Yoda-dark-crystal-prove-we-still-need-puppetry-age-CGI-1265008>

Canadian museum of history (u.å.). *Hand puppet*. Canadian museum of history. Hentet fra <https://theatre.historymuseum.ca/narratives/details.php?lvl2=4812&lvl3=4824&lvl4=4999&language=english>

Escobar, N., Stoler, D, A., Jensen, V. & Ducheneau, D (u.å.). *Set the scene with an establishing shot*. hentet fra <https://www.adobe.com/creativecloud/video/discover/establishing-shot.html>

Maio A. (2021). *What is VFX? Defining the Term and Creating Impossible Worlds*. Hentet fra <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-VFX/>

Mckee, R. (2014). *Story*. Storbritannia: Methuen.

Okun, A, J. & Zwerman, S. (2010). *The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures*. USA: Elsevier.

The Walt Disney Company (u.å.). Disney Gallery / Star Wars: The Mandalorian, Teknologi episode 4 [Videoklipp]. Hentet fra <https://www.disneyplus.com/no-no/video/2e85c957-b8bd-490f-ba44-fe7469086e52>

Speaight, G. (2017). *Marionettes or string puppets*. Hentet fra <https://www.britannica.com/art/puppetry/Marionettes-or-string-puppets>

Spry, J. (u.å.). *Firsts: The first all-CGI character, made before Pixar became Pixar*. Hentet fra <https://ohiostate.pressbooks.pub/app/uploads/sites/45/2020/01/YSH-knight.pdf?fbclid=IwAR2U7TJydReFEZtDoUUAEPqPMqmildNotLIjHUdexaNwc3E3lCBtuD1BZk>

TONGAL (2019, 23. mai). *CGI: The Good, The bad, and The Ugly*. Hentet fra <https://tongal.com/blog/community-guest-post/CGI-the-good-the-bad-and-the-ugly>

Violette, M. (2015). *Animation*. Hentet fra <https://wepa.unima.org/en/animation/>

Yellenki B, R. (2020). *Animatronics with Artificial Intelligence — Brings Unimaginable Results*. Hentet fra <https://towardsdatascience.com/animatronics-with-artificial-intelligence-brings-unimaginable-results-407983acf39>

Yorke, J. (2014). *Into the woods: How stories work and why we tell them*. Storbritannia: Penguin Books Ltd.