

Teknikk- og metodeanalyse på live-action/animert hybridfilm

Hvordan skape en troverdig
2D karakter til en hybridfilm?



(Zemeckis, 1988)

Skrevet av: Jacob Bowitz Jensen

Veileder: Sverre Nærland



Universitetet
i Stavanger

Kandidatnr: 265927

Mai 2024

Innhold

1. Innledning.....	s. 2
2. Begreper.....	s. 2
2.1 Live-action/animert hybridfilm.....	s. 3
2.2 Tradisjonell animasjon.....	s. 3
2.3 Dukkeanimasjon.....	s. 3
2.4 Animasjonscelle.....	s. 3
2.5 Komposisjon.....	s. 3
2.6 Who Framed Roger Rabbit.....	s. 3
2.7 Skyggebård.....	s. 3
3. Metode.....	s. 4
4. Who Framed Roger Rabbit.....	s. 4
4.1 Animasjonsteknikk.....	s. 4
4.2 Komposisjonsteknikk.....	s. 6
4.3 Interaksjon og spesialeffekter.....	s. 7
4.4 Regissering og skuespill.....	s. 8
5. Skyggebård.....	s. 10
5.1 Animasjonsteknikk.....	s. 10
5.2 Komposisjonsteknikk.....	s. 11
5.3 Interaksjon og spesialeffekter.....	s. 12
5.4 Regissering og skuespill.....	s. 13
6. Konklusjon.....	s. 14
7. Litteraturliste.....	s. 16

Innledning

Live-action/animert hybridfilm er en unik sjanger som kombinerer realismen til live-action filmproduksjon med de fantasifulle mulighetene av animasjon (Deguzman, 2024). Sjangeren dateres tilbake til så tidlig som år 1900 med kortfilmen *The Enchanted Drawing* (Todd, 2018). Siden den gang har sjangeren bare fortsatt å vokse i å skape visuelt interessante filmopplevelser som fanger publikum og utfordrer grensene for tradisjonell filmproduksjon. Warner Bros' *You Ought to Be in Pictures* (1940), *Mary Poppins* (1964) og Disneys *Pete's Dragon* (1977) er alle historiske øyeblikk for sjangeren hybridfilm (Mayfield, 1988, 9:39), men det mest ikoniske gjennombruddet kommer desidert fra utgivelsen av Disney og Amblin Entertainments *Who Framed Roger Rabbit* (1988). En film som har fortjent plassen sin i filmhistorien for sin revolusjonerende integrasjon av de to mediumene, teknologiske prestasjoner og engasjerende historiefortelling med minneverdige karakterer.

Jeg har alltid vært betatt av denne sjangeren, og jeg husker godt hvor trollbundet jeg var som liten da jeg så musikkvideoer hvor bandmedlemmene i det virtuelle bandet Gorillaz opptrådte i virkelige settinger. Å se gjenkjennbare 2D-animerte karakterer komme til live i vår verden har fylt meg med mye glede og nysgjerrighet opp igjennom årene. Med lidenskap for både animasjon og film har jeg lenge vært inspirert av verk som *Who Framed Roger Rabbit* til å selv lage hybridfilm en dag.

I denne oppgaven skal jeg analysere de tekniske og kreative aspektene som var involvert i å produsere *Who Framed Roger Rabbit* fra animasjon, komposisjon, interaksjon, spesialeffekter, regissering og skuespill. Jeg skal utforske lignende teknikker og tilnærminger som ble brukt av studioene, og sammenligne de tradisjonelle metodene fra den tiden med nåtidens digitale verktøy. Ved å studere disse elementene skal jeg danne en forståelse for hvordan jeg som enkeltperson kan lage min egen hybridfilm *Skyggebård*.

Problemstillingen er;

Hvordan skape en troverdig 2D animert karakter til en hybridfilm?

2. Begreper

Jeg ønsker å gi en forklaring av begrepene, og oppklare hvordan de blir brukt i teksten.

2.1 Live-action/animert hybridfilm:

Er en filmsjanger som kombinerer de to mediumene av animasjon og film (Deguzman, 2024). I teksten vil jeg forkorte navnet på sjangeren til hybridfilm, og omtale sjangeren slik.

2.2 Tradisjonell animasjon:

Er en animasjonsteknikk hvor hvert bilde av animasjon er illustrert for hånd (All About Animation, u.å.).

2.3 Dukkeanimasjon:

Er en teknikk for å skape 2D-animasjon gjennom en karakterrigg hvor kroppsdeler og ansiktsuttrykk blir styrt av et system av digitale kontrollere (Manleonardo, 2020).

2.4 Animasjonscelle:

Opprinnelig fra det tradisjonelle animasjonspapiret celluloid, refererer dette til hvert enkelt bilde av animasjonen som ble illustrert på denne overflaten (Kench, 2022). I denne teksten brukes begrepet imidlertid generelt for å beskrive et bilde av animasjonen, selv innenfor digitale animasjonsprosesser.

2.5 Komposisjon:

I denne sammenhengen vil jeg bruke begrepet som bildesammensettingen av de to visuelle elementene animasjon og live-action film. Komposisjon vil i denne teksten anvendes på samme måte som det engelske begrepet "compositing".

2.6 Who Framed Roger Rabbit:

Videre i teksten vil jeg forkorte filmtittelen *Who Framed Roger Rabbit* til *Roger Rabbit*, og omtale filmen slik. Karakteren som deler samme navn som filmen, vil kun bli omtalt som Roger.

2.7 Skyggebård:

For å unngå forvirring mellom karakteren og filmen som deler samme navn stiliserer jeg *Skyggebård* i kursiv når jeg omtaler filmen, og Skyggebård når jeg refererer til karakteren.

3. Metode

Metoden jeg har valgt å bruke i denne oppgaven er komparativ filmanalyse hvor hovedfokuset ligger på å undersøke de tekniske og kreative aspektene av produksjonen *Roger Rabbit* og sammenligne funnene med teknikk og metodevalg i produksjon av egen kortfilm *Skyggebård*.

4. Who Framed Roger Rabbit

4.1 Animasjonsteknikk

Da *Mary Poppins* ble utgitt i 1964, hadde spillefilmen den mest omfattende bruken av animasjon av alle hybridfilmer til dags dato. Likevel varte den animerte sekvensen kun i 10 minutter (Mayfield, 1988, 12:10). I forhold består *Roger Rabbit* av 55 minutter med animasjon (Bernstein, 2003, 23:24). Dette kan virke mindre imponerende når man sammenligner det med spillefilmer av ren animasjon som for eksempel *Snehvit og de syv dvergene* fra 1937, som inneholder 85 minutter med animasjon. Men til å være animasjon blandet med live-action var det helt nyskapende innen hybridfilm-sjangeren for *Roger Rabbit* å ha så lang spilletid av animasjon, og fremstår som en av de største presentasjonene i filmhistorie.

Å animere for en hybridfilm er en helt annen, og ofte mer kompleks prosess enn å animere for en ren animasjonsfilm. Det krever omfattende planlegging, produksjon og etterarbeid for å få de animerte elementene til å samspille med den virkelige verden. Da animasjonsregissør Richard Williams ble spurt om det ikke var mye arbeid å animere *Roger Rabbit* i stedet for en ren animasjonsfilm, svarte han: “Yeah, twice as much work.” (Bernstein, 2003, 6:34). For å kunne sette i gang animasjonprosessen til en hybridfilm må filmen først være ferdig innspilt. I produksjonsverden til hybridfilmer, fulgte filmskapere og animatører en uformell regel på den tiden som insisterte på at kamera måtte være fastlåst og stå statisk under opptak hvor animasjon skulle sammensettes på bildet. Williams mente at animasjonsregissører benyttet seg av denne regelen kun for å rettferdiggjøre lat animasjon (Bernstein, 2003, 6:18). Da regissøren bak *Roger Rabbit*, Robert Zemeckis, var på utkikk etter en animasjonsregissør til filmen, før han fikk med seg Williams, hadde visstnok alle de potensielle kandidatene fortalt han om den uformelle regelen og at kamera ikke kunne bevege seg (Oscars, 2013, 0:44). Williams hadde allerede produsert reklamefilmer tidligere som brøt den uformelle regelen

innen hybridfilm, og forsikret Zemeckis at det var mulig å lage *Roger Rabbit* med et bevegelig kamera (Gutteridge, 1988, 1:50). Utfordringen ved å animere til opptak gjort av et kamera som beveger seg er å innrette perspektivet i animasjonene til å stemme overens med kamera sitt perspektiv. Det er langt enklere å animere til statiske opptak, da man har et konstant perspektiv å forholde seg til. Problemet som kan oppstå med et bevegelig kamera er hvis perspektivet ikke blir innrettet grundig nok i animasjonen, kan det se ut som at tegneseriekarakterene sklir og glir overalt. Så animatørene måtte forsikre seg at tegneseriekarakterene fikk et godt fotfeste i den virkelige verden (Bernstein, 2003, 24:30). Ved å la kameraet bevege seg i ulike avstander fra tegneseriekarakterene og rotere rundt dem, får vi som publikum plassert dem i det tredimensjonale miljøet. Williams mente at å selge troverdigheten til karakterene ved å bryte den uformelle regelen ville gjøre at filmen fungerte (Gutteridge, 1988, 1:58).

For inspirasjon til hvordan animasjonen visuelt skulle se ut vendte Zemeckis seg tilbake på fortiden av animasjon og de gylne 1930-årene hvor pionerne som Walt Disney produserte nydelige høykvalitets animasjonsfilmer som *Snehvit og de syv dvergene*. Han ønsket at animasjonen i *Roger Rabbit* skulle være en hyllest til denne tiden av animasjon. For å oppnå dette og gjenskape stilen, måtte animasjonsstudioet ty til tradisjonell animasjonsteknikk, der alt ble tegnet for hånd bilde for bilde, med 24 bilder per sekund. Animatørene ble gitt store bunker av bilder fra scener, som de deretter la papirene sine oppå og animerte til (Bernstein, 2003, 24:17). Ikke et eneste opptak ble animert ved hjelp av datamaskiner (Bernstein, 2003, 18:08). Dette var definitivt et kreativt valg av Zemeckis for å gi filmens nye karakterer følelsen av å høre hjemme i de samme gylne 30-årene som de andre ikoniske figurene vi møter, som Donald Duck og Betty Boop. Det er også passende at animasjonsstilen samsvarer med Los Angeles på 1940-tallet, da dette er den tidsperioden historien utspiller seg i.

Jeg legger vekt på at dette var et bevisst valg fra Zemeckis, da det fantes flere alternative metoder de kunne ha valgt for å animere filmen. Bare ett år etter utgivelsen av *Roger Rabbit* kom *The Little Mermaid* (1989), som også hovedsakelig er animert tradisjonelt, men benyttet seg av digital animasjon for å spare tid, penger og arbeidskraft (Musker et al., 2006). Allerede i begynnelsen av 1980-tallet, da produksjonen av *Roger Rabbit* startet, oppsto det diskusjoner om å ta i bruk nokså ny dataanimasjon i noen av de mer kompliserte scenene. Forslaget ble raskt avvist, da det kolliderte med idéen om å hylle 30-tallets animasjon og visjonen om det endelige utseendet til filmen (Bernstein, 2003, 26:00). Valget var altså ikke grunnet de

teknologiske begrensningene på den tiden, men var heller et valg for å skape tilhørighet blant karakterne til de gyldne 30-årene av animasjon. Den mest autentiske tilnærmingen for å gjenskape den stilen var å anvende de samme teknikkene som ble brukt på den tiden.

I det allerede travle animasjonsstudioet i London, som allerede var bemannet med 200 animatører, økte bemanningen ytterligere i løpet av produksjonen. Det ble en skikkelig samarbeidsinnsats fra animasjonsstudio rundt hele verden. Williams hadde til slutt 700 mennesker under vingen sin til å bringe de animerte karakterene til live. Likevel tok det hele tre år for animasjonsdepartementet å fullføre de 55 minuttene med animasjon (Fordy, 2019). Animasjonsteknikken de hadde valgt ville vise seg å være tidskrevende og veldig dyr, da filmens opprinnelige budsjett startet på hele 30 millioner amerikanske dollar. Ingen animasjonsfilm hadde tidligere hatt et så høyt budsjett, og budsjettet fortsatte å stige til over 50 millioner dollar (Stewart, 2005, s. 86). Disney CEO Michael Eisner vurderte å legge ned produksjonen da han ble bekymret for de stadig økende kostnadene, men han klarte å bli overtalt til å la produksjonen fortsette (Stewart, 2005, s. 87). Ved å holde ved sitt og tro på produktet de lagte, oppnådde skaperne bak *Roger Rabbit* noe helt banebrytende som aldri hadde blitt sett av publikum tidligere. Williams uttrykte at “I had this feeling throughout that this was gonna work and be a real contribution to the medium.” (Bernstein, 2003, 31:31).

4.2 Komposisjonsteknikk

Etter at alle animasjonscellene er malt og kjørt gjennom animasjonskameraet, markerer det vanligvis slutten på produksjonen av tradisjonell animasjon, men Zemeckis og Williams ønsket å ta filmen ett steg videre ved å sende animasjonen videre til visualiseringsstudio ILM (Industrial Light & Magic). Zemeckis ønsket at tegneseriekarakterene skulle være runde og føles tredimensjonale ut (Bernstein, 2003, 24:54), og til dette foreslo Williams å ta i bruk ny komposisjonsteknologi som kunne transcendere 2D-animasjonen om til 2.5D (Welk, 2018).

2.5D-animasjon ligger et sted mellom 2D og 3D, hvor grunnleggende 2D-animasjon får illusjonen av dybde og tredimensjonalitet gjennom komposisjon uten faktisk å bruke 3D-elementer (Digitalnomads, 2023). Dette oppnås ved å kombinere fire forskjellige lag: animasjon, fargetonemasker, skygger og lys (Bernstein, 2003, 25:02). Denne teknikken gir følelsen av at tegneseriekarakterene har dybde i vår tredimensjonale verden, der lagene av lys og skygge skaper oppfatningen av form og volum.

I en scene svinger en lampe endeløst oppe i taket, og dette påvirker lyssettingen på Roger gjennom hele scenen. Dette viste seg til å være en avansert utfordring for animasjon- og visualiseringsstudioet å gjennomføre, og scenen førte til opprettelsen av faguttrykket “Bumping the lamp”. Utrykket refererer til det ekstra steget av å ha lampen svingenes i stedet for å la den henge i ro, noe som krevde mer arbeid med å skyggelegge Roger (Wong, 2017). Den økte arbeidsmengden som man først kanskje hadde betraktet som unødvendig resulterte i en imponerende og nøye komponert scene. “Bumping the lamp” inspirerer til å strebe etter perfektjon og ikke begrense seg selv med tanke på hva som er mulig å oppnå.

4.3 Interaksjon og spesialeffekter

En av tingene som gjør at filmen fungerer slik den gjør er hvordan den blander de to drastisk forskjellige verdene av det dystre Los Angeles og den fargerike ToonTown.

Spesialeffektansvarlig Michael Lantieri påstår at: “The interactivity of the cartoons and the real world was the whole key to making the movie work.” (Bernstein, 2003, 14:54).

Zemeckis’ visjon var å bringe tegneserier karakterene til live i den virkelige verden (Bernstein, 2003, 14:14). Ved å se at de gjør ting som å ta på, sette seg, åpne dører - i utgangspunktet helt ordinære menneske-interaksjoner - gjør at publikum kan tro på at de eksisterer blant menneskene. For å oppnå disse interaksjonene, krevde det en stor stab av effektskaperne. Hver eneste ting tegneserier karakterene interagerer med, enten det var små eller store ting, måtte effektskaperne finne løsninger på hvordan de skulle få det til å se ut som om tegneserier karakterene utførte handlingene (Bernstein, 2003, 13:31).

De benyttet flere teknikker for å selge interaksjonene til tegneserier karakterene med objekter og miljøet rundt dem. Den første og mest åpenbare metoden var bruken av dukkeførere og usynlige tråder. I scenene med ToonPatrol-røyskattene er de bevæpnet med pistoler. For å oppnå dette befant dukkeførerne seg oppå taket av settet hvor de manøvrerte pistolene gjennom hele rommet som marionetter, og sørget for at plasseringen og håndteringen stemte overens med hvordan røyskattene ville ha holdt pistolene sine. Lantieri mente at det var viktig å ta i bruk profesjonelle dukkeførere da det er jobben deres å kunne skape liv ut av ordinære gjenstander (Bernstein, 2003, 16:20). En av de mer komplekse scenene for dukkeførerne befant seg i Ink & Paint-klubben hvor vi ser en bartender-blekksprut bruke sine

åtte tentakler til å mikse, pusse glass, tørke baren, ta betalt og servere drikker til kundene. Gjennom dyktig dukkespill ble det gjort troverdig at bevegelsene utført av dukkeførerne tilhørte tegneseriekarakterene.

Noen av karakterenes handlinger var litt utfordrende å gjennomføre med dukkeførere og usynlig tråd, så i stedet brukte de maskiner. Disse maskinene skulle etterligne bevegelsene til tegneseriekarakterene på lik måte som dukkeførerne, men med mulighet for mer kompleksitet. I en scene plukker for eksempel Roger opp tallerkener og knuser dem mot hodet sitt. For å få til denne effekten måtte effektskaperne lage en maskin som kunne plukke opp tallerkener og knuse dem mot en skarp pinnetupp. Deretter animerte de Roger oppå opptaket av maskinen, og resultatet ble en tallerkenknusende-kanin.

I andre scener ble menneskestyrte servomaskiner brukt, som når tegneseriekarakteren Baby Herman håndterer sigaren sin. Dette gjorde de for å få autentiske menneskelige bevegelser av Baby Herman som vifter, peker, rister og røyker sigaren sin.

I en annen scene blir Roger dyppet med hodet først ned i en vask, og når han dukker opp igjen, spruter han ut ekte vann. For å oppnå denne effekten konstruerte og installerte effektskaperne en maskin som kunne styres for å regulere vanntrykket til sprutingen hans.

Røyskattene kunne vært bevæpnet tegneseriepistoler, blekkspruten kunne lagt tegneseriedrikker, Baby Herman kunne røyket en tegneseriesigar, og Roger kunne ha knust tegneserietallerkener og sprutet ut tegneserievann - men det hadde ikke vært det samme. Jeg synes personlig at ved å ha tegneseriekarakterene samhandle med miljøet og gjenstander slik de har fått til, gjennom en blanding av dyktige dukkeførere og maskiner, får dem til å føles ut som om de tilhører i vår verden.

4.4 Regissering og skuespill

I forberedelsen til hovedrollen som detektiven Eddie Valiant, måtte skuespiller Bob Hoskins lære seg å hallusinere: "I spent hours and hours playing with my daughter and her invisible friends to push my imagination so that I eventually could hallucinate weasels and rabbits." (Michelsen, 1988). Alle live-action skuespillerne gikk igjennom mime-trening, noe som var spesielt viktig for Hoskins' forberedelse. Ved å mestre illusjonen av vekt og masse kunne han

overbevisende selge skuespillet av at han faktisk drar Roger etter ørene hans eller plukker opp en komisk stor og tung tegneseriehammer. (Bernstein, 2003, 8:17).

Charles Fleischer, stemmen bak Roger, forklarer hvordan han ikke bare tilnærmet rollen sin som kun en stemme, men som enhver annen skuespillerrolle “In this new style of acting we developed it was necessary for me to wear a rabbit costume so that when he’d [Hoskins] pull Roger by it’s ear I could react to that.” (Quinn, 1988). Han døpte den nye stilen av skuespill for “trans-projectional acting” (Bernstein, 2003, 11:12). Dette innebar at Fleischer, iført sitt kaninkostyme, var til stede på settet utenfor kameraets synsfelt, mens en lydoperatør tok opp stemmen hans mens han hoppet rundt og spilte Roger. Dette var vanligvis prosessen, men i noen tilfeller krevde det for filmingen at han befant seg i et annet rom med en monitor som viste direkte hva som ble tatt opp, og en mikrofon for å fange skuespillet hans (Bernstein, 2003, 11:00). Denne tilnærmingen av skuespill tillot dem å oppnå skuespillerprestasjoner og reaksjoner i sanntid. Det gjorde det også mulig for de to hovedskuespillerne å samarbeide i sine roller og løse skuespill sammen, i stedet for å være adskilt, som de ville ha vært hvis Fleischer kun hadde vært til stede i lydrommet for å ta opp stemmeskuespill. Bob var først litt skeptisk til den litt utradisjonelle skuespillteknikken, men ettersom tiden gikk takket han Fleischer da det hjalp ham med skuespillet sitt (Failes, 2018).

Det som gjør karakteren til Roger mest troverdig, er kanskje det at til tross for hans overdrevne animerte natur - med øyne som spretter ut av hodet og en tendens til å løpe i sirkler når han setter fyr på halen sin - har han også sine sårbare øyeblikk, som publikum kan relatere til og føle med. Williams beskriver det som at “Roger Rabbit behaves in a very sincere believable way, but then he’s capable of going into these extreme crazy things, and then he’ll return into this sincere worried rabbit.” (Mayfield, 1988, 7:50). I løpet av historien går han igjennom en rekke utfordringer: falske anklager om drap, forfølgelse fra lovens side, mistanke om utroskap fra konen, diskriminering av tegneseriekarakterer og trusselen om å miste hjemstedet sitt, ToonTown. Ved å balansere tegneseriekomikk med menneskelige følelser får vi en dynamisk karakter i Roger, som publikum bryr seg om. Siden han er en såpass åpen karakter, ser vi ham uttrykke alle følelser som for eksempel glede, sinne, tristhet, savn og fortvilelse. Å fremheve alle disse følelsene gjør at karakteren blir dynamisk og troverdig. Han er en karakter som formidler alle slags følelser som vi kan relatere til og føle med, og til tider kan vi kanskje glemme litt ut at han er en tegneseriekanin.

En av de største utfordringene ved å regissere live-action skuespillere sammen med animerte karakterer er å oppnå troverdig øyekontakt mellom dem. Noen vil hevde at øynene er det mest avgjørende, da de er det første publikum trekkes mot i et ansikt. For å sikre riktig øyekontakt, ble store gummidukker av de animerte karakterene brukt under opptakene. Første opptaket av en scene var en gjennomgang der dukkene ble brukt som et referansepunkt for at Hoskins skulle vite hvor han skulle se, og til hvilken tid. Deretter kjørte de opptak uten dukkene og spilte de to opptakene side ved side for å se om blikkretningen stemte overens (Bernstein, 2003, 6:38). Hoskins memorerte nøye blikkretningen i de første opptakene, men å huske blikkretningen var bare en del av utfordringen; en annen oppgave var å få det til å se ut som om han faktisk ser på de animerte karakterene. Animatør Nik Ranieri, har gjort seg bevisst på at hybridfilmer tidligere har feilet i å oppnå god øyekontakt: “Even if they're looking at them - they're looking through them. It looks like they're looking into dead space only with the same eyelength.” (Bernstein, 2003, 7:54). Hvis du selv prøver å holde et objekt foran øynene dine, vil du legge merke til at pupillene dine beveger seg mot midten av nesen din. Men så snart du fjerner objektet, vil pupillene dine automatisk bevege seg i retning fremover for å fokusere på det åpne rommet rundt deg. Det krever en dyktig skuespiller som Hoskins til å kunne justere fokus og forestille seg en tegneseriekanin foran seg. Hvis Hoskins bommet på øyekontakten, noe som han sjeldent gjorde, kunne ikke scenene filmes på nytt. Animatørene måtte da improvisere, for eksempel ved å la Roger stå på tå, eller gjøre slik at Jessica bøyer seg ned for å justere øyekontakten. Filmen er høyt anerkjent for å integrere animerte karakterer i den virkelige verden, men jeg føler at det ofte undervurderes hvor viktig Hoskins' skuespill var for å få integrasjonen mellom animasjon og virkeligheten til å fungere begge veier. Som Zemeckis sa: “The thing that makes the animation interaction work is [Hoskins] side of the performance. It's him believing that the rabbit is really there. All the special effects in the world wouldn't work without his performance.” (Bernstein, 2003, 9:22).

5. Skyggebård

5.1 Animasjonsteknikk

Sammenlignet med et animasjonsstudio bestående av flere hundre personer med et produksjonstidsrom på tre år, er jeg kun én filmstudent med svært begrenset tid til å animere karakteren min. Derfor måtte jeg finne en billigere og mer overkommelig animasjonsteknikk enn å tegne bilde-for-bilde for hånd, slik de gjorde i *Roger Rabbit*. Jeg valgte derfor å ta i bruk dukkeanimasjon. Ved å ta i bruk denne digitale 2D-animasjonsteknikken kunne jeg

gjenbruke illustrasjoner av kroppsdelene til Skyggebård som for eksempel armer, ben og øyne. Flere animerte TV-serier som originalt var animert tradisjonelt, har i nyere tid gått over til digital dukkeanimasjon, og nye animerte serier velger også ofte denne animasjonsteknikken. Ved å velge dukkeanimasjon som animasjonsteknikk sparte jeg masse tid ved å ikke måtte illustrere de samme tegningene om og om igjen for hvert bilde, slik man ville med tradisjonell animasjon. Dette tillot meg å bruke tiden min til å fokusere på å lage gode og lesbare bevegelser for Skyggebård.

Skyggebård har ingen synlig munn i karakterdesignet sitt. Likevel formidler han følelsene sine gjennom kroppsspråk og øyne. Jeg ga ham store, ekspressive øyne som avslører alle følelsene hans. Ved å utelate en munn i karakterdesignet hans, unngikk jeg behovet av å måtte gjøre omfattende animasjon av leppesynkronisering.

Når det gjelder kamerabevegelser, valgte jeg hovedsakelig å følge den uformelle regelen nevnt tidligere, hvor kameraet blir stående statisk. Jeg ville ha hatt flere kamerabevegelser, men for å ikke overbelaste meg selv lot jeg kameraet for det meste stå i ro. Det kan argumenteres at jeg ved å utnytte dette prinsippet er en lat animator, slik Williams antydte om de andre animasjonsregissørene. Men jeg tror at han i mitt tilfelle hadde vært kjappere med å påpekt at den eneste begrensningen for animasjon er tid og penger (Bernstein, 2003, 4:16), og i mitt tilfelle mangel på tid. Likevel brøt jeg denne regelen i enkelte bilder. I den siste scenen i filmen med Skyggebård ønsket jeg å bruke håndholdte kamerabevegelser for å forsterke spenningen i historien. Å få Skyggebård til å stemme overens med kameraets perspektiv ble en større utfordring i disse bildene. Jeg benyttet meg av “motion tracking” av filmopptaket og etter en del prøving og feiling, påførte jeg de sporte bevegelsene til Skyggebård i komposisjonsprogrammet.

5.2 Komposisjonsteknikk

Ulempen med dukkeanimasjon framfor tradisjonell animasjonsteknikk er at det ofte kan føles litt stivt og robotisk ut, noe som gir mening da man har færre illustrasjoner og at bevegelsene tross alt er styrt av digitale kontrollere. Slik jeg bestemte meg for å gjøre det med animasjonen min var å illustrere “pose-to-pose”, det vil si først hovedstillingene (eng. keyframes) og deretter mellombildene (eng. in-betweens). *Roger Rabbit* hadde 24 bilder per sekund, mens de fleste animasjonsfilmer har 12 bilder per sekund. Det er ikke like enkelt å

fastslå hvor mange bilder per sekund jeg brukte for *Skyggebård*, da ikke hvert bilde er en ny illustrasjon, og animasjonen ofte forblir på samme animasjonscelle i flere sekunder. Dette kan fort føles litt utstoppet ut, så for å bringe fram litt mer følelse av dynamikk og liv tok jeg i bruk en effekt hvor man i komposisjonsprogrammet lager et lag av ren støy og forteller animasjonslaget gjennom noe som heter “displacement map” at det skal reagere til støylaget. På denne måten vil animasjonen oppleves litt mer vinglete og urolig som gir oppfatningen av at alle animasjonscellene er tegnet bilde-for-bilde, slik som i tradisjonell animasjon. I tillegg til dette gjorde jeg ytterligere animasjon i komposisjonsprogrammet, hvor jeg skalerte animasjonscellene i både vannrett og loddrett retning for å gi *Skyggebård* “squash and stretch”-effekt. “Squash and stretch” er prinsippet om å bruke kontrastfull endring av form fra en stilling til den neste (Hurtt, 2017). Dette gir dynamikk til bevegelsene og bidrar også til illusjonen av at animasjonen er illustrert bilde-for-bilde, da man ender opp med flere mellombilder.

For å få det til å se ut som at *Skyggebård* befinner seg på overflatene i filmen, til tross for at alle illustrasjonene av ham er fra samme rett-på-perspektiv, måtte jeg manipulere perspektivet hans. Siden film i seg selv også er et flatt medium måtte jeg konvertere det flate laget av *Skyggebård* om til et 3D-objekt i komposisjonsprogrammet. Deretter roterte jeg den tredimensjonale-aksen og plasserte han tilsvarende perspektivet til overflatene han befant seg på. I noen bilder beveger *Bård* seg foran veggen *Skyggebård* befinner seg på. For å få til at det ser ut som at *Skyggebård* faktisk er på veggen og ikke ovenpå *Bård*, rotoskopet jeg *Bård* slik at han ble isolert fra filmopptaket, og plasserte han deretter over animasjonslaget, slik at *Skyggebård* havner bak han.

5.3 Interaksjon og spesialeffekter

Å selge illusjonen av at *Skyggebård* finnes i den samme verden som sin menneskelige medskuespiller var noe jeg var opptatt av å gjøre så tidlig som mulig i filmen. Vi møter *Skyggebård* allerede i første scene, der han uforventet dukker opp i leiligheten til *Bård*, og ut av nysgjerrighet åpner alt som finnes av skuffer og skap. For å filme scenene slik at det senere kunne animeres at *Skyggebård* åpner skuffene og skapene, måtte jeg finne en løsning på hvordan det skulle se ut som at skuffene og skapene åpner av seg selv. I produksjonen av *Roger Rabbit* beskrev Zemeckis filmen som en “invisible man movie” før animasjonen ble lagt oppå (Mayfield, 1988, 18:08). For å få skuffene og skapene til å åpne seg selv, benyttet

jeg den samme enkle metoden som ble brukt til å løse de fleste spesialeffektbildene i *Roger Rabbit*: ved å trekke objektene med hjelp av gjennomsiktig tråd, i mitt tilfelle et beskjedent fiskesnøre. Det var for det meste løsningen min på spesialeffektbildene til denne filmen, men noen bilder i filmen var mer kompliserte å gjennomføre enn som så. Siden jeg ikke er utstyrt med servomaskiner slik som i produksjonen av *Roger Rabbit*, brukte jeg meg selv til å skape mer avanserte bevegelser. Da Skyggebård for eksempel drar den gule dressjakken ut av skapet, måtte jeg selv holde i kleshengeren og deretter bli maskert ut av bildet senere.

Hadde Skyggebård vært filmet på settet til *Roger Rabbit* ville de nok hatt en stor pappfigur av karakteren, på samme måte som de brukte gummidukker til blokking. Jeg ser definitivt nyttigheten av dette i etterkant av egen filming da det ble en del gjetting og omtrent mål på å bestemme hvor Skyggebård befant seg. Men jeg tror dette ligger litt i naturen av å filme hybridfilm, noe som også bekreftes av assosiert produsent i *Roger Rabbit*, Steve Starlet, som innrømmer at: “We were flying blind. There was no way in real time to know that the actions we were performing on the set was perfect.” (Bernstein, 2003, 1:50). I stedet for dukker hadde vi andre visuelle hjelpemidler som ledet oss i riktig retning. Jeg gikk ut ifra at Bård og Skyggebård var omtrent like høye, så jeg fikk Thomas Ringen, som spilte Bård, til å se på overflatene i egen øyehøyde. Deretter plasserte jeg en teipbit hvor Skyggebård skulle ende opp, slik at Ringen visste hvor han skulle se. I tillegg var mange av stillingene til Skyggebård skissert i preproduksjonsfasen slik at jeg hadde en noenlunde idé om hvordan han ville bevege seg.

Videre ga jeg Skyggebård de fysiske begrensningene som en ellers vanlig skygge i denne verden ville hatt. For det første ser vi at han bøyer seg til perspektivet av overflatene han befinner seg på. For det andre er han kun til stede i lyset, og når for eksempel Bård blir sur og slår av lysbryteren, forsvinner Skyggebård i mørket. Disse detaljene er med på å selge troverdigheten hans og etablere Skyggebård som en levende skyggefigur i vår verden.

5.4 Regissering og skuespill

Kanskje enda viktigere enn å selge illusjonen av interaksjon med omgivelsene, er evnen til å kunne samhandle med menneskene rundt seg når det gjelder å selge autensiteteten hans. For å karakterisere Skyggebård var det avgjørende å få fram at skuespillet mellom han og Bård var troverdig. I filmen er Skyggebård og Bård stort sett sammen hele tiden, hvor de har samtaler

og krangler med hverandre. For å få publikum til å tro på deres samspill må jeg først få hovedskuespilleren min til å tro på det. Heldigvis var Ringen veldig åpenhetstil min litt-utenom-det-vanlige visjon for en film, selv om det ikke kan ha vært like lett til tider. Under innspillingen av konfrontasjonsscenen i bøttekottet uttrykte Ringen at det føltes litt rart ut å stå og kjefte på en tom vegg. Jeg hadde gleden av å jobbe med Ringen som var villig til å både tro på Skyggebård som en karakter og leve seg inn i at han fantes i vår verden.

Av de 11 minuttene av filmen besto tre minutter av ren animasjon av Skyggebård. Dette kan virke relativt kort sammenlignet med de 55 minuttene av animasjon i den 85 minutter lange *Roger Rabbit*. En årsak til dette kommer nok av at til tross for at Skyggebård og Bård er uatskillelige, så deler de ikke bildet så ofte i lag, slik som Valiant og Roger gjorde. Skyggebård og Bård blir hovedsakelig filmet hver for seg, og det hadde nok gjort filmen godt å se de mer i samme bilde. Det skal sies at det var en utfordring å finne filmatiske løsninger av begge karakterene i samme bilde, særlig siden Skyggebård befinner seg på en vegg. Dette førte ofte til at man hovedsakelig ser bakhodet til Ringen når de står i retning mot hverandre. Jeg fikk det til i konfrontasjonsscenen hvor de står framfor hver sin vegg, men denne tilnærmingen passet ikke til alle scenene i filmen hvor de snakket sammen.

Det er jeg som står bak stemmen til Skyggebård, og under filmopptakene deltok jeg i skuespillet som Skyggebård for å gjøre dialogen mellom Bård og Skyggebård mer autentisk enn om han bare hadde skuespilt med seg selv. Jeg gikk kanskje ikke i kaninekostyme sånn som Fleischer gjorde med sin “trans-projectional acting”, men jeg gikk faktisk i svarte klær slik man ofte er kledd på filmsett som nesten kunne virke som om jeg gjorde et forsøk i å være oppkledd som Skyggebård. Hvis man tror på skuespillteknikken til Fleischer kan man tenke seg at dette kanskje kan ha påvirket skuespillerprestasjonen for både meg og Ringen. Jeg tror uansett å ha to skuespillere, muligens ikke ansikt-til-ansikt i dette tilfellet, men i det minste i lag på sett vil alltid virke mer naturlig enn å levere replikkene sine uten å få noe motsvar.

6. Konklusjon

I denne oppgaven har jeg gjennomført en grundig analyse av teknikkene og metodene som ble brukt i produksjonen av *Who Framed Roger Rabbit*. Jeg har dykket ned i de tekniske løsningene og kreative tilnærmingene som ligger til grunn for produksjonen av den mest

bemerkelsesverdige filmen innenfor live-action/animert hybridfilm-sjangeren. I produksjon av min egen hybridfilm, *Skyggebård*, har jeg utforsket og sammenlignet nye digitale verktøy med de tradisjonelle metodene som ble brukt i produksjonen av *Roger Rabbit*. Mine funn har ført til den konklusjonen at flere elementer må samsvare for å skape en troverdig animert karakter til en hybridfilm:

Valget av animasjonsteknikk, enten det er tradisjonelt eller digitalt, spiller en viktig rolle for å oppnå riktig estetikk og karakteruttrykk. Mens tradisjonell animasjon kan levere nydelig høykvalitets animasjon, tillater nyere digitale verktøy en mer effektiv animasjonsprosess uten å gå på kompromiss av karakterens autensitet. Komposisjon er avgjørende for å integrere den animerte karakteren sømløst inn i den virkelige verden og for å styrke animasjonen.

Samspelet mellom den animerte karakteren, objekter og omgivelser er nøkkelen for å gi karakteren tilstedeværelse i vår verden. Mens usynlig tråd kan løse de fleste spesialeffektbilder, krever noen ganger mer avanserte metoder som maskiner eller bruk av seg selv til å utføre handlingene. Med en åpensinnet live-action skuespiller som tror på den animerte karakteren vil også publikum være tilbøyelig til å akseptere at karakteren eksisterer. Skuespillet går begge veier, og å tilføre menneskelige følelser til de overdrevne animerte karakterene kan få publikum til å glemme at de føler med og relaterer til tegneseriekarakterer.

Med digitale verktøy og hobbylignende ferdigheter, mener jeg at jeg selv klarte å skape en troverdig karakter i *Skyggebård*. Med tanke på at animasjonen ble produsert på et lite tidsrom så føler jeg at jeg gjorde smarte kreative løsninger for å komme i mål. Selv om resultatet ikke ble perfekt, og det er flere områder som kunne forbedres og gjort annerledes, er jeg likevel stolt av *Skyggebård*. Denne prosessen har vært en lærerik reise gjennom min første produksjon av en hybridfilm.

Det som er så spennende er hvor lett tilgjengelig disse digitale verktøyene er og at man ikke trenger å være et flerhundretalls animasjonsstudio for å lage hybridfilm. Med bare litt kunnskap innen animasjon og filmproduksjon, samt tilgang til de digitale verktøyene som nå er tilgjengelige for enhver kan hvem som helst bringe sine egne animerte karakterer til live i vår verden.

7. Litteraturliste

All About Animation. (u.å.). *Traditional Animation*.

<http://allaboutanimation.com/animation-basics/techniques-of-animation/traditional-animation/>

Bernstein, J. (produsent). (2003). *Behind the Ears: The True Story of Roger Rabbit* [Film].

Buena Vista Home Entertainment. Hentet fra

<https://www.youtube.com/watch?v=oYhIcoTG-ww>

Deguzman, K. (2024, 17. mars). *Types of Animation — Styles, Genres & Techniques*.

Studiobinder. <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-animation-styles/>

Digitalnomads [brukernavn]. (2023, 24. oktober). *What is 2.5D animation?*. Medium.

<https://medium.com/@digitalnomads62/what-is-2-5d-animation-554e1e4110a3>

Failes, I. (2018, 21. juni). *'Who Framed Roger Rabbit' Hits 30: A Look Back At ILM's*

Astonishing Old-School Optical VFX. Cartoon Brew.

<https://www.cartoonbrew.com/feature-film/who-framed-roger-rabbit-hits-30-a-look-back-at-ilms-astonishing-old-school-optical-vfx-158471.html>

Fordy, T. (2019, 19. august). *Never mind Who Framed Roger Rabbit – how on earth did they*

shoot him?. The Telegraph.

<https://www.telegraph.co.uk/films/0/never-mind-framed-roger-rabbit-earth-did-shoot/>

Gutteridge, T. (regissør). (1988). *I Drew Roger Rabbit* [Film]. Mentorn Media. Hentet fra

<https://www.youtube.com/watch?v=6BHVloe8MAc>

Hurt, C. (2017, 5. juni). *Squash and Stretch: The 12 Basic Principles of Animation*.

Animation Mentor.

<https://www.animationmentor.com/blog/squash-and-stretch-the-12-basic-principles-of-animation/>

Kench, S. (2022, 9. oktober). *What is Cel Animation — Examples, Techniques & History*.

Studiobinder. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-cel-animation-definition/>

Manleonardo [brukernavn]. (2020). *Real Puppet Animation in Clip Studio Paint*. Clip Studio

Tips. <https://tips.clip-studio.com/en-us/articles/3802>

Mayfield, L. (regissør) (1988). *Roger Rabbit & the Secrets of Toon Town* [Film]. Amblin

Entertainment. Hentet fra https://www.youtube.com/watch?v=jv_u9kYoI70

Michelsen, O. (programleder/regissør). (1988). *Bogart* [TV-serie]. DR (Danmarks Radio).

<https://www.youtube.com/watch?v=VGelol4MQ>

Musker, J. (regissør); Clements, R. (regissør); Menken, A. (komponist). (2006). *The Little*

Mermaid: Platinum Edition — Audio Commentary [Film]. Walt Disney Home Entertainment.

Oscars [brukernavn]. (2013, 8. oktober). *Making "Who Framed Roger Rabbit" with Richard*

Williams [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=2biiO3uIxOE>

Quinn, B. (regissør)., & Leno, J. (gjesteprogramleder). (1988). *The Tonight Show Starring*

Johnny Carson [TV-serie].

https://www.youtube.com/watch?v=xg7qj--sNU8&ab_channel=Funnystuffcollector

Stewart, James B. (2005). *DisneyWar*. Simon and Schuster.

The Thief and the Cobbler Archive Official [brukernavn]. (2010, 30. juni). *Who Framed*

Roger Rabbit: Bob Zemeckis / Richard Williams Interviews [Video]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=siAby_GLOIg

Todd, A. (2018, 19. desember). *Flesh And Ink: A Century Of Live-Action/Animation Hybrids*.

Slashfilm. <https://www.slashfilm.com/563068/live-action-animation-hybrids/>

Welk, B. (2018, 9. juni). *'Who Framed Roger Rabbit' Creators on How They Broke All the*

Rules. The Wrap.

<https://www.thewrap.com/why-who-framed-roger-rabbit-broke-all-rules-30th-anniversary/>

Wong, K. (2017, 27. mars). *How 'Who Framed Roger Rabbit' Pulled Off Its Incredible Visual*

Feats. Vice.

<https://www.vice.com/en/article/78qawg/how-who-framed-roger-rabbit-pulled-off-its-incredible-visual-feats>

Zemeckis, R. (Regissør). (1988). *Who Framed Roger Rabbit* [Film]. Amblin Entertainment.