



**LUNDS**  
UNIVERSITET

Litteraturvetenskapliga institutionen  
Lars Gustaf Andersson  
2012-01-18

FIVK01  
Olov Östlund

# Digitala attraktioner

---

En studie av specialeffektens konsekvenser

## SAMMANFATTNING

---

**Titel:** Digitala attraktioner – en studie av specialeffektens konsekvenser

**Seminariedatum:** 2013-03-15

**Ämne/ kurs:** FIVK01, kandidatnivå, 15 högskolepoäng

**Författare:** Olov Östlund

**Handledare:** Lars Gustaf Andersson

**Fem nyckelord:** Digitala attraktioner, specialeffekter, attraktionsfilm, Tom Gunning, Marvel Studios

**Syfte:** Syftet är att utreda om specialeffekternas utveckling har tagit filmen tillbaka till ett stadium av attraktionsfilm.

**Metod:** Genom vetenskapliga verk och digitala källor har jag samlat relevant information för att underbygga min tes. Detta följs upp av en fallstudie som innehåller en jämförelse av användningen av specialeffekter i två olika filmer.

**Teoretisk referensram:** Uppsatsens teoretiska referensram bygger på Tom Gunnings begrepp ”Cinema of Attractions” samt modernare tolkningar av det samma.

**Resultat:** Uppsatsen visar hur specialeffektens utveckling tillsammans med andra faktorer i samhället har förändrat åskådarens förhållande till det som upplevs som spektakulärt på filmduken, vilket har fört med sig konsekvenser för filmens narrativa struktur och utformning.

## ABSTRACT

---

**Title:** Digital attractions – a study of the consequences of special effects

**Seminar date:** 2013-03-15

**Course:** FIVK01, Bachelor Degree, 15 University Credit Points (UPC)

**Authors:** Olov Östlund

**Advisor:** Lars Gustaf Andersson

**Key words:** Digital attractions, special effects, cinema of attractions, Tom Gunning, Marvel studios

**Purpose:** The purpose is to investigate if the development of special effects has brought film back to a state of attraction.

**Methodology:** Through scientific works and digital sources I have gathered relevant information to support my thesis. This is followed by a case study that includes a comparison of the use of special effects in two different films.

**Theoretical perspectives:** The thesis theoretical chapter is based on Tom Gunning's concept "cinema of attractions" and other more modern takes on the same concept.

**Conclusion:** The paper shows how the special effect's development together with other factors in society has changed the viewer's relation to what is perceived as spectacular on the screen, which has brought with it consequences for the film's narrative structure and design.

## Innehåll

1.	Inledning och bakgrund.....	4
2.	Syfte och frågeställning.....	4
3.	Metod och urval.....	4
4.	Tom Gunnings spektakulära attraktion .....	6
5.	Vidgade panorerande vyer.....	7
6.	Specialeffektens historia.....	8
6.1.	Bilderna rör på sig!.....	8
6.2.	Specialeffektens fader: Georges Méliès .....	8
6.3.	Studiosystem, mastodontfilmer och Oscarstatyetter .....	9
6.4.	Färgfilm och världskrig .....	9
6.5.	Det mörka hotet: Televisionen .....	10
6.6.	Utomjordiska effekter.....	10
6.7.	High Concept.....	11
6.8.	Mer utomjordiska effekter .....	12
6.9.	Blockbusters .....	12
6.10.	Ännu mer utomjordiska effekter .....	13
7.	Specialeffekten i dag .....	14
7.1.	3D och Motion Capture .....	14
7.2.	Superhjältar och franchise .....	15
8.	Fallstudie: <i>Return of the Jedi &amp; Revenge of the Sith</i> .....	17
8.1.	Handlingsreferat: <i>Return of the Jedi</i> .....	17
8.2.	Stilanalys: <i>Return of the Jedi</i> .....	18
8.3.	Handlingsreferat: <i>Revenge of the Sith</i> .....	20
8.4.	Stilanalys: <i>Revenge of the Sith</i> .....	20
8.5.	Kontextualisering och diskussion: George Lucas specialdefekter .....	21
9.	Diskussion och slutsats.....	24
10.	Referenslista .....	29
10.1.	Tryckta källor .....	29
10.2.	Filmografi .....	29
10.3.	Elektroniska källor.....	31

## 1. Inledning och bakgrund

När jag för första gången bevittnade magin i Star Wars-trilogin blev jag som så många andra ungdomar helt hänförd. Hänförd av dess unika blandning av mytologi och science fiction, den breda arsenalen av oförglömliga karaktärer och den bombastiska filmmusiken komponerad av John Williams. Men framförallt blev jag förtrollad av de spektakulära rymdskeppen, robotarna, ljussablarna och hur allt såg så otroligt verkligt ut. Här föddes min fascination för specialeffekter och jag har med iver följt utvecklingen sedan dess. Med ögon stora som tefat har jag förundrats och imponerats över den skicklighet och kunskap som krävs för att konstruera och komponera bilder av sådan magnitud. Det är denna fascination som står som fond till denna uppsats. Filmskapare har i över hundra år haft som mål att hypnotisera sin publik med trolleritrix. Människans uppfinningsrikedom har gett oss möjligheten att besöka världar vi endast kunnat drömma om, trotsa fysikens lagar och bevittna visuellt fantastiska vyer. Men vad har denna utveckling egentligen haft för effekt? ”With great power comes great responsibility” påpekar faster May till Peter Parker i Sam Raimis *Spider Man* (2002). Men har verkligen Hollywoods trollkarlar tagit åt sig av den visa damens goda råd? Eller har de, berusade av makt, svingat specialeffektens trollspö en gång för mycket?

## 2. Syfte och frågeställning

Uppsatsens syfte är att undersöka hur utvecklingen inom specialeffekter har påverkat filmens och åskådarens relation till varandra. Tillsammans har de gått från en icke-narrativ, attraktionsinspirerad struktur till en kausal form driven av en historia. Men vart är utvecklingen på väg i skrivande stund? Balansen mellan det narrativa och det visuella håller på att ruckas och det igenom de ändlösa möjligheterna som nu står till nästan varenda filmskapares förfogande. Min primära frågeställning kommer således vara; har utvecklingen av specialeffekter tagit oss tillbaka till ett stadium av attraktionsfilm?

## 3. Metod och urval

För att underbygga min tes har jag tagit avstamp i Tom Gunnings hybridbegrepp ”Cinema of Attractions”, attraktionsfilm, och alla tolkningar av begreppet i Wanda Strauven's antologi *The*

*Cinema of Attractions Reloaded*.<sup>1</sup> Detta begrepp utgör grunden för min uppsats och således denna antologi. För ytterligare fördjupning och bredare insikt i åskådarkultur, specialeffekter och det visuellt spektakulära har jag använt mig av *Matters of Gravity: Special Effects and Supermen in the 20th Century*<sup>2</sup> av Scott Bukatman. För att begripa nutiden är det nödvändigt att ha kunskap om det förflutna. Därför innefattar denna uppsats en historieöversikt av specialeffektens utveckling från filmens begynnelse. Till detta kapitel har jag använt mig av Richard Ricketts *Special Effects: The History And Technique*.<sup>3</sup> Filmbranschen drivs, som alla andra branscher, av ekonomiska intressen där målet är att tjäna pengar. Hur man marknadsför filmer blir således av största vikt. Genom Justin Wyatts *High Concept Movies and Marketing in Hollywood*<sup>4</sup> har jag skaffat mig grundläggande information rörande marknadsföringsstrategier inom Hollywood.

I historieöversikten tar jag upp exempel på filmer som betraktas som milstolpar inom specialeffekter och har varit bidragande till dess progression. För att framhålla de förändringar som skett, när möjligheterna blivit närmst oändliga, har jag valt att göra en fallstudie av de två avslutande delarna i den första och andra Star Wars-trilogin, *Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith* (2005) och *Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi* (1983). Mitt val motiveras av att båda filmerna är betydelsefulla för den tekniska progressionen samt att Star Wars-fenomenet ännu en gång är aktuellt på grund av Disneys satsning på en ny trilogi. De är även milstolpar med tanke på att det är tjugotvå år mellan filmerna, vilket möjliggör jämförelse och diskussion av specialeffekternas allt större signifikans. Fallstudien har jag förankrat i John Gibbs bok *Mise-en-scène Film style and Interpretation*<sup>5</sup> som redogör för *Mise-en-scène* och dess grunder.

För att ge uppsatsen aktualitet kommer jag även titta närmre på dagens läge och på Marvel Studios attraktionsfilmsjippo The Avengers-projektet. Projektet startade med *Ironman* och *The Incredible Hulk*, (båda 2008) och nådde kulmen sommaren 2012 med blockbustern *The Avengers* (2012). Hemsidor som imdb.com, marvel.com och emipreonline.com har bistått med information till detta avsnitt.

---

<sup>1</sup> Wanda Strauven, *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006.

<sup>2</sup> Scott Bukatman, *Matters Of Gravity Special Effects And Supermen In The 20th Century*, Duke University Press, Durham & London, 2003.

<sup>3</sup> Richard Rickett, *Special Effects: The History and Technique*, Aurum Press Ltd, London, 2006.

<sup>4</sup> Justin Wyatt, *High Concept Movies and Marketing in Hollywood*, University Of Texas Press, Austin, 1994.

<sup>5</sup> John Gibbs, *Mise-en-scène Film style and Interpretation*, Wallflower Press, 2007.

## 4. Tom Gunnings spektakulära attraktion

1986 publicerade Tom Gunning sin essä "The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectators and the Avant-Garde" i filmmagasinet *Wide Angle*. Samma år publicerade samma Tom Gunning "Le cinéma des premiers temps: un défi à l'histoire du cinéma?" tillsammans med André Gaudreault i den Tokyobaserade tidskriften *Gendai Shiso*. Dessa två vetenskapliga artiklar har kommit att bli fundamentala i forskningen kring tidig film och dess åskådare. Den förstnämnda har blivit publicerad vid ett flertal tillfällen, översatt till minst sex olika språk och är ständigt uppe för diskussion. 1990 publicerade Gunning en reviderad och slutgiltig version av essän, där han använder sig av pluralformen "attractions".<sup>6</sup> Ordet attraktion lånade Gunning från "Montage of Attractions" av Sergei Eisensteins som i sin tur har tagit termen från cirkus- och tivolisfären.

"Rather than naming a specific period as 'the cinema of attractions', I use the term to refer to an approach to spectatorship that I felt *dominated* early cinema from the novelty period until the dominance of longer narrative films, around 1906-07."<sup>7</sup> Gunning understryker att begreppet inte endast hänvisar till en specifik period i filmhistorien, utan visar också på en särskild relation mellan åskådaren och underhållningsmediet. En relation som inte bygger på spatial- och temporalkontinuitet eller narrativstruktur utan snarare en gemensam fascination av att bli visuellt hänförd och att hänföra visuellt. Gunning poängterar dock att det visuellt spektakulära inte nödvändigtvis behöver innebära en degradering av det narrativa. "Thus rather than seeing attractions as simply a form of counter-narrative, I have proposed them as a different configuration of spectatorial involvement, an address that can, in fact, interact in complex and varied ways with other forms of involvement."<sup>8</sup> Men det är onekligen upplevelsen och deltagandet av attraktionen, likt spänningen av karusellen på nöjesfältet eller vyerna från det panorerande tågönstret, som står i centrum. Uttryckets heterogena och komplexa betydelse har genererat en mängd diskussioner och ligger för grunden till Wanda Strauven's antologi *The Cinema of Attractions Reloaded* som försöker kasta ett nytt och modernt ljus över begreppet. Gunning har själv medverkat i antologin och uppmuntrar till debatt kring ämnet. Så här skriver han i den inledande kapitlet. "I proposed the cinema of attractions as a tool for critical analysis of early films and as a means of describing

---

<sup>6</sup> Wanda Strauven, *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006, s. 11-13.

<sup>7</sup> Wanda Strauven, *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006, s. 36.

<sup>8</sup> Wanda Strauven, *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006, s. 37.

the differences between various periods of film history. Its value lies ultimately in how it opens up films and generates discussion, in a historically, specific and analytically detailed manner, of the nature of film spectatorship.”<sup>9</sup> Kan man applicera Gunnings begrepp på vår samtids rådande filmklimat, där actionpackade high concept blockbusters utformar stora delar av biografrepertoaren? Kan detta trettioåriga uttryck, som behandlar en över hundra år gammal företeelse, vara aktuellt igen? För att få klarhet i denna fråga och förstå dagens läge måste vi veta hur vi har kommit till denna punkt. Det genom att blicka tillbaka i tiden, redan innan film fanns.

## 5. Vidgade panorerande vyer

Industrialiseringen i västvärlden på 1800-talet innebär stora förändringar i människans levnadssätt och världssyn. Moderniseringen av infrastruktur och introduktionen av tåget möjliggjorde resor till fjärran belägna platser. Med en lättare tillgång till omvärlden expanderades människans världsbild. Från att endast ha utgjorts av hemstaden vidgades vyerna till det egna landet och senare till hela kontinenten. Världen blev på så sätt mindre och det som en gång var okänt blev nu känt. Människan blev således en internationell varelse med ett ökat informationsflöde från andra kulturer. Enligt Scott Bukatman var det inte bara människans världssyn som förändrades, utan även hur människan tar in och bearbetar information genom synen.

The nineteenth century saw the expansion of travel and the rise of tourism for the middle classes. Vision was put in motion around the rise of railway travel, with its new emphasis on what Wolfgang Schivelbusch has dubbed “panoramic perception”. The replacement of the slow, horse drawn coach by the speeding train shifted the rider’s attention from foreground to the middle and backgrounds. The windows and enclosed train put the world behind glass and effectively filtered out auditory, olfactory, and haptic sensations of the world beyond the window, forcing a reliance on sight as the sole source of information.<sup>10</sup>

Bukatman framhåller tågresandet och dess panorerande landskap utanför fönstret och menar att detta tränade människan till en åskådare som förlitade sig på rörliga bilder som

---

<sup>9</sup> Wanda Strauven, *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006, s. 38.

<sup>10</sup> Scott Bukatman, *Matters Of Gravity Special Effects and Supermen In The 20th Century*, Duke University Press, Durham & London, 2003, s. 85.



informationskälla. Detta hjälpte, tillsammans med teatern och tidiga uppfinningar som laterna magica, mottagandet och förståelsen för filmen när den ”föddes” i slutet av decenniet.

## 6. Specialeffektens historia

### 6.1. Bilderna rör på sig!

Specialeffekter kan dateras så långt bak som till den 28 december 1895, när filmen själv föddes, då bröderna Lumière genomförde historiens första offentliga filmvisning i Paris med sin kinematograf. Att uppta för att sedan projicera rörliga bilder kan i sig ses som en specialeffekt. Att bevittna ett tåg som anländer till perrongen eller se vågor slå mot en strand räckte för att publiken skulle imponeras. Redan från filmens begynnelse har filmskapare funnit nya och innovativa sätt att förvränga och manipulera filmremsan för att överaska publiken med spektakulära bilder. Så här skriver Scott Bukatman om ämnet.

Cinema is, of course, a special effect, and that is how it was regarded by its initial audiences. The illusion of motion, with its consequent sensations of temporal flow and spatial volume, provided enough innovation for spectators already familiar with a range of spectacular visual novelties. If cinema’s unique blend of spatiotemporal solidity and metamorphic fluidity was largely assigned to the representation of narrative, the effect(s) of the medium nevertheless remained central to the spectatorial experience.<sup>11</sup>

Att komponera olika bilder så att de följer en spatial och temporal ordning anses i dag som en grundläggande princip i konventionellt filmskapande. Egentligen är detta också ett trick för att manipulera tid och rum så att åskådaren ska tro att det finns någon slags kontinuitet. Det är det visuella som förblir centralt för åskådarupplevelsen enligt Bukatman och således det vi associerar till specialeffekter.

### 6.2. Specialeffektens fader: Georges Méliès

Den franska magikern Georges Méliès progressiva och innovativa idéer och arbetssätt inom filmen kom att bli väldigt betydelsefulla för mediets framfart samt tekniska utveckling under 1910-talet. ’Specialeffektens fader’, som han ofta kallas, gjorde hundratals kortfilmer där han utvecklade och förfinade filmskapandets konst. Hans två filmer *A Trip To The Moon* (1902) och *Indian Rubber Head* (1902) lade den tekniska grunden för produktionen av special effekter för det kommande århundradet.<sup>12</sup> I Méliès kölvatten kom andra viktiga filmskapare,

---

<sup>11</sup> Scott Bukatman, *Matters Of Gravity Special Effects and Supermen In The 20th Century*, Duke University Press, Durham & London, 2003, s. 90.

<sup>12</sup> Richard Rickett, *Special Effects: The History and Technique*, Aurum Press Ltd, London, 2006, s.14.

såsom R.W. Paul med *The ? Motorist* (1906) och Edwin S. Porter med *The Great Train Robbery* (1903). Den amerikanska filmskaparen D.W. Griffith var viktig för filmens narrativa fortskridande, men utvecklade dessutom tekniska grepp som irisöppning och - stängning, samt fade-in och - outs. Tillsammans med sin kameraman Frank Williams konstruerade han en tidig version av Blue Screen där man filmade skådespelare framför en svart duk för att sedan lägga på en annan bakgrund, filmad på en annan plats vid ett annat tillfälle, på filmremsan. De använde sig även av så kallade 'Traveling Mattes', en duk, som utgör bakgrunden i scenen, som blivit målad i önskat stil, t.ex. ett landskap eller stadssiluett. Griffith lekte även med tempo i sina filmer. Genom att höja och sänka bildrutornas tempo åstadkom han olika effekter, en tidig form av 'Bullet Time'.

### 6.3. Studiosystem, mastodontfilmer och Oscarstatyetter

På 1920-talet växte Hollywoods studiosystem fram vilket möjliggjorde konstruktioner av stora ateljéer, där så kallade mastodontfilmer producerades, så som *The Lost World* (1925) och *Ben Hur* (1926). Europas och Tysklands motsvarighet UFA konkurrerade med de amerikanska filmskaparna med Fritz Lang som frontfigur och hans film *Metropolis* (1926). Den dystopiska stilen, sprungen ur tyskexpressionismen, lever fortfarande kvar och har inspirerat mängder av science fiction-filmer. Ljudfilmen kom runt 1927, den slog dock inte genom förrän 1930-tal, och får ses som en effekt i sig även om den uppfattas som en självklarhet i dagens läge.

Under 1930-talet förfinades Griffiths tidiga version av Blue Screen med tekniken 'Rear Projection'. Istället för att lägga på extra filmremsor i efterproduktionen så spelade man upp den tilltänkta bakgrunden på en vit skärm bakom skådespelarna, vilket gav ett bättre och mer trovärdigt resultat. Stop-motion animationer växte fram och började kombineras med riktigt foto, vilket bredde vägen för filmer som *King Kong* (1933). Specialeffekternas betydelse blev så stor för berättandet i den amerikanska filmen att de Hollywoodbaserade filmbolagen inrättade särskilda avdelningar för specialeffekter. 1939 tilldelades specialeffekter en egen nominering på Oscarsgalan, en tydlig signal på företeelsen expanderande relevans.<sup>13</sup>

### 6.4. Färgfilm och världskrig

Efter ett årtionde av erfarenhet behärskade nu specialeffekts-arbetarna alla verktyg, som stod dem till förfogande, till fullo. Färgfilm blev på riktigt introducerat då effektivare utrustning

---

<sup>13</sup> Richard Rickett, *Special Effects: The History and Technique*, Aurum Press Ltd, London, 2006, s.16-25.

och snabbare film tillät tekniken att nå, för tillfället, sin fulla potential. Det pågående andra världskriget ledde till en stor produktion av propagandafilmer som skulle stärka moralen i den stundande kampen mot Hitler och Nazi-Tyskland. För att vara kapabla att rekonstruera de våldsamma striderna byggdes miniatyrmodeller av diverse stridsfordon som kryssare, jaktplan och pansarvagnar i stora kvantiteter. Dessa manövrerades sedan av ett avancerat arrangemang av trådar och annat för att på så trovärdigt sätt spränga varandra i luften. *Thirty Seconds over Tokyo* (1944) och *Mrs Miniver* (1942) är goda exempel på filmer producerade för detta ändamål. Detta är en teknik som kom att bli mycket populär inom Hollywoodfilmen och än i dag assisterar olika actionregissörer i deras jakt på större och mer spektakulära explosioner och nyskapande förstörelse av materiella ting.<sup>14</sup>

## 6.5. Det mörka hotet: Televisionen

Lanseringen av televisionen på 1950-talet och dess omedelbara framgångar resulterade i en kraftig nergång i antalet biobesökare. För att locka tillbaka publiken till biograferna var man tvungen att erbjuda något spektakulärt som det bekväma hemmet inte förfogade över. Svaret på problemet blev 'Wide Screen'. Majoriteten av Amerikas biografer installerade en lins vid namn CinemaScope som möjliggjorde projicering av film i ett bredare och bättre format. Ytterliga försök att vinna tillbaka den flyende publiken var introduktionen av, dagens väldigt populära visningsform, 3-D-formatet. Succén uteblev dock och det ansågs ansträngande att bära de glasögon som krävdes för att 3-D effekten skulle fungera. 3-D-formatet hann komma till världen för att sedan jordfästas inom loppet av 18 månader.<sup>15</sup>

1940-talets fascination för science-fictionnoveller och -serietidningar började sakta men säkert materialisera sig i Hollywoodproduktioner. Narrativen var befolkade med allt från utomjordingar till muterade människor. Färdigheterna inom framställande av miniatyrer av diverse rymdskepp och radiostyrda monster finslipades. Efter ett årtionde av teknisk progression, med filmer som *The War Of The Worlds* (1953) och *The Fly* (1958), var science fictiongenren redo att göra sitt verkliga genombrott på 1960-talet.<sup>16</sup>

## 6.6. Utomjordiska effekter

Stanley Kubricks *2001: A Space Odyssey* (1968) var revolutionerande när den gick upp på världens biografer och markerade en signifikativ kvalitetsförbättring gällande industrins kunskaper inom specialeffekter. Kubrick blev besatt av att porträttera människan i rymden på

---

<sup>14</sup> Richard Rickett, *Special Effects: The History and Technique*, Aurum Press Ltd, London, 2006, s.26.

<sup>15</sup> Richard Rickett, *Special Effects: The History and Technique*, Aurum Press Ltd, London, 2006, s.28.

<sup>16</sup> Richard Rickett, *Special Effects: The History and Technique*, Aurum Press Ltd, London, 2006, s.29.

ett så realistiskt sätt som möjligt vilket ledde till tekniskt banbrytande framsteg. 'Rear Projection' skrotades i förmån för 'Front Projection' som tillät en större och skarpare bakgrund bakom skådespelarna. Den nyskapande tekniken utvecklades fram under filmens produktion och hade aldrig används tidigare. För filmens scener innehållande de enorma modellerna av rymdstationen konstruerades ett nytt system för att mekaniskt styra kameran, ett system som sedan utvecklats till dagens 'motion control'. Kubricks mästerverk står fortfarande modell för moderna science-fictionfilmer, nästan 25 år efter sin premiär.

Innan dess hade dock det skett vissa förändringar i det rådande filmklimatet. Filmbolagens kamp mot den avklingade biografpubliken sedan 50-talet fortsatte under liknade omständigheter på 1960-talet. Fokus lades på mainstreamproduktioner i episk skala med filmer som *Spartacus* (1960) och *El Cid* (1961). Berättandets tempo skruvades upp och filmer som *Dr No* (1962), *A Fistful of Dollars* (1964) och *Bonnie and Clyde* (1967) ändrade publikens uppfattning och referensramar gällande explicit våld. Således främjades en trend av snabba, lättillgängliga actionfilmer.<sup>17</sup>

## 6.7. High Concept

De enorma framgångar som *2001: A Space Odyssey* skördade gav filmbolagen i Hollywood nytt hopp. Men ett liknade recept som skulle bli inkomstbringande var svårt att hitta och istället följde en våg med katastroffilmer, t.ex. *Earthquake* (1974) och *The Hindenburg* (1975). För att nå en så bred publik som möjligt, och på så vis maximera intäkterna, anlätade filmbolaget unga filmskapare som skulle ha bättre förståelse och koppling till den yngre publiken. Dessa herrar kom sedan att bli kallade 'Movie Brats' och innefattade namn som Francis Ford Coppola, George Lucas och Steven Spielberg. I detta avseende blev speciellt Spielberg och hans film *Jaws* (1975) viktiga. Inte så mycket på grund av de tekniska framstegen gjorda inom specialeffekter utan hela koncepten kring filmens uppkomst och marknadsföring.<sup>18</sup> *Jaws* blev startskottet för ett nytt filmrecept, high concept. Filmer som kan presenteras, för en studiochef såväl som för en publik, med endast en mening, erhåller en specifik visuell stil och som oftast har ett litterärt verk som förelaga tillskrivs epitet high concept. Det något förenklade, men bevärande och använda, uttrycket 'the book, the look, the hook' samlar de nödvändiga komponenterna för att en film ska beskrivas som en high concept-produktion. Det som värderas är om produkten kan marknadsföras till en så stor demografi som möjligt för att sedan göra största möjliga vinst. I dag kan majoriteten av

---

<sup>17</sup> Richard Rickett, *Special Effects: The History and Technique*, Aurum Press Ltd, London, 2006, s.32.

<sup>18</sup> Richard Rickett, *Special Effects: The History and Technique*, Aurum Press Ltd, London, 2006, s.34.

produktionerna sprunget ur Hollywood räknas som high concept-filmer, där fokus ligger på marknadsföringen och målet är att tjäna pengar.

If high concept can be describe as a style of filmmaking at a particular point in film history, there are causal mechanisms creating and demarcating this period. The larger structural changes within the industry – such as conglomeration, the development of new technologies, and the rise in marketing and merchandising – operate to privilege films which can be summarized and sold in a single sentence.<sup>19</sup>

## 6.8. Mer utomjordiska effekter

1977 hade George Lucas rymdopera *Star Wars* (senare omdöpt *Star Wars: Episode I - A New Hope*, 1978) premiär. Filmen blev en omedelbar succé och fick publiken att kippa efter andan och man förundras över hur de spännande rymdbataljerna kunde se så otroligt realistiska ut. Actionscenerna, som var unika för sin tid, möjliggjordes genom utvecklingen av en datorkontrollerad rörlig kamera kallad 'The Dykstraflex'. Med George Lucas bakgrund som independentfilmare visste han att det krävdes innovation och mod för att uppfylla sina drömmar. Då det inte fanns någon specialeffektsstudio att tillgå, skapade han sitt eget specialeffektsföretag, ILM kort för 'Industrial Light and Magic'. Då ingen teknik var tillräckligt bra för att utföra de önskade effekterna byggde ILM-arbetarna datorerna, som styrde 'The Dykstraflex', från grunden. Efter filmens enorma succé och Lucas smarta avtal gällande marknadsföring och merchandising kunde han fullfölja sin dröm och göra ytterligare fem *Star Wars* filmer samt bygga upp ett affärsimperium med ett specialeffektsföretag som har varit ledande de senaste trettio åren.<sup>20</sup>

## 6.9. Blockbusters

Filmstudiorna bytte produktionsstrategi och förlitade sig på färre fast dyrare produktioner kallade blockbusters. Justin Wyatt belyser hur den skiftande strategin i Hollywood påverkades av High Concept-begreppet. "The production of 'blockbuster'-style films was expensive. Hollywood now planned about 100 major releases annually, compared with 350 in the 40s, but these films had much bigger budgets. The films of the 80s became increasingly glossy, action-packed and violent, youth-oriented and special effects-intensive."<sup>21</sup> Science-fiction-genren frodades genom *Star Wars* succé och filmer som *Flash Gordon* (1980), *Blade Runner* (1982) och *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982) öppnade det nya årtiondet. George Lucas

---

<sup>19</sup> Justin Wyatt, *High Concept Movies and Marketing in Hollywood*, University Of Texas Press, Austin, 1994, s.18.

<sup>20</sup> Richard Rickett, *Special Effects: The History and Technique*, Aurum Press Ltd, London, 2006, s.150.

<sup>21</sup> Richard Rickett, *Special Effects: The History and Technique*, Aurum Press Ltd, London, 2006, s.36.

färdigställde sin rymdoperatrilogi med *The Empire Strikes Back* (1980) och *Return of The Jedi* (1983). Publikens vyer vidgades och specialeffekter blev något som lockade till biograferna. Utvecklingen fortskred och Disney tog nästa steg med sin film *Tron* (1982) när de försökte sig på foto som var datorgenererad, CGI, kort för computer-generated imagery.<sup>22</sup>

CGI slog dock inte igenom förrän i början av 1990-talet med James Camerons *Terminator 2: Judgment Day* (1991). Digitalt framställda karaktärer möjliggjorde scener och sekvenser som skulle varit omöjliga att utföra i verkligheten. Två år senare befäste CGI sin ledarposition inom specialeffekter med Steven Spielbergs moderna klassiker *Jurassic Park* (1993). De spektakulära bilderna med utdöda dinosaurier tillsammans med skådespelare var häpnandesväckande för publiken. Detta markerade ett signifikativt skifte för aktörerna i specialeffektsbranschen. Gamla arbetssätt åsidosatte till förmån för den revolutionerande CGI-tekniken och Hollywoods filmproducenter letade febrilt efter personer vars yrke var datortekniker och med kodning som specialitet. 1995 kom den första helt datorgenererade långfilmen *Toy Story* från Disney. Den blev en direkt hit och sedan följde en uppsjö av liknade filmer.

## 6.10. Ännu mer utomjordiska effekter

1999 påbörjades den avslutande trilogin i *Star Wars*-sagan med *Star Wars: Episode I The Phantom Menace*, en milstolpe för utvecklingen av specialeffekter. Användandet av CGI expanderades, karaktärer, farkoster och hela världar skapades i datorn. George Lucas lyckades revolutionera filmindustrin ännu en gång och satte ny standard för filmproduktionen i Hollywood, på gott och ont. ”For the first time in the 100-year history of the cinema, filmmakers were able to put literally anything that they could imagine onto the screen. It remained to be seen whether such power would truly benefit the art of cinematic storytelling.”<sup>23</sup> Richard Rickett håller sig skeptisk till om den gränslösa potential som CGI erhåller kommer förädla berättarkonsten. Trots sådan farhågor uppskattades framstegen på filmgalor som Oscarsgalan. De två avslutande kapitlen i *Star Wars*-sagan fick sällskap av *Matrix*- och *Sagan om ringen*-trilogin i den digitala filmens frontlinje och erhöll mängder med priser och utnämningar för sina framsteg gällande specialeffekter. *Star Wars: Episode I The Phantom Menace* var banbrytande på andra sätt också. George Lucas valde att spela in hela filmen digitalt med en ”high definition”-kamera och inte analogt med 35 mm filmremsa som var standard. Filmen

---

<sup>22</sup> Richard Rickett, *Special Effects: The History and Technique*, Aurum Press Ltd, London, 2006, s.37.

<sup>23</sup> Richard Rickett, *Special Effects: The History and Technique*, Aurum Press Ltd, London, 2006, s.41.

var således tvungen att visas digitalt på biografer därmed installerades nya digitala projektorer.<sup>24</sup>

Filmbolagen tillhandahåller inga egna specialeffektsavdelningar utan anlitar självständiga specialeffektsföretag. Då allt som krävs för att producera digitala specialeffekter är en dator och kunskaper inom kodning och programmering finns det många olika specialeffektsföretag med skiftande storlek. I toppen hittar vi giganter som ILM och Digital Domain som förfogar över hundratals anställda digitala konstnärer och som har kapaciteten att utveckla helt nya tekniker. Sedan finns det mindre 'boutique' företag, med endast ett dussin anställda. På så sätt har tillgängligheten på specialeffekter ökat vilket i sin tur har lett till att mindre produktioner, med mer blygsam budget, haft möjligheten att ha digitala specialeffekter. Det har således blivit standard i Hollywood och kan nu ses som massproduktion vilket, i mångas ögon, har sänkt den generella kvalitén på produktionsdesign. Många aspekter under inspelningen lämnas åt slumpen för att senare rättas till i efterproduktionen.

## 7. Specialeffekten i dag

### 7.1. 3D och Motion Capture

James Cameron revolutionerade filmindustrin med *Terminator 2: Judgment Day* (1991) och *Titanic* (1997) och skulle återigen göra det med *Avatar* (2010). Filmen befäste 'motion capture'-tekniken och blev 3D-filmens återuppståndelse.<sup>25</sup> Efter James Camerons kassasuccé lanserades majoriteten av alla stora produktioner i 3D-format, som *Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides* (2011) och *The Adventures of Tintin* (2011). Motion capture är en avancerad teknik som tillåter mer realistiska animationer av karaktärens kroppspråk och minspel. Små rörelsedektorer placeras på skådespelarens kropp och ansikte som registrerar rörelser och mimik digitalt. Dessa data används senare när man animerar scener med CGI-teknik. Motion capture ger skådespelare möjligheten att spela praktiskt taget vilken karaktär som helst, oberoende av kön, ålder eller fysiska attribut. Det är denna teknik som möjliggjort karaktärer som Jar-Jar Binks och Gollum. I dag är specialeffekter även en vital del för marknadsföringen av en film och det är av största vikt att de mest spektakulära scener blir färdigställda först så att de kan användas i diverse teasers, trailers och TV-spots.

---

<sup>24</sup> Kristin Thompson & David Bordwell, *Film History: An Introduction Third Edition*, McGraw-Hill, Singapore, 2010, s. 713.

<sup>25</sup> Christine Etherington-Wright & Ruth Doughty, *Understanding Film Theory*, Palgrave MacMillan, England, 2011, s. 263.

Det är här vi är i dag, CGI och motion capture är de dominerande specialeffektsteknikerna som används. Av de tio filmer som dragit in mest pengar världen över, under året 2011, är hela nio stycken av actionorienterat slag, vilka drivs av digitala specialeffekter med väldigt litet utrymme för narrativstruktur. År 2012 landar siffran på sju stycken av tio.<sup>26</sup> Med denna information kan vi dra slutsatsen att lättillgängliga actionpackade filmer går hem hos den breda publiken samt att filmbolagen således tjänar massa pengar på att producera filmer av denna sort. Publiken går inte längre på bio för att ta del av en berättelse eller bevittna ett drama utan för att på ett snabbt och primitivt sätt få stimulans och underhållning. En underhållningsform som har mer likheter med en attraktion på nöjesfältet än en pjäs på teatern. Denna utveckling i publikens förhållande till biografen och underhållning har brett vägen för en ny sorts produktionsstrategi inom Hollywood, franchise.

## 7.2. Superhjältar och franchise

När Newtons lagar kunde nonchaleras totalt och filmskaparnas fantasi inte längre begränsades av tekniken satte filmbolagen sikte på serietidningarnas- och superhjältarnas universum. Ett massuppbåd av adaptationer, där rafflande bataljer utspelar sig överallt från atmosfären ner till berggrunden, följde och är i dag mer aktuellt än någonsin. Scott Bukatman beskriver i sin bok *Matters Of Gravity Special Effects and Supermen In The 20th Century* hur superhjälten genomför sitt korståg inom filmbranschen med hjälp av specialeffekter under 2000-talet. "The superhero, a popular icon since the 1930s, has become newly, and increasingly, ubiquitous."<sup>27</sup> Superhjälten befäste då sin populära position hos den breda publiken och inte bara inom "fan-boy"-kulturen. Det är över tio år sedan Bukatman skrev sin bok och de ledande superhjärteadaptationerna var då trilogierna om Spindelmannen och medlemmarna i X-Men. Båda är baserade på förlagor från serietidningsjätten Marvel Comics men producerade och utgivna av andra filmstudios. De massiva finansiella framgångarna som de två trilogierna hade, lade grunden till att serietidningshuset kunde starta ett eget filmproduktionsbolag, Marvel Studios. Med nya ekonomiska muskler kunde Marvel Studios köpa tillbaka produktionsrättigheterna till sina egna serietidningar från andra bolag och påbörja sin plan med världsherravälde som slutmål.<sup>28</sup> 2008 gick *Iron Man* och *The Incredible Hulk* upp på biograferna världen över. Det var startskottet på Marvel Studios ambisösa plan som de själva kallar "Phase One". Tillsammans med de två filmerna från 2008 utgjorde *Iron Man 2* (2010),

<sup>26</sup> [www.boxofficemojo.com](http://www.boxofficemojo.com), 2012-11-28, Kl. 13.00.

<sup>27</sup> Scott Bukatman, *Matters Of Gravity Special Effects and Supermen In The 20th Century*, Duke University Press, Durham & London, 2003, s. 50.

<sup>28</sup> [www.marvel.com](http://www.marvel.com), 2012-11-30, Kl. 14.45.



*Thor* (2011) och *Captain America: The First Avenger* (2011) upptrappningen till studios magnum opus-projekt *The Avengers* (2012).<sup>29</sup> Under fyra års tid har det planteras små frön i de fem filmernas handling i form av cameos och referenser till varandras universum, för att till slut låta masterplanen blomstra och samla alla superhjältar i en och samma film. *The Avengers* blev en megasuccé och kan titulera sig som den mest inkomstbringande filmen under år 2012 samt tredje mest i historien<sup>30</sup>. Med *The Avengers* avslutade Marvel Studios ”Phase One” i sin plan och, tack vare de finansiella framgångar som alla filmer varit, påbörjade ”Phase Two”. *Iron Man 3* och *Thor: The Dark World* planeras vara färdiga 2013 samt *The Incredible Hulk* och *Captain America: The Winter Solider* året efter, 2014.<sup>31</sup> Superhjältarnas universum ska expanderas ytterligare med dessa filmer och än en gång ska de samlas för att rädda världen 2015 i den planerade *The Avenger 2*. Nya karaktärer som Hawkeye och Black Widow, som introducerades i *The Avengers*, kommer att tillägnas egna produktioner. Marvel Studios masterplan är således att skapa en franchise med en stor mängd karaktärer som de kan göra spin-offfilmer och uppföljare med. Franchise-greppet, eller följetongsfilmerna, är kanske inget helt nyskapande koncept då många filmbolag redan gjort och gör samma sak, som Bond- eller Harry Potter-franchisen. Det unika för Marvel Studios är den massiva bas av förlagor som de besitter. Möjligheterna är tillsynes oändliga. Marvel Studios framgångar har inte gått obemärkta förbi och andra filmbolag planlägger projekt som sträcker sig över flera år med ett flertal produktioner. DC Comics mobiliserar för tillfället sina trupper och det ryktas om en liknad satsning i form av Justice League ledda av serietidningsföretagets största omslagspojkar Batman och Superman.

Det intressanta gällande Marvel Studios franchisesatsning är att samtliga filmers premiss bygger på användandet av action och specialeffekter. Ingen av filmerna lägger fokus på narrativet eller karaktärsfördjupning utan sätter det visuella och det spektakulära i första hand. Scott Bukatman anser att utvecklingen och användandet av specialeffekter i dagens Hollywood har fört filmen tillbaka till ett mer primitivt stadium.

The special effects of contemporary cinema are thus only a more recent manifestation of optical, spectacular technologies that created immersive, overwhelming, and apparently immediate sensory experience such as “Renaissance” and elevated perspective, panoramas, landscape paintings,

---

<sup>29</sup> [www.imdb.com](http://www.imdb.com), 2012-11-30, Kl. 14.45.

<sup>30</sup> [www.boxofficemojo.se](http://www.boxofficemojo.se), 2012-11-29, Kl. 11.30.

<sup>31</sup> [www.imdb.com](http://www.imdb.com), 2012-12-01, Kl. 12.00.

kaleidoscopes, dioramas, and cinema – a cinema, to borrow from Gunning and Eisenstein, of attractions.<sup>32</sup>

Trenden visar att tillbakagången till ett mer primitivt berättande är vad som lockar publiken till biograferna. Marvel Studios satsning manifesterar detta på ett briljant vis då varenda film i phase one var kassasuccéer, i synnerhet *Iron Man 1 & 2*, *Thor* och *The Avengers*. Storsatsande Walt Disney-koncernen köpte under hösten 2012 upp Marvel Entertainment Ink., där Marvel Studios ingår, för att i framtiden distribuera deras produktioner och ta del av den välsmakande vinstkakan. Ungefär samtidigt köpte de även rättigheterna för att producera och distribuera Star Wars-produktioner från Lucas Films. En ny trilogi är under konstruktion där George Lucas agerar konsult och rådgivare.<sup>33</sup> De kommande filmerna kommer med allra största säkerhet att sätta en ny standard för specialeffekter, precis som sina föregångare en gång gjort.

## 8. Fallstudie: *Return of the Jedi & Revenge of the Sith*

Syftet med denna fallstudie är att jämföra hur bruket av specialeffekter har förändrats under de tjugotvå åren som passerat. Att göra en fullständig jämförelse mellan filmerna skulle bli för omfattande. Därför har jag valt att fokusera på de avslutande scenerna, uppgörelserna mellan far och son samt mästare och lärling, i båda filmerna för att göra en stilanalys av dekor, koreografi samt inramning. En sådan analys kommer att konkretisera vilka aspekter filmskaparen, i detta fall George Lucas, valt att framhäva när filmerna når sitt crescendo. Ett kort handlingsreferat kommer att föregå båda stilanalyserna som i sin tur kommer att följas av en kontextualisering och diskussion.

### 8.1. Handlingsreferat: *Return of the Jedi*

Efter att Luke Skywalker räddat Han Solo & Co. från gangstern Jabba the Hutt återvänder han till Yodas hemplanet för att slutföra sin träning för att bli Jediriddare. Samtidigt förbereder sig rebellerna för en slutgiltig attack mot den nya Dödsstjärnan som är under konstruktion för att befria galaxen från Kejsaren och imperiets förtryck. För att göra sig kvitt det överhängande hotet krävs ett farligt uppdrag till Endors måne för att slå ut Dödsstjärnans försvarsmekanism. Rebellerna, ledda av Luke, Han, Leia och Chewbacca, inser snart att de tagit sig vatten över

---

<sup>32</sup> Scott Bukatman, *Matters Of Gravity Special Effects and Supermen In The 20th Century*, Duke University Press, Durham & London, 2003, s. 91.

<sup>33</sup> [www.empireonline.com](http://www.empireonline.com), 2012-12-02, Kl. 13.30.

huvudet och kampen för frihet hårdnar. Luke låter sig frivilligt bli fångad av imperiet i hopp om att lyckas vända Darth Vader, hans far, tillbaka till den ljusa sidan. I en känslöfylld kamp mellan liv och död offerar sig Vader för sin son när han förråder sin Kejsare och kastar ner honom i avgrunden. Skada och sargad av sina skador dör Vader i sin sons famn, efter att de två återförenats. Med det totalitära imperiet i spillror och Kejsaren död så är det åter fred i galaxen.

## 8.2. Stilanalys: *Return of the Jedi*

Den episka konklusionen av Lucas klassiska trilogi utspelas i Kejsarens tronrum. Efter att Luke frivilligt överlämnat sig till imperiet på Endors måne blir han eskorterad av Darth Vader till Dödsstjärnan för att möta Kejsaren. Genom hat, rädsla och aggression försöker de förintäta det goda inom Luke för att göra honom till en agent av ondska.

Tronrummet har byggts i ateljéer och är inte digitalt framställt. Från entrén leder en lång trappa, som omringas av mörka pelare, upp till Kejsarens tron. Ett tungt mörker vilar över hela utrymmet som endast lysas upp av ett fåtal isande ljuskällor. Dekoren är kall och avskalad. Industriell och nästan spartansk, likt Hitlers tredje rike och betongliknande arkitektur som utstrålar besinningslös makt och tyranniskt förtryck. Det onda och mörka som styr Darth Vaders och hans mästars psyke återspeglas i rummets dekor och scenens stämning. ”Critics have often discussed the way that decor can express a character’s emotions or predicament. [...] but also the way in which the background or composition of a shot can express what a character may not be able to put into words.”<sup>34</sup> Enligt John Gibbs är detta ett vanligt stilgrepp för att underbygga och förstärka karaktärens sinnesstämning och på så sätt berika scenen med mer känslomässig tyngd.

Kejsaren gör sina intentioner klara för Luke och utnämner sig själv till hans nya mästare. För att locka fram Lukes destruktiva känslor beskriver han hur Lukes vänner kommer att gå en plågsam död till mötes och hur deras patetiska uppror snart kommer att vara till ända. Samtidigt bevittnar Luke hur rebellernas flotta massakreras av imperiets dito i det hav av rymd som breder ut sig utanför tronrummets runda fönster. Ständiga uppmaningar att Luke ska greppa sitt vapen och döda Kejsaren för att ta sin rättmatiga plats vid sin fars sida haglar för att Luke ska ge efter för sin vrede. Till slut ger Luke efter och höjer sin ljussabel för att skrida till verket, men möter endast Vaders klinga framför den skrattande Kejsarens ansikte. Nu finns det ingen återvändo och den slutgiltiga uppgörelsen mellan far och son har börjat. Tronrummet lysas upp av gröna och röda ljusslingor av död från de två

---

<sup>34</sup> John Gibbs, *Mise-en-scène Film style and Interpretation*, Wallflower Press, 2007, s.69.

kombattanernas ljussablar. Striden är varsamt koreograferad med raka och direkta rörelser. Med en spark distanserar Luke sig från sin far, som faller ner för trappan, och ett avstånd skapas mellan dem. På väg upp för trappan fortsätter Vader med den psykologiska krigsföringen genom att adressera känsliga ämnen som Obi-Wans misslyckande. Luke sänker sitt vapen och deklarerar att han vägrar slåss mot sin far. Väl uppe igen går Vader till attack mot en defensiv Luke som efter några snabba pareringar avvärjer anfallet med en bakåtvolt upp på en platå. Från en (moraliskt) högre höjd vädjar Luke till sin fars goda sidor än en gång och bönfäller honom att lyssna till den inre konflikt som hemsöker honom. Vader kapar platåns bärande linor som svar och Luke faller till marken och försvinner i tronrummets mörka vrår. Till Kejsarens applåder och tillrop fortsätter Vader på sin väg av förstörelse när han söker efter sin son i mörkret med hans röda klinga likt en lykta. I en växelklippning mellan en närbild av Lukes upprörda ansiktsuttryck och en helbild på Vader i hans letande, får vi följa hur Vader försöker tränga in i Lukes psyke för att komma åt hans undermedvetna. Plågad och förskräckt kommer Lukes djupaste hemligheter till ytan och det kommer till Vaders kännedom att han har en syster. ”So, you have a twin sister. Now your feelings have betrayed her too. Obi-Wans failure is complete. If you will not turn to the dark side, then perhaps she will” Med de orden träffar Vader en känslig nerv. Luke störtar ut från mörkret och med våldsamma slag från sin ljussabel och en besinningslös vrede driver han tillbaka sin far. Under en panorering bevittnar vi hur Vader chockad staplar bakåt i ett försök att fly sin sons ursinne. Ohejdat svingar Luke sin ljussabel mot Vader som nu halvt ligger ner på en gångbro över en avgrund. Musiken går, tillsammans med Lukes emotionella utbrott, upp i crescendo när han hugger handen av sin nu försvarslöse far. Samtidigt som musiken avtar släpper vredens demon sitt tag om Luke. Kejsaren lämnar sin tron och möter de två uttröttade kombattanerna med applåder. Luke slänger sitt vapen och deklarerar än en gång att han inte kommer ge efter till den mörka sidan och att han är, som sin far en gång var, en Jediriddare. Kejsarens tålmod har kommit till vägs ände och han replikerar med en attack av elektroniska blixtrar. Luke vrider sig i smärtor samtidigt som han bönfäller sin far, som nu kommit på fötterna, att rädda honom. Känslomässigt förvirrad inser Vader att blod är tjockare än vatten och räddar sin son genom att kasta ner sin mästare i avgrunden. Innan Dödsstjärnan blir förstörd av rebellerna hinner far och son återförenas under Vaders sista stund i livet. Med blandade känslor begraver Luke sin far på traditionellt vis i en känslös scen.

### 8.3. Handlingsreferat: *Revenge of the Sith*

Kriget mellan separatisterna och republiken dra fram genom galaxen och lämnar ingen oberörd. Separatisternas två ledare, Count Dooku och General Grievous, jagas av Jedimästaren Obi-Wan Kenobi och hans lärjunge Anakin Skywalker och blir snabbt oskadliggjorda. Med motståndarnas två frontfigurer borta ur bilden skapas en tillfällig fred. Men ett dolt hot börjar växa i demokratins mörka vrår. Kansler Palpatine, republikens ledare, och Anakin, den utvalda som ska skapa balans i galaxen, inleder en nära vänskap. Palpatine manipulerar succesivt Anakin genom att baktala Jediorden i ett försök att vända honom emot dem och alla han älskar. Efter ett delikat psykologiskt spel lyckas Palpatine vända Anakin till den mörka sidan av kraften och bli en Sith. Tillsammans sätter de en mästareplan i verket och förintar hela Jediorden utom Yoda och Obi-Wan som flyr till galaxens ytterkanter och gömmer Anakins nyfödda barn, Luke och Leia. Allvarligt skadad från uppgörelsen med Obi-Wan tvingas Anakin rekonstruera sin kropp till mer maskin än människa för att överleva. Hans förvandling till Darth Vader blir komplett när han tar sin plats bredvid sin nya mästare, Darth Sidious. Tillsammans slår de den demokratiska republiken i spillror och upprättar ett totalitärt imperium och styr galaxen med järnhand.

### 8.4. Stilanalys: *Revenge of the Sith*

George Lucas har valt att avsluta även denna trilogi med en uppgörelse mellan två personer med en nära relation. Denna gång är det inte mellan far och son utan mästare och lärjunge. Samma karaktär medverkar dock, fast i en annan skepnad, Anakin Skywalker senare Darth Vader. Slutscenen utspelar sig på den vulkaniska helvetesplaneten Mustafar. Obi-Wan har förföljt sin lärjunge dit för att konfrontera honom gällande det svek mot republiken och Jediorden som han är skyldigt till. De båda vänner möts på den plattform där Obi-Wans skepp nyss landat. Ett bryskt meningsutbyte separerar de båda vännerna åt och belyser deras nu totalt skilda världssyn. Vänskapen är bruten och de är nu varandras motpoler. Driven av sin plikt mot demokratin och Jediorden utmanar Obi-Wan Anakin på en strid gällande liv och död.

All den miljö som omger de två kombattanterna är digitalt framställd, förutom marken de står på. Det hav av het lava och brinnande magma som omger dem, den rökfyllda skyn som vilar över dem, allt är artificiellt konstruerat. Omgivningen är närmast teatraliskt och nästan överdrivet dramatiskt. Även i denna slutscen får omgivningen stå som fond för den onde karaktärens mörka och ursinniga inre.

Med en spektakulär bakåtvolt (även den digitalt gjord) attackerar Anakin sin mästare och den ultimata ljussabelsduellen är i full gång. En hastig och våldsam strid tar form där ingen spar på krutet. Alla tricks plockas fram från den tekniska repertoaren och bara på några sekunder har klingorna från deras ljussablar mött varandra ett flertal gånger. Obi-Wan blir tillbakapressad från plattformen ut på en gångbro. Handgemänget fortsätter in i ett kontrollrum, vars interiör får sig en kyss från den våldsamma striden. Knappar trycks på och spakar dras i som utlöser en mekanism som får en stor svävande pontonliknade sak att börja svaja ovanför lavahavet. Efter diverse avancerade nummer från bådas sida inne i kontrollrummet fortsätter deras kamp på liv och död mot den dödsdömda pontonen. Genom en våghalsig balansgång över en vajer, samtidigt fäktandes, når de till slut pontonen. Väl uppe lossnar pontonen och störtar ner i det heta havet av lava. De två nyfunna dödsfienderna försöker, trots detta otroliga kaos, att ha ihjäl varandra med välriktade slag från deras ljussablar. Nere i lavahavet, som mynnar ut i en lavaflod, fortsätter kampen. Vid lavafloedens slut hägrar ett lavafall som pontonen har satt riktning mot. De två kombattanterna lyckas rädda livhanken i sista stund när de gör varsitt megahopp till säker mark i form av två svävare i lavafloden. Utmattade sveper de över floden av lava och betraktar varandra. Obi-Wan lyckas ta sig till fast mark, en strand av aska, Anakin försöker sig på ytterligare en attackvolt, men bara för att få sina ben avkapade i luften. Besegrad och stympad ligger Anakin på stranden av aska med sin före detta mästare stående över sig. Hjärtekrossad förklarar Obi-Wan att han ser Anakin som sin bror och förtvivlad undrar han hur de har kommit till denna sorgliga punkt. Som gensvar får han endast; ”I hate you!” Sorgsen lämnar Obi-Wan sin gamle vän, som nu tagit fyr av den heta lavan, till sitt öde. Förkolnad med livet på en skör tråd hittar Kejsaren sin nya adept och transporter honom till en säker plats för operation. En mask att andas genom och mekaniska ben är nödvändigt för att Anakin ska överleva, och således genomgår han sin metamorfos till Darth Vader och resten är historia.

## **8.5. Kontextualisering och diskussion: George Lucas specialdefekter**

George Lucas första trilogi från 70- och 80-talet anses som en odölig klassiker och har en av världens största baser av trogna fans med villkorlös kärlek till filmerna. Hans senare trilogi från 90- och 00-talet levde aldrig upp till de skyhöga förväntningar som ställdes av publiken runt om i världen och fick ett blandat mottagande av både fans och kritiker enligt Richard Rickett. ”*Star Wars: Episode I The Phantom Menace* (1999), *Episode II Attack of the Clones* (2002) and *Episode III Revenge of the Sith* (2005) received a mixed reception from fans and

critics but were smash hits at the box office.”<sup>35</sup> Det är självklart ingen lätt uppgift att vara miljontals fans till lags och filmerna var trots allt finansiella succéer. Men vad var anledningen till att det inte blev lika magiskt den andra omgången? Var det för att Lucas själv valde att regissera? För invecklad handling som endast en person med kandidat i intergalaktisk-ekonomipolitik kan förstå? Det är troligtvis en rad olika faktorer som bidrog till det kritiska mottagandet. En förklaring är Lucas bruk, eller missbruk, av specialeffekter. Med digitala effekter har Lucas kunnat skapa exakt vad han fantiserat om. Oändliga möjligheter är inte alltid av godo, utan begränsningar och hinder i en kreativ process kan leda ofta till listiga lösningar. Ett tydligt exempel på detta fenomen är de två scenerna som blivit presenterade tidigare. Hur skiljer sig dessa två konklusioner sig åt när det gäller dekor, koreografi samt inramning?

Som sagt innehåller båda avslutningarna en känslös drabbning mellan två personer med en väldigt nära och komplicerad relation. Runt omkring dem håller det rådande samhällena på att lösas upp och makthavarna står med ena foten över kanten. En och samma karaktär, Darth Vader/Anakin Skywalker, utgör antagonisten i båda filmerna. Ungefär där slutar likheterna. “Clearly in some sense recent spectacle cinema has reaffirmed its roots in stimulus and carnival rides, in what might be called the Spielberg-Lucas-Coppola cinema of effects.”<sup>36</sup> I sin essä “The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectators and the Avant-Garde” från 1986 påpekar Gunning att filmer som *Star Wars* och *Indiana Jones* hade likheter med den tidiga attraktionsfilmen och dess upplevelser kunde liknas med en karusell på ett nöjesfält. Jag kan inte annat än att hålla med den gode Gunning men med utvecklingen som skett under de tjugo åren som skiljer de två fallstudierna åt så ter sig *Return of the Jedi* nu som pariserhjulet gentemot *Revenge of the Siths* berg-och dalbana.

I *Return of the Jedi* ligger empatin på förhållandet mellan far och son samt den psykologiska kamp som förs mellan gott och ont. Actionsekvenserna är korta med många avbrott för dialog och dess koreografi återhållsam. Istället för visuellt överdådigt våld och direkt handling utspelar sig ett sorts drama i Kejsarens tronrum.

In the action genres, such conflicts can be successfully ‘externalised and projected into direct action’, but in the melodrama the physical and social sphere in which the characters live means that they cannot openly express themselves or resolve concerns through dance or decisive action. As a result, Elsaesser argues, we witness ‘a

---

<sup>35</sup> Richard Rickett, *Special Effects: The History and Technique*, Aurum Press Ltd, London, 2006, s.39.

<sup>36</sup> Wanda Strauven, *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006, s. 387.

sublimation of dramatic conflict into décor, colour, gesture and composition of the frame, which in the best melodramas is perfectly thematised in terms of the characters' emotional and psychological predicaments.<sup>37</sup>

Även om scenen innehåller actioninslag och direkt handling så ligger onekligen fokus på, det Gibbs förklarar som, typiska inslag från dramagenren. Det intressanta återfinns i konflikten som har fått näring under tre filmer och deras gemensamma historia. En sådan delikat konklusion på en sådan lång relation måste regisseras med säker hand och stort hjärta. Tillåta själva berättandet dominera det spektakulära, vilket så är fallet här.

I *Revenge of the Sith* som behandlar samma känsliga situation ligger empatin på något helt annat, det spektakulära. Inramningen har trappats upp ett par steg, De sterila miljöerna i Kejsarens tronrum har ersatts av en hotfull brinnande planet av lava. Ett skifte i fokus från karaktärernas roll och betydelse för narrativet till det visuella med svulstiga helbilder av det dramatiska digitala landskapet. Den klaustrofobiska känslan från den föregående filmen är totalt förbytt när åskådren förflyttas från närbilder till vidbilder, vilket minskar kontakten med skådespelarnas ansiktsuttryck och således den känslomässiga uttryckningen i scenen. Ett ytterligare tecken på att det spektakulära dominerar denna scen är duellens koreografi. De avancerade kombinationerna går i ultrarapid där piruetter och volter avlöser varandra i tid och otid. Det finns dock en tanke med detta, båda måste göra allt i sin makt för att förgöra den andre och plocka fram alla färdigheter ur sin arsenal. Alltså blir det en kamp vars utgång grundar sig på teknisk kompetens snarare än mental styrka, vilket också talar för det visuella före det narrativa. Det i sin tur ger mer utrymme för längre actionsekvenser och mindre plats för dialog samt fördjupning av konflikten. För att hela tiden hålla åskådarens intresse för duellen vid liv så förflyttar sig de två slagskämparna från ena livsfarliga platsen till den andra. Balansgång på vajrar och svingningar i lianer för tankarna till gamla "swashbuckler" och äventyrsfilmer. Under de två decennier som skiljer filmerna åt har publikens uppfattning och toleransnivå förändrats gällande våld och actionscener. Filmer som *Predator* (1987), *Die Hard: With a Vengeance* (1995) och *The Matrix* (1999) har succesivt hjälpt till att sätta en ny standard gällande explicit våld. Standardisering innebär att ribban måste höjas för att chockera och imponera. Denna standardisering av action och våld är en förklaring till *Revenge of the Siths* mer överdrivna och spektakulära slutscen.

Nu ser vi tydliga distinktioner mellan de två scenerna, men varför ter det sig på detta vis? Som tidigare beskrivits i historieöversikten så har Lucas alltid varit en tekniskt

---

<sup>37</sup> John Gibbs, *Mise-en-scène Film style and Interpretation*, Wallflower Press, 2007, s.71.



innovativ filmskapare och agerat pionjär för många specialeffekter. Så är också fallet med CGI, digitala effekter, som utgör merparten av slutscenen i *Revenge of the Sith*. Lusten och viljan att vara nyskapande tillsammans med de oändliga möjligheter som kommer med CGI är skyldiga till de special(de)ffekter som återfinns samtliga filmer i den nya trilogin. Lucas vilja att tänja på filmiska gränser tillsammans med upptrappningen och standardisering av våld och specialeffekter har förändrat publikens roll. En utveckling som enligt Richard Rickett, gör det allt svårare och svårare för filmskapare att imponera på sin publik.

Hollywood has always sought to provide ever more spectacular images in order to keep audiences coming back for more. But the advent of digital effects has started to challenge the old rules. In 1993, cinema-goers lined up around the block to see the computer-generated wonders of *Jurassic Park*. Just a few years later such images were almost commonplace and certainly didn't warrant lining up to see. In the future, film-makers will find it increasingly difficult to impress audiences with outstanding images and will instead have to work even harder to create entertainment in which audiences are genuinely swept up by the drama and intrigued by well-observed characters.<sup>38</sup>

Under de tjugo år som skiljer de två filmerna i fallstudien åt har publiken gått från att delta i ett känslomässigt drama genom närbilder och återhållsam action till rollen som avlägsen åskådare av en spektakulär sammandrabbning driven av långa hektiska actionsekvenser i en överdådig inramning.

## 9. Diskussion och slutsats

Den 20 juli 1969 blev Neil Armstrong den första människan att sätta sin fot på månen. Tillsammans med sin besättning genomförde de NASA:s, och världens, första bemannade månfärd i form av Apollo 11. När raketerna lämnade Kennedy Space Center följde miljontals personer runt om i världen händelsen live via televisionen. Amerika vann rymdkaploppningen över antagonistnationen Sovjetunionen och markerar därmed en milstolpe i människans historia. Det markerar även hur människan gick från att vara en internationell varelse till en universell. Precis som Scott Bukatman poängterade hur industrialiseringen och tåget hjälpte människan att gå från en lokal- till en nationell- och senare till en internationell varelse. Än en gång vidgades våra vyer och plötsligt verkade inte planeten Tellus så värst stor längre. Något så avlägset och okänt som rymden fick nu ett ansikte med hjälp av televisionen. Ribban höjdes för vad människan kunde uträtta när Neil Armstrong satte sin fot på månens yta.

---

<sup>38</sup> Richard Rickett, *Special Effects: The History and Technique*, Aurum Press Ltd, London, 2006, s.360.

Ribban höjdes även för vad människan uppfattar som häpnadsväckande när denna makalösa händelse kunde följas från tv-soffan.

Under de fyrtio år som har passerat sedan dess har saker och ting förändrats och världen är inte längre den samma. Den 14 oktober 2012 genomförde Felix Baumgartner världens högsta ”space dive” från 39 000 meters höjd i jordens stratosfär. Med detta hopp slog han Joseph Kittingers dåvarande rekord på 31 000 meter från 1960. Med ett ”space dive” menas att en person hoppar från en rymdfärja i yttre rymden för att falla genom jordens atomsfär och till slut landa med hjälp av en fallskärm. Detta spektakel följdes av miljontals människor från tv-soffan men också på internet genom diverse sociala medier som Facebook och Twitter. Möjligheten att bevittna händelser, som Baumgartners ”space dive”, genom olika plattformar är signifikativt för vår samtid. Denna möjlighet är kopplad till och beroende av internets expanderade betydelse och användningsområde. Detta har gjort att människan inte bara befinner sig i en internationell- och universell värld utan också i en digital sådan. Här kan ett parallellt liv levas genom, ovan nämnda, sociala medier.

Som tidigare påpekats så medför utveckling en ändrad världssyn, standardiserade uppfattningar och förhöjda förväntningar. I dag finns praktiskt taget hela världen tillgänglig i vår ficka i form av smartphonens oändliga informationsflöde. Vi blir matade med bilder av naturkatastrofer, svält och krig och det krävs allt mer för att chockera eller beröra en västvärldssjäl år 2012. Då samma själ stressar fram genom en digital värld av bloggar och 3D-glasögon blir det allt viktigare med snabb och lättillgänglig stimulans. Genom historieöversikten ser vi hur specialeffekterna sakta men säkert har utvecklats till dagens läge. Publiken har i samma takt blivit mer mottaglig för visuellt spektakel men samtidigt blivit avdomnad inför samma företeelse. Det som en gång imponerade är nu standard. Tillsammans med industrialiseringen, rymdfärder och parallella digitala världar kräver dagens publik något annat än en berättelse, de kräver en upplevelse. När Tom Gunning skrev sin essä ”The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectators and the Avant-Garde” menade han att det visuellt spektakulära kan dominera narrativet vilket sätter chock och överraskning i förarsätet istället för utvecklingen av ett narrativ. ”Theatrical display dominates over narrative absorption, emphasizing the direct stimulation of shock or surprise at the expense of unfolding a story or creating a diegetic universe.”<sup>39</sup> Samma sak gäller för det rådande klimatet på biografrepertoaren där Marvel Studios franchise dominerar. Den moderna människan är inte van vid narrativets långsamma gång och kräver ett annorlunda upplägg vilket

---

<sup>39</sup> Wanda Strauven, *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006, s. 384.

manifesterar sig i samtidens Hollywoodfilm. Tålmodet som krävs för att tillåta en berättelse ta form försvinner till förmån för att snabbt uppnå stimulans.

Filmerna som leder denna utveckling (tillbaka) mot attraktionsfilmen har inte så många likheter med 1900-talets dito när det kommer till stil och form då de faktiskt har en narrativstruktur, dock en begränsad sådan, men relationen med publiken är densamma. Den bygger på fascinationen av att bli visuellt hänförd och att hänföra visuellt. Skillnaden mellan de ursprungliga attraktionsfilmerna och dagens är utformningen. De äldre kan ses som analoga vilket gör nutidens filmer digitala.

Genom historien har filmskapare har, precis som magiker och trollkarlar, haft som mål att lura sin publik att tro att något som inte existerar faktiskt gör det. Dagens attraktionsfilm syfte är inte att lura publiken att händelserna på vita duken sker på riktigt. Deras syfte är att genom (mer eller mindre realistiska, ofta mindre) digitala effekter chockera och förvåna publiken. Warren Buckland försöker på ett rationellt vis rekonstruera Gunnings begrepp och anpassa det på dagens rådande filmklimat. "Instead it declares its intentions; it is exhibitionistic and aims to astonish rather than deceive."<sup>40</sup> Han menar att dagens attraktionsfilm är uttalat exhibitionistisk där målet är att förvåna och överaska snarare än att bedra. Publiken är medveten om att det är digitala effekter som bevittnas, något som filmskaparna inte försöker dölja, därmed blir användningen av dagens specialeffekter självreflexiva. Det får i sin tur omständigheter för de estetiska normerna. De estetiska värderingarna har förändrats genom digitala effekter, där realism inte längre värderas särskilt högt. Istället för att på trovärdigt sätt övertyga åskådaren med verkliga, materiella ting som kulisser, smink och rekvisita genereras allt i en dator till en artificiell åktur, en digital attraktion.

Det estetiska värdet hos en film ligger i betraktarens öga och är högst personligt men är onekligen något som har en stor betydelse. Det finns olika uppfattningar huruvida digitala effekter har främjat eller försämrat estetiken i den rådande Hollywoodfilmen. Eivind Røssaak beskriver i essän "Figures of Sensation: Between Still and Moving Images" från *The Cinema of Attractions Reloaded* hur bröderna Wachowski har kunnat inspireras av och dragit referenser till konsten i *The Matrix* genom avancerade digitala effekter. Fenomenet med rörelse i stillbilder och stillbilder i rörelse fick en ny tappning i form av Trinitys hoppspark i filmens inledningsscen. Røssaak menar att teknisk progression har möjliggjort konvergens mellan olika medium och konstformer vilket har främjat filmens estetik.

---

<sup>40</sup> Wanda Strauven, *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006, s. 50.

With its new technology, cinema can with greater ease than before pick up energies in the margins of the medium of every thinkable art form. As we seen above, cinema has created new attractions and vital figures of sensation by borrowing the appearance of sculpture, painting and still photography, while at the same time retaining the appearance of cinema. This is the new cinema of attractions.<sup>41</sup>

Dick Tomasovic är av en annan åsikt och menar att Hollywood och dess produktioner befinner sig i en estetisk kris. I sin essä "The Hollywood Cobweb: New Laws of Attraction (The Spectacular Mechanics of Blockbusters)" från *The Cinema of Attractions Reloaded* argumenterar han för det konstnärliga förfall som återfinns i Sam Raimis *Spider Man*. "Nevertheless, it constitutes itself, blockbuster after blockbuster, in an aesthetics differentiated from the early cinema of attractions: its current mode of functioning is an overstatement with which it sentences itself to a logic of self-consuming and incessant hybridization, to a perpetual crisis of aesthetics."<sup>42</sup> Tomasovic anser att artistiska anspråk och visioner får ge plats åt en självreflexiv kapitalistisk paketering i digital form som marknadsför sig till konsumentsamhället. Han menar att Hollywoods självreflexiva natur har utvecklats till en incestuös gemenskap där referenser och anspelningar på tidigare produktioner och det rådande konsumentsamhället avlöser varandra. Han fortsätter: "Until Hollywood frees itself from this crisis, popular cinema, never forgetting its fairground origins, continues to appear as a gigantic cobweb which keeps captive spectators in its center, eyes wide open."<sup>43</sup> Enligt Tomasovic bör drastiska åtgärder vidtas för att rädda publiken som Hollywood redan har i sitt estetiskt fula fängelse. Dessa värderingar kan diskuteras i all oändlighet då det som sagt handlar om personliga preferenser. Något som både Røssaak och Tomasovic är överens om är att samtidens Hollywoodproduktioner befinner sig i en form av attraktionsfilm.

För att återgå till den ursprungliga frågeställningen, har utvecklingen av specialeffekter tagit oss tillbaka till ett stadium av attraktionsfilm? Vilka faktorer har spelat in i denna process? Historieöversikten påvisar hur teknisk utveckling samt exponeringen av explicit våld har höjt publikens tolerans samt således krav och förväntningar. Genom fallstudien, med jämförelsen av *Return of the Jedi* och *Revenge of the Sith*, visas ett konkret exempel på hur utvecklingen av specialeffekter har gett filmskapare möjligheten att realisera

---

<sup>41</sup> Wanda Strauven, *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006, s. 334.

<sup>42</sup> Wanda Strauven, *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006, s. 318.

<sup>43</sup> Wanda Strauven, *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006, s. 318.

sina vildaste drömmar framför kameran. Fallstudien påvisar även hur denna utveckling signalerar ett skifte i fokus från berättelse till spektakel. Att Marvel Studios lyckats bygga upp ett filmbolag och en av världens mest framgångsrika franchieser, grundat på filmer som bygger på att hänföra sin publik genom digitala specialeffekter, understrycker att det rådande filmklimatet är på väg tillbaka mot ett mer primitivt stadium, i form av attraktionsfilm. Tillsammans med samhällsstrukturella förändringar och historiska milstolpar som industrialiseringen, månlandingen, ”space dives”, internet och smartphones har åskådarens relation med populärfilmen förändrats till attraktionsnatur. Denna utveckling är långt från klar och när Marvel Studios inleder ”Phase Two” och Disney lanserar sin nya Star Wars-trilogi så kommer gränserna för det spektakulära tänjas ytterligare och publikens ribba läggs högre. Men allt når tillslut sin kulmen och dagen då publiken finner sig själv bevittna rent spektakel helt utan narrativstruktur i biosalongen kommer de skrika efter något annat. Precis som publiken gjorde för över hundra år sedan gällande den analoga attraktionsfilmen.

A century ago, Georges Méliès was the first film-maker to discover that sheer spectacle was not enough to keep audiences coming back, and when he failed to offer anything more than tricks, his films began to lose their popular appeal. Visual effects artists will continue to perfect the creation of whatever wonders are asked of them. But in a new century, where films can be made without film, and where dramas may not need actors, the challenge for film-makers will be to find new ways of using moving pictures to awe, inspire and entertain us.<sup>44</sup>

Hollywoods trollkarlar och magiker kommer i många år framöver att vifta med sina trollspön och utöva sina trix till mångas förtjusning och andras förtret. Precis som Richard Rickett säger så kommer den stora utmaningen bli att inspirerar och underhålla en allt mer kräsen åskådare. Någon gång på vägen, omgiven av digitala attraktioner och artificiella åkturer, kommer man förhoppningsvis kippa efter andan, ta sig för pannan och helt hänförd ställa sig frågan; hur gick det där till?

---

<sup>44</sup> Richard Rickett, *Special Effects: The History and Technique*, Aurum Press Ltd, London, 2006, s.360.

## 10. Referenslista

### 10.1. Tryckta källor

Bukatman, Scott. *Matters of Gravity Special Effects and Supermen in the 20th Century*, Duke University Press, Durham & London, 2003.

Etherington-Wright, C. & Doughty, R. *Understanding Film Theory*, Palgrave MacMillan, England, 2011.

Gibbs, John. *Mise-en-scène Film style and Interpretation*, Wallflower Press, 2007

Rickett, Richard. *Special Effects: The History and Technique*, Aurum Press Ltd, London, 2006.

Strauven, Wanda. *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006.

Thompson, K. & Bordwell, D. *Film History: An Introduction Third Edition*, McGraw-Hill, Singapore, 2010.

Wyatt, Justin. *High Concept Movies and Marketing in Hollywood*, University Of Texas Press, Austin, 1994.

### 10.2. Filmografi

#### ***Star Wars: Epiode III - Revenge of the Sith***

Lucasfilms, USA, 2005

Regi: George Lucas

Producent: George Lucas, Rick McCallum

Manusförfattare: George Lucas

Orginalmusik: John Williams

Foto: David Tattersall

Klippning: Roger Barton, Ben Burt

Skådespelare: Ewan McGregor (Obi-Wan Kenobi) Hayden Christiansen (Anakin Skywalker/  
Darth Vader) Natalie Portman (Padmé) Ian McDiarmid (Palpatine)

***Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi***

Lucasfilms, USA, 1983

Regi: Richard Marquand

Producent: George Lucas, Jim Bloom, Howard Kazanjian, Robert Watts

Manusförfattare: George Lucas, Lawrence Kasdan

Orginalmusik: John Williams

Foto: Alan Hume, Alec Mills

Klippning: Sean Barton, Duwayne Dunham, Marcia Lucas

Skådespelare: Mark Hamill (Luke Skywalker) Harrison Ford (Han Solo) Carrie Fisher  
(Princess Leia) James Earl Jones (vocie/ Darth Vader)

***Iron Man***

Marvel Studios, Dark Blade Films, USA, 2008

Regi: Jon Favreau

***The Incredible Hulk***

Marvel Studios, Valhalla Motion Pictures, MVL Incredible Productions, USA, 2008

Regi: Louis Leterrier

***Iron Man 2***

Marvel Studios, USA, 2010

Regi: Jon Favreau

***Thor***

Marvel Studios, USA, 2011

Regi: Kenneth Branagh

***Captain America: The First Avenger***

Marvel Studios, Marvel Enterprise, USA, 2011

Regi: Joe Johnston

## *The Avengers*

Marvel Studios, USA, 2012

Regi: Joss Whedon

### **10.3. Elektroniska källor**

[www.imdb.com](http://www.imdb.com)

Förkortning för internationall movie data base. Världens största och ledande hemsida gällande grundläggande information inom film.

[www.marvelstudios.com](http://www.marvelstudios.com)

Marvels egna hemsida som erbjuder information gällande deras film- och serietidningsproduktion. Karaktärsgalleri samt pressmeddelande återfinns även här.

[www.boxofficemojo.com](http://www.boxofficemojo.com)

Hemsida som imdb.com länkar till gällande filmers biografinkomster nationellt samt internationellt.

[www.empireonline.com](http://www.empireonline.com)

Nätupplagan av en brittisk filmtidskrift som publiceras månadsvis. Inriktning främst på populärfilm men även smalare film.