

STAR WARS - PUPPENSPIEL VS. CGI

DIE „STAR WARS“-SAGA BEDIENT SICH INNERHALB IHRER 42 JAHRE FILMGESCHICHTE VERSCHIEDENER TECHNIKEN DES PUPPENSPIELS UND CGI'S. DOCH BESONDERS UNTER FANS STELLT SICH DIE FRAGE, WELCHE DER BEIDEN METHODEN ZU EINER BESSEREN DARSTELLUNG FÜHRT. DAHER SOLL IM FOLGENDEN GEKLÄRT WERDEN:

WELCHE VORTEILE UND NACHTEILE BIETET DAS MODERNE CGI IN DEN „STAR WARS“-FILMEN GEGENÜBER DEM KLASSISCHEN PUPPENSPIEL?



Designer: Stuart Freeborn

Design-Vorbilder: Freeborn selbst und Albert Einstein

Puppenspieler und Sprecher: Frank Oz

Die Puppe wird als Handpuppe mit St gespielt. Die rechte Hand des Puppenspielers*in bedient dabei den Kopf, die linke Hand die Stäbe, welche an den Händen der Puppe befestigt sind. Bewegung der Augen und Gesichtsmuskeln geschieht durch Fernsteuerung. Ein ungewolltes Zittern der Ohren tritt bei jeder Bewegung der Puppe auf, die Bewegungen sind "hakelig", wirken mechanisch und sind nicht flüssig. Das ist dem technischen Aufbau der Puppe geschuldet und eines von mehreren Indizien, die direkt darauf schließen lassen, dass Yoda durch eine Puppe dargestellt wurde und als solche direkt identifizierbar ist. Ein Vorteil des Puppenspiels zeichnet sich durch die Interaktivität der Puppe mit weiteren Darsteller*innen aus. So können sich Schauspieler*innen besser in eine Situation hineinversetzen und dem Zuschauenden erscheinen viele Szenen somit realistischer in Bezug auf das Zusammenspiel zwischen Schauspieler*in und Puppe.

YODA - PUPPE

Vorteile durch CGI:

Stärkere Mimik

Ausdruck der Augenbrauen

Natürlich wirkende Körperbewegung

Bewegung von Einzelheiten, wie z.B. Finger

YODA - CGI



Die originale Puppe des Yoda diente dem CGI Modell lediglich als Referenz und sollte dieser bewusst nicht 1:1 entsprechen. Die Arbeit, welche hinter der Animation und Erstellung einer CGI-Figur steht, lässt sich jedoch nur schwierig mit der Arbeit an einer Puppe und der darauffolgenden Spielweise vergleichen, da die Arbeitsprozesse sehr unterschiedlich sind.

Als Beispiel soll hier die ca. 3-minütige Szene dienen, in welcher Yoda sich in einem Kampf befindet. („Angriff der Klonkrieger“ (2002) – siehe QR-Code) Die Animation Yoda's dauerte drei Monate und benötigte ein Team von neun Animatoren.

YODA - PUPPE 2.0



In „Star Wars – Die letzten Jedi“ (2017) wird erneut eine Yoda Puppe benutzt, welche ihrem Vorbild aus dem 37 Jahre zurückliegenden Debut von Yoda im Film „Star Wars – Das Imperium schlägt zurück“ (1980) in allen Merkmalen gleichen sollte. Sie wurde anhand von Bildern und noch vorhandenen Einzelteilen der alten Puppe, sowie mit Hilfe des ursprünglichen Puppenspielers Frank Oz, so genau wie möglich nachgebaut, um dieselben Gefühle hervorzurufen, wie bei dem Original.

„Es [war] als sei Yoda aus Das Imperium schlägt zurück wieder da, weil dies der Yoda war, mit dem Luke eine **emotionale Bindung** hatte. Das ist der Grund, warum wir die Puppe wieder bauten.“ - Rian Johnson (Regisseur und Drehbuchautor von „Star Wars – Die letzten Jedi“)

Die Rückkehr der Yoda – Puppe ist aufgrund der erwähnten Vorteile von CGI unter Fans der „Star Wars“ Reihe stark umstritten.

„IF YOU NOTICE, PUPPETS HAVE A LACK OF FOCUS IN THEIR EYES. CGI REALLY IMPROVED THE PERFORMANCE.“ – TIM HARRINGTON

JABBA - PUPPE



Herstellungszeit: 3 Monate

Produktionskosten: ca. 500.000 US-Dollar

Gewicht: ca. 1 Tonne

Länge: 3,9 Meter

Designer: Stuart Freeborn

Umsetzung: John Coppinger

Größte jemals verwendete Puppe in einem Film

Eigener Make-up-Artist war nötig

4, bzw. 5 Puppenspieler*innen:

Rechter Arm, Mund, Sprache

Linker Arm, Kopf, Zunge

Schwanzbewegungen

Körperbewegungen

Augen (ferngesteuert)

Die teils „hakeligen“ Bewegungen der Puppe, welche durch das Zusammenspiel der Puppenspieler*innen entstehen, wirken dennoch dem Charakter entsprechend.

JABBA - CGI



Aus einer der nachbearbeiteten Szenen in:

„Star Wars: Episode IV – Eine neue Hoffnung“ (1977)

Kosten der gesamten Nachbearbeitung des Films:

ca. 15 Millionen US-Dollar

Unnatürlich wirkende Faktoren:

Farbgebung

Lichtverhältnisse

Schärfe

Die Computergenerierte Figur von Jabba, wird oft als ‚zu unrealistisch‘ bezeichnet. George Lucas selbst, welcher hinter der Idee für diese Figur steckt, ist jedoch der Meinung, dass eine Figur, welche nicht real existiere, immer unrealistisch wirken werde.



ERGEBNIS

Das Puppenspiel in „Star Wars“ ist technisch limitierter als CGI, da es sich besonders bei kleineren Puppen, wie Yoda, schwierig gestaltet viele kleine Mechanismen einzubauen die nötig wären, um jedes Muskelzucken realistisch darzustellen.

Doch auch CGI sieht sich Limitationen gegenübergestellt. Trotz des enormen technischen Fortschritts ist besonders die korrekte Darstellung von Licht ein Problem. Ebenso stellt die Einschränkung durch Computerleistung in Hinsicht auf Größe der Datenmengen und auch der Vielfältigkeit der Bearbeitungsmöglichkeiten ein Hindernis dar.

Es lässt sich anhand der Rückkehr der Yoda – Puppe erkennen, welche ein wichtiger Faktor die Nostalgie und die Emotionale Bindung sein kann, wenn es um die Entscheidung zwischen Puppe und animierter Figur geht.

Saskia Kubiak

Mats Matti Ebbing

RUHR
UNIVERSITÄT
BOCHUM

RUB

DEUTSCHES
FORUM
für
FIGUREN
THEATER
und
PUPPEN
SPIEL
KUNST