



WHOSE GOB OF SPIT IS IT?

Een analyse van de manier waarop het begrip aura inzicht kan bieden in verschillende perspectieven op het ambacht van de motion capture acteur



Manon Stevens | 3631281
MA Film- en Televisiewetenschap
Master Thesis
Universiteit Utrecht, 28 augustus 2015
Begeleider: dr. Nanna Verhoeff
Aantal woorden: 13903

VERKLARING: INTELLECTUEEL EIGENDOM

De Universiteit Utrecht definieert het verschijnsel "plagiaat" als volgt:

Van plagiaat is sprake bij het in een scriptie of ander werkstuk gegevens of tekstgedeelten van anderen overnemen zonder bronvermelding. Onder plagiaat valt onder meer:

- het knippen en plakken van tekst van digitale bronnen zoals encyclopedieën of digitale tijdschriften zonder aanhalingstekens en verwijzing;*
- het knippen en plakken van teksten van het internet zonder aanhalingstekens en verwijzing;*
- het overnemen van gedrukt materiaal zoals boeken, tijdschriften of encyclopedieën zonder aanhalingstekens of verwijzing;*
- het opnemen van een vertaling van bovengenoemde teksten zonder aanhalingstekens en verwijzing;*
- het parafaseren van bovengenoemde teksten zonder verwijzing. Een parafrase mag nooit bestaan uit louter vervangen van enkele woorden door synoniemen;*
- het overnemen van beeld-, geluids- of testmateriaal van anderen zonder verwijzing en zodoende laten doorgaan voor eigen werk;*
- het overnemen van werk van andere studenten en dit laten doorgaan voor eigen werk. Indien dit gebeurt met toestemming van de andere student is de laatste medeplichtig aan plagiaat;*
- ook wanneer in een gezamenlijk werkstuk door een van de auteurs plagiaat wordt gepleegd, zijn de andere auteurs medeplichtig aan plagiaat, indien zij hadden kunnen of moeten weten dat de ander plagiaat pleegde;*
- het indienen van werkstukken die verworven zijn van een commerciële instelling (zoals een internetsite met uittreksels of papers) of die tegen betaling door iemand anders zijn geschreven.*

Ik heb de bovenstaande definitie van het verschijnsel "plagiaat" zorgvuldig gelezen, en verklaar hierbij dat ik mij in het aangehechte essay / werkstuk niet schuldig heb gemaakt aan plagiaat.

Naam: Manon Stevens

Studentnummer: 3631281

Plaats: Utrecht

Datum: 28 augustus 2015

Handtekening: *Manon Stevens*

ABSTRACT

Actor Andy Serkis is said to be the king of the motion capture technology. However, whether he truly deserves this title seems to be debatable. As motion capture actor for Gollum in THE LORD OF THE RINGS, you don't actually see him on-screen. What you do see is a digitally rendered and enhanced version of him. This has raised many questions in popular discourses about where the role of the actor ends and where the animator's begins. Film scholar Scott Balcerzak has an interesting view in this debate: he says that what's left of Andy Serkis in Gollum is his *aura*. Since aura is a much redefined concept – with deferring thoughts on the stay or decay of aura – it can deliver interesting insights in how the debate on Serkis' role in the creation of Gollum has developed in different discourses.

Keywords: Andy Serkis, Gollum, motion capture, aura, Lord of the Rings, auteur, transparantie, hypermedialiteit, index, icon, paratekst

INHOUDSOPGAVE:

VOORWOORD	1
INLEIDING	2
THEORETISCH KADER	6
DE DIGITALISERING VAN DE ACTEUR	6
WAT BETEKENT AURA?	8
AURA IN HET DIGITALE TIJDPERK 1: VERVALLEN	9
AURA IN HET DIGITALE TIJDPERK 2: BEHOUDEN	10
INTEGRATIE	14
METHODE	15
DE ANALYSE VAN PARATEKSTEN.....	15
UITVOERING	16
ANALYSE	19
WAAROM ANDY SERKIS ALS GOLLUM?	19
DE VISIE VAN DE MAKERS.....	20
DE VISIE VAN ANDY SERKIS.....	22
HET POPULAIRE DISCOURS	25
BLIJFT SERKIS' AURA NOU OVER?	30
CONCLUSIE	31
DISCUSSIE	32
REFERENTIES	34
LITERATUUR	34
PARATEKSTEN	35
POPULAIRE ARTIKELEN	35
BIJLAGEN	37
BIJLAGE 1: TRANSCRIPTIE VAN “BRINGING GOLLUM TO LIFE”	37
BIJLAGE 2: TRANSCRIPTIE VAN “GOLLUM: THE TAMING OF SMÉAGOL”	38

VOORWOORD

Deze masterscriptie is het resultaat van mijn onderzoek naar de manier waarop het begrip aura inzicht kan bieden in verschillende perspectieven op het ambacht van de motion capture acteur. Deze is geschreven in het kader van de master Film- en Televiewetenschap aan de Universiteit Utrecht. De inspiratie voor dit onderwerp kwam vanuit een paper dat ik eerder tijdens mijn uitwisseling aan de University of Kent schreef. Ik schreef hierin over de scène waarin het personage Gollum in THE LORD OF THE RINGS in discussie is met zijn alter-ego Sméagol. Ik was verwonderd over de manier waarop deze scène tot stand was gekomen en wilde graag meer weten over Andy Serkis als motion capture acteur.

In februari 2015 zat ik met mijn begeleider Nanna Verhoeff aan tafel en in dat gesprek besloten wij om een geheel nieuwe en positieve start te maken voor mijn scriptie – ik had immers al een half jaar gewijd aan een ander onderwerp. Deze keuze bleek de juiste te zijn. Echter, de scriptieperiode is niet zonder vallen en opstaan verlopen. Ik wist al vrij snel waar ik met deze scriptie heen wilde, maar ik kon maar niet de juiste methode vinden om de analyse uit te voeren. Ik merkte dat ik veel moeite had om de motivatie te vinden om te werken aan een scriptie waar ik me geen raad mee wist. Dit zorgde ervoor dat de scriptie voornamelijk in mijn hoofd zat en maar niet op papier kwam. Ik liep dan ook wat vertraging op.

Gelukkig vond ik destijds de mogelijkheid om me aan te sluiten bij de afstudeergroep. Aan deze groep gelijkgestemden heb ik veel steun gehad. Het samen naar de bibliotheek gaan om te studeren en te overleggen en het feit dat we allemaal dezelfde soort obstakels tegenkwamen, gaf mij nieuwe moed om door te gaan. Ik wil deze gelegenheid dan ook graag gebruiken om diverse personen te bedanken.

Allereerst wil ik de leden van de afstudeergroep bedanken voor hun goede tips, peptalks en luisterende oren. Daarnaast zijn de studieadviseurs ook belangrijk geweest. Door hun bemoedigende woorden wezen zij mij telkens op de kracht die ik had om door te gaan, net als de externe scriptiebegeleider van het Centrum voor Onderwijs en Leren, Heleen van Ravenswaaij. Haar wil ik graag bedanken aangezien zij mij in de laatste stressvolle weken heeft laten zien dat een goede structuur al het halve werk biedt. Zonder Sjors Martens, vriend en medestudent, had ik dit resultaat nooit kunnen bereiken. Vanaf het begin tot aan het eind heeft hij tijd vrij weten te maken om mijn vragen te beantwoorden en mij van feedback te voorzien. Zonder de warmte van mijn vrienden zou ik dit nooit hebben kunnen realiseren. Als laatste wil ik natuurlijk mijn ouders en mijn vriend enorm bedanken die mij door dik en dun hebben gesteund en mijn stressmomenten hebben weten te overleven.

Bedankt allemaal,

Manon Stevens

Neerbeek, augustus 2015

INLEIDING

That's my gob of spit. It's mine. My own, my precious gob of spit, which comes out of my mouth and it's like, yes, I'm on-screen! That's my saliva!¹

Acteur Andy Serkis uit hier zijn trots over het feit dat zijn eigen speeksel in de film *THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS*² te zien is. In eerste instantie lijkt dit een vreemde opmerking, maar gezien het feit dat Andy Serkis zelf niet echt te zien is in de film, is zijn reactie begrijpelijk. Serkis is niet in de traditionele zin als live-action acteur in de films te zien of te herkennen. Gollum is namelijk gemaakt met behulp van de motion capture technologie,³ waarbij de bewegingen en in principe het volledige acteerwerk van de acteur wordt gebruikt als uitgangspunt om een volledig computer-gegenereerd beeld te maken van het personage. De motion capture acteur heeft dan ook hard moeten vechten om als volwaardig acteur erkend te worden voor zijn rol als Gollum in *THE LORD OF THE RINGS* films.

In eerste instantie was het de bedoeling dat hij alleen in de stem van het karakter zou voorzien, maar geleidelijk aan werden zijn acteerprestaties steeds meer door regisseur Peter Jackson gewaardeerd en werden zijn bewegingen en emoties ook echt als leidraad genomen voor de vormgeving van het personage Gollum.⁴ Met deze performance werd Andy Serkis uiteindelijk het bekende gezicht van motion capture⁵ en vestigde hij de techniek als een nieuwe manier voor het bereiken van (foto-)realisme en spektakel in film als een legitieme vorm van performance in het digitale tijdperk.⁶

Om de motion capture technologie op de kaart te zetten als een legitieme opnamemethode, is er echter veel moeite gedaan. Andy Serkis werd door productiebedrijf New Line Cinema gevraagd om mee te doen aan de campagne om hem te laten nomineren voor een Academy Award in de "Best Supporting Actor" categorie toen *THE TWO TOWERS* uitkwam. Het hele productieteam gaf alle erkenning voor de creatie van Gollum aan Serkis. De studio negeerde het technische element van Gollum namelijk volledig en daarmee impliceerden ze dat Serkis' performance de gehele performance was. New Line Cinema beweerde dat Gollum geen animatie, noch een special effect was. Het karakter was pure performance en motion capture was enkel het medium waarmee de performance was opgenomen.⁷ Toch was er weerstand om Serkis' performance te erkennen als acteren, aangezien hij

¹ Citaat Andy Serkis in: "Gollum: The Taming of Sméagol," *The Lord of the Rings: The Two Towers*, The Appendices DVD Part Three: The Journey Continues... geregisseerd door Peter Jackson (United States: New Line Cinema, 2002).

² *The Lord of the Rings: The Two Towers*, Extended Edition DVD, geregisseerd door Peter Jackson (United States: New Line Cinema, 2002).

³ Technologie waarbij de bewegingen van een acteur worden opgenomen en worden omgezet in een digitaal personage.

⁴ Andy Serkis, *Gollum: How we Made Movie Magic* (Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2003), 8.

⁵ Steve Silberman, "Q&A: King of Mo-Cap Andy Serkis on Digital Acting and Gollum's Oscar Diss," *Wired*, 14 september, 2007, geraadpleegd op 8 februari, 2015, http://archive.wired.com/entertainment/hollywood/magazine/15-10/pl_serkis.

⁶ Tanine Allison, "More than a Man in a Monkey Suit: Andy Serkis, Motion Capture, and Digital Realism," *Quarterly Review of Film and Video*, 28:4 (2011): 325.

⁷ Yacov Freedman, "Is it Real... Or is it Motion Capture?: The Battle to Redefine Animation in the Age of Digital Performance," *The Velvet Light Trap* 69 (2012): 44.

niet te zien is op het scherm.⁸ Dit heeft gezorgd voor veel vragen en debat rondom de motion capture technologie en de totstandkoming van Gollum. Dit debat zal het centrale thema in dit onderzoek.

In de jaren die volgden, speelde Serkis nog vele motion capture rollen en in 2014 werd dit debat nieuw leven in geblazen. 20Th Century Fox wilde Andy Serkis namelijk laten nomineren voor zijn rol als chimpansee Caesar in *Dawn of the Planet of the Apes*,⁹ waarna ditzelfde debat verder ging en steeds heftiger werd.¹⁰ Andy Serkis zelf beschreef zijn rol als motion capture acteur voor de rol van Gollum in deze campagne namelijk als volgt:

It's crucial that people do understand that when you're approaching a role there is no difference between performance-capture technology and conventional acting. (...) You're not inhibited by layers of prosthetic make-up. You can actually play something much more truthfully. The technology has arrived at a point where the fidelity to the original performance is much greater.¹¹

Om de rol van de animators in de totstandkoming van Gollum uit te drukken, gebruikte Serkis een analogie van 'digitale make-up': "It's a given that they absolutely copy [the performance] to the letter, to the point in effect what they are doing is painting digital makeup onto actors' performances."¹²

Serkis' uitspraak viel niet overal in goede aarde. In een artikel van *The Telegraph* staat namelijk: "If this isn't hogging all the credit, it's certainly taking the lion's share. And his 'digital make-up' analogy has been met with indignation by many artists in the industry."¹³ De auteur legt verder uit dat er veel onenigheid is over wie de erkenning zou moeten krijgen voor de totstandkoming van het personage – de acteur of de animators.

Ook het comité van de Oscars lijkt het niet volledig eens te zijn met de mening van Serkis. Zij hebben de acteerprestaties van de acteur nog niet volledig erkend, aangezien Serkis niet werkelijk op het beeld te zien is.¹⁴ De Motion Picture Academy gaf het proces namelijk meer erkenning als een postproductie effect dan als een zaak voor acteurs.¹⁵ Bij het beschrijven van motion capture overschaduwde de technologie ook vaak de frame-by-frame animatie die in hetzelfde proces wordt gebruikt.¹⁶ De motion capture beelden vereisen een beduidende manipulatie voordat ze uitvoerbaar en getoond kunnen worden. Frame-by-frame animatie blijft de voornaamste manier van het perfectioneren van de beelden tot een bruikbaar product en de Motion Picture Academy ziet karakteranimatie nog steeds als een noodzakelijk onderdeel van motion capture. De definities van

⁸ Tim Robey, "Does Andy Serkis's Motion Capture Acting Deserve an Oscar?," *The Telegraph*, 8 november, 2014, geraadpleegd op 8 februari, 2015, <http://www.telegraph.co.uk/culture/film/oscars/11217293/Does-Andy-Serkis-motion-capture-acting-deserve-an-Oscar.html>.

⁹ *Dawn of the Planet of the Apes*, DVD, geregisseerd door Matt Reeves (United States: Chernin Entertainment, 2014).

¹⁰ Robey, "Does Andy Serkis's Motion Capture Acting Deserve an Oscar?."

¹¹ Craig McLean, "The Evolution of Andy Serkis: First Gollum, then King Kong - Now the Actor is Swinging Through the Trees in Dawn of the Planet of the Apes," *The Independent*, 13 juli, 2014, geraadpleegd op 8 februari, 2015, <http://www.independent.co.uk/news/people/profiles/the-evolution-of-andy-serkis-first-gollum-then-king-kong-now-the-actor-is-swinging-through-the-trees-in-dawn-of-the-planet-of-the-apes-9595636.html>.

¹² Meredith Woerner, "Andy Serkis Built a New World for Dawn of the Planet of the Apes," *io9*, 28 maart, 2014, geraadpleegd op 7 augustus, 2015, <http://io9.com/andy-serkis-reveals-the-new-ape-world-in-dawn-of-the-pl-1553706020>.

¹³ Robey, "Does Andy Serkis's Motion Capture Acting Deserve an Oscar?."

¹⁴ *Ibidem*.

¹⁵ Freedman, "Is it Real... Or is it Motion Capture?," 45.

¹⁶ *Idem*, 43.

zowel animatie als live-action hangen volgens Freedman af van de manier waarop we motion capture zien.¹⁷ Zo kan motion capture dus zowel als filmtechniek, als animatie en als performance worden opgevat en zo zoeken zowel animators als acteurs erkenning voor hun werk.¹⁸

Uit bovenstaande blijkt dat er verschillende meningen zijn over wat de rol van de acteur is in de totstandkoming van een motion capture personage. Dit is kenmerkend voor een breder debat binnen de filmwetenschap. Meerdere (film-) wetenschappers hebben zich al gebogen over vragen omtrent de motion capture technologie. Barbara Creed beschrijft in haar artikel "The Cyberstar" dat er zelfs gedacht werd dat door de motion capture technologie de rol van de acteur teniet zou worden gedaan en de virtuele acteur het werk van de 'echte' acteur zou gaan overnemen¹⁹ – zelfs acteurs als Jeff Bridges waren hier bang voor.²⁰

Scott Balcerzak beschrijft echter in zijn artikel "Andy Serkis as Actor, Body and Gorilla: Motion Capture and the Presence of Performance" dat we – in het geval van Serkis' performance als King Kong²¹, die ook met motion capture vervaardigd is – juist helemaal niet kunnen spreken van het verlies van de acteur of van een nieuwe of andere vorm van acteren. Hij beweert namelijk dat de manier van acteren voor de acteur in live-actions films hetzelfde kan zijn als in de motion capture technologie en lijkt het eens te zijn met Andy Serkis' mening hierover. Balcerzak vraagt zich af wat in het motion capture personage nog overblijft van de realiteit of aanwezigheid van de acteur en wat de kijker dan nog op het scherm ziet. Hij beschrijft dit als de *aura* van de acteur.²²

Balcerzak's gebruik van *aura* om de motion capture acteur mee te beschrijven lijkt recht tegenover Walter Benjamins begrip van *aura* te staan. Benjamin beschreef het concept in zijn beroemde essay "Het kunstwerk in het Tijdperk Van Zijn Technische Reproduceerbaarheid" (oorspronkelijk uit 1936) als datgene wat de 'echtheid' van een kunstwerk uitmaakt – het 'hier en nu' van een kunstwerk waarin als het ware de geschiedenis van dat werk verborgen zit.²³ Benjamin constateerde juist dat de uitvinding van de mechanische reproductie een verval van de *aura* van het originele en unieke kunstwerk (dus ook van film en de filmacteur) teweegbrengt.²⁴ Het lijkt erop dat beide auteurs *aura* opvatten als datgene wat er van de realiteit in een kunstwerk verborgen zit. Dit roept de vraag op wat er precies wordt bedoeld met de *aura* van de motion capture acteur en hoe we de percepties in het debat over de motion capture acteur kunnen begrijpen in termen van het concept *aura*. Vandaar dat er in deze thesis wordt getracht om antwoord te geven op de volgende vraag: *Hoe kan het begrip aura inzicht bieden in de beeldvorming van verschillende perspectieven op het ambacht van de motion capture acteur?*

¹⁷ Freedman, "Is it Real... Or is it Motion Capture?," 47.

¹⁸ Idem, 44.

¹⁹ Barbara Creed, "The Cyberstar," in *The Film Cultures Reader*, red. Graeme Turner (London: Routledge, 2002), 129.

²⁰ Noelene Clark, "'The Hobbit': Andy Serkis Says Gollum is 'Printed into My DNA'," *Hero Complex – LA Times*, 23 januari, 2012, geraadpleegd op 22 februari, 2015, <http://herocomplex.latimes.com/movies/the-hobbit-andy-serkis-says-gollum-is-printed-into-my-dna/>.

²¹ *King Kong*, DVD, geregisseerd door Peter Jackson (United States: Universal Pictures, 2005).

²² Scott Balcerzak, "Andy Serkis as Actor, Body and Gorilla: Motion Capture and the Presence of Performance," in *Cinephilia in the Age of Digital Reproduction: Film, Pleasure and Digital Culture*, red. Scott Balcerzak en Jason Sperb (London: Wallflower Press, 2009), 206, 207.

²³ Walter Benjamin, "Het Kunstwerk in het Tijdperk Van Zijn Technische Reproduceerbaarheid," in *Het Kunstwerk in het Tijdperk Van Zijn Technische Reproduceerbaarheid* (Nijmegen: SUN, 1985), 11, 12.

²⁴ Benjamin, "Het Kunstwerk in het Tijdperk Van Zijn Technische Reproduceerbaarheid."

Er zal worden onderzocht hoe er in de populaire pers wordt gedacht en gesproken over de rol van de motion-capture acteur en hoe dit in relatie staat tot mediatheoretische reflecties op de digitalisering van de acteur. Het populaire discours heeft namelijk een belangrijke rol in de vormgeving van culturele betekenissen over de media, aangezien onze reacties op en evaluaties van de media volgens Jonathan Gray sterk gevormd worden door alles wat om de media heen wordt geproduceerd.²⁵ Om deze discoursen over de motion capture acteur te kunnen herkennen en begrijpen, moet allereerst duidelijk gemaakt worden hoe het concept van aura als geïntegreerd begrip in deze thesis gebruikt kan worden. Hiervoor zal de definitie van Walter Benjamin als uitgangspunt dienen en zal er gekeken worden naar hoe er vanuit verschillende wetenschappelijke standpunten wordt gedacht over de aura van de motion capture acteur. Door middel van een inventarisatie van de wetenschappelijke uitgangspunten omtrent het begrip aura, wordt een geïntegreerd begrip van aura geformuleerd dat in de rest van de scriptie wordt gehanteerd.

Vervolgens zal er worden gekeken of in het populaire discours de acteerprestaties van Serkis worden gezien als legitiem of niet legitiem op basis van het geïntegreerde begrip van aura. Het populaire discours wordt vertegenwoordigd door teksten die uitgebracht zijn door New Line Cinema zelf en populaire tijdschriftenartikelen die gaan over het debat rondom Andy Serkis als motion capture acteur. Auteurs van artikelen in dit discours zullen zelf dit begrip niet hanteren, maar zich er wel op beroepen. Op basis van de argumenten die zij gebruiken, zal onderzocht worden hoe het concept aura inzicht kan bieden in hoe de legitimiteit van Serkis' acteerprestatie beoordeeld wordt.

²⁵ Jonathan Gray, *Show Sold Separately* (New York en Londen: New York University Press, 2010), 6, 7.

THEORETISCH KADER

Het begrip aura is vanaf de eerste helft van de twintigste eeuw door verschillende auteurs besproken. Veelal werd het begrip opnieuw geïnterpreteerd, gedefinieerd, of anderszins opnieuw uitgevonden. Dit heeft geleid tot een ambigu begrip van het concept, iets dat problematisch is bij het onderzoek doen ernaar. In de volgende sectie wordt getracht om uit verschillende invalshoeken het concept aura te belichten, de relevante aspecten van het begrip te distilleren en te komen tot een bruikbaar begrip. Dit wil echter niet zeggen dat de gevonden omschrijving van aura juister, completer of meer wetenschappelijk verantwoord is. Het doel is immers om te komen tot een duidelijk model dat gebruikt kan worden in de analyse.

DE DIGITALISERING VAN DE ACTEUR

De vraag over de rol van de motion capture acteur is geen nieuw fenomeen in de filmindustrie. Sinds haar ontstaan is de industrie constant aan technologische veranderingen onderhevig geweest en dit zorgde telkens voor vele ontologische vraagstukken rondom het medium. Ook tegenwoordig verandert de industrie als gevolg van een verspreiding en ontwikkeling van digitale technologieën.²⁶ De digitale ontwikkelingen hebben onder andere gezorgd voor een nieuwe grammatica voor filmmakers, nieuwe technologische productie en aflevering, nieuwe plots, conventies, maar ook voor nieuwe sterren. Een van deze nieuwe sterren was de digitale, computer-gegenereerde acteur. Deze virtuele acteurs verschenen steeds vaker en in verschillende vormen, maten, verschillende functionaliteiten, verschilden in mate van autonomie en ze werden steeds realistischer.²⁷

Virtuele acteurs waren niet meer te onderscheiden van 'echte' acteurs, ook al hadden ze geen referentie meer aan de echte wereld. Dit zorgde voor vraagstukken rondom de ontologie van de acteur. Barbara Creed vroeg zich bijvoorbeeld af of virtuele acteurs met dezelfde emotionele intensiteit konden acteren als 'echte' acteurs, aangezien zij geen (onder)bewustzijn hadden en niet onderhevig waren aan dezelfde ervaringen en gevoelens en emoties als een levende acteur.²⁸ Er werd dan ook steeds meer gebruik werd gemaakt van 'human-software hybride' personages waarvan de 'personality' wel afhankelijk was van de talenten van 'echte' acteurs.²⁹ Dit zorgde er opnieuw voor dat bestaande opvattingen over de arbeid en ontologie van de acteur werden uitgedaagd. De personages waren nu niet meer pure performance, maar juist een product van een samenwerking tussen creatief menselijk werk en digitale technologieën.³⁰

Een van deze nieuwe technologieën die ontworpen werd om deze fantastische en digitale karakters realistisch weer te geven, is de motion capture technologie. Tom Gunning geeft in zijn artikel

²⁶ Scott McQuire, "Film in the Context of Digital Media," in *The SAGE Handbook of Film Studies*, red. James Donald en Michael Renov (London: SAGE, 2008), 494.

²⁷ Jonathan Burston, "Synthesians Among Us: Rethinking the Actor in Media Work and Media Theory," in *Media and Cultural Theory*, red. James Curran en David Morley (London en New York: Routledge, 2006), 250.

²⁸ Creed, "The Cyberstar," 129-132.

²⁹ Burston, "Synthesians Among Us," 251.

³⁰ Matt Stahl, "The Synthesian's Animated Prehistory: The Monkees, The Archies, Don Kirshner, and the Politics of 'Virtual Labor'," *Television and New Media* 12:1 (2011): 1, 2.

“Gollum and Golem: Special Effects and the Technology of Artificial Bodies” een duidelijke definitie van motion capture, specifiek gericht op de creatie van het personage Gollum:

Motion Capture (sometimes referred to as “mocap”) involves filming an actor wearing a suit studded with dots that will provide reference points for his bodily motion. Fed into a computer, these studded images provide data that can plot motion co-ordinates that are then transferred to a three-dimensional animated figure. Through computer programs this animated figure mimics the motion of the actor filmed in Motion Capture, in effect driven by the actor’s movements like a puppet.³¹

In Gunnings beschrijving van de motion capture technologie wordt de focus op de rol van de acteur gelegd – terwijl het grootste deel van het werk in de creatie van het digitale personage gedaan wordt door de animators, zoals Jonathan Burston suggereert.³² Zo schijnen volgens Burston ook veel digitale animators neerbuigend te zijn over *human performance labour* en noemen zij juist non-digitale acteurs ‘vleespoppen’ om hun eigen creatieve terrein te bewaken. Burston citeert een Hollywood software ontwikkelaar:

Acting is not about the physical. It’s understanding the moment you’re in and connecting that moment with your audience. A good animator can be an actor because it’s still the mood and emotion they bring to it – it’s not the computer doing that.³³

Zelfs op de werkvloer in de filmindustrie zelf blijkt dat er onduidelijkheid is over hoe het digitale personage tot stand komt en de rol van de motion capture acteur hierin. Er blijkt een verandering te zijn gekomen in Hollywoods oorspronkelijke begrip van de rol, samenstelling en fenomenologie van de acteur.³⁴ De motion capture acteur is namelijk niet op het scherm te zien en dit zorgt voor onduidelijkheid over wat er dan precies achterblijft van de motion capture acteur. Scott Balcerzak beschrijft dat er wel degelijk iets in het personage overblijft van de motion capture acteur. Hij beschrijft dit als de *aura*.³⁵ Niet alleen Balcerzak, maar ook andere academici hebben het concept van aura gebruikt om de ontologie van digitale film en de motion capture technologie beter te begrijpen. Vanuit deze inzichten over de aura van de motion capture acteur, zal er gekeken worden naar de manieren waarop een geïntegreerd begrip van het concept duidelijkheid kan bieden over wat er overblijft van Andy Serkis in Gollum. Het geïntegreerde begrip van aura zal gebruikt worden om een mogelijke verklaring te geven voor de verschillende posities in dit debat.

³¹ Tom Gunning, “Gollum and Golem: Special Effects and the Technology of Artificial Bodies,” in *From Hobbits to Hollywood*, red. Ernest Mathijs en Murray Pomerance (Amsterdam en New York: Rodopi, 2006), 322.

³² Burston, “Synthespians Among Us,” 254.

³³ Ibidem.

³⁴ Ibidem.

³⁵ Balcerzak, “Andy Serkis as Actor, Body and Gorilla,” 206, 207.

WAT BETEKENT AURA?

Het concept van de aura werd door Walter Benjamin geïntroduceerd en in zijn essay “Het kunstwerk in het Tijdperk Van Zijn Technische Reproduceerbaarheid”³⁶ uitvoerig besproken. Walter Benjamin schreef in zijn essay over de veranderende ervaring van kunst in het tijdperk van de mechanische reproductie en ziet aura als een houding van verheerlijking tegenover kunst.³⁷ Het concept van aura zou tot unieke kunstwerken van voor de mechanische reproductieve technieken behoren. Aura kan dan beschreven worden als het gevoel van het ‘hier en nu’ dat elk zo’n werk bezit door haar geschiedenis van productie en overdracht. “Het hier en nu maakt het begrip van zijn echtheid uit,” aldus Benjamin.³⁸ Dit betekent dus dat we met behulp van het concept van aura, het gevoel van het hier en nu, een begrip kunnen krijgen over de echtheid van een kunstwerk – de aura maakt de echtheid uit. Benjamin illustreert het begrip van aura aan de hand van de ervaring van de natuur; het is een ervaring van een verte, hoe nabij het voorwerp ook is.³⁹ De fysieke aanwezigheid en uniciteit van een kunstwerk zorgt namelijk voor een gevoel van afstand en verheerlijking. We zouden het object wel fysiek kunnen aanraken, maar de unieke geschiedenis niet wijzigen en dit wekt een gevoel van aura op.⁴⁰

Een technisch gereproduceerd kunstwerk zou zelfstandiger lijken dan het origineel, doordat het specifieke aspecten nadruk kan geven, bijvoorbeeld met behulp van een cameralens. Zo kan een kopie gebracht worden in situaties die voor het origineel onbereikbaar zijn, het kan bijvoorbeeld het publiek tegemoet komen.⁴¹ Door de technische reproductie zou daarom de echtheid – en daarmee het gezag – van het (kunst)werk worden aangetast. “De echtheid van een zaak is het geheel van alles wat van oorsprong af aan het kunstwerk overleverbaar is, van haar materiële duurzaamheid tot aan haar historische getuigenis.”⁴² Wat er volgens Benjamin in het tijdperk van de technische reproductie verloren is gegaan, is de aura – ofwel de ‘echtheid’ – van het kunstwerk.⁴³

Dit ‘verval’ van de aura, zoals Benjamin het beschrijft, zou ook consequenties voor de filmacteur hebben. In film is er namelijk geen fysieke aanwezigheid meer van de acteur zoals bij theater. Als gevolg hiervan ligt de expressie van film en identificatie voor de kijker niet meer bij de acteur, maar bij de camera. De filmacteur zou het gevoel hebben dat hij geen autoriteit meer heeft en ontdaan is van zijn eigen persoon.⁴⁴ Benjamin vat samen: “voor het eerst – en dat is het werk van de film – komt de mens in de situatie weliswaar met zijn gehele levende persoon, maar met afzien van zijn aura te moeten werken. Want de aura is aan zijn hier en nu gebonden. Er bestaat geen afbeelding van.”⁴⁵ De filmacteur is ontdaan zijn van zijn aura, en daardoor dus van zijn ‘echtheid’. Dit zou dus betekenen dat de motion capture acteur helemaal geen aura kan achterlaten.

³⁶ Benjamin, “Het Kunstwerk in het Tijdperk Van Zijn Technische Reproduceerbaarheid,” 11, 12.

³⁷ Jay David Bolter, Blair MacIntyre, Maribeth Gandy & Petra Schweitzer, “New Media and the Permanent Crisis of Aura,” *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 12:1 (2006): 24.

³⁸ Benjamin, “Het Kunstwerk in het Tijdperk Van Zijn Technische Reproduceerbaarheid,” 11, 12.

³⁹ Idem, 15.

⁴⁰ Idem, 15, 16.

⁴¹ Idem, 12, 13.

⁴² Idem, 13.

⁴³ Ibidem.

⁴⁴ Idem, 23, 24.

⁴⁵ Idem, 24.

AURA IN HET DIGITALE TIJDPERK 1: VERVALLEN

Walter Benjamin schreef zijn tekst in een tijdperk waarin er grotere veranderingen plaatsvonden in de technologie en maatschappij. Hij zegt: “binnen grote tijdsruimten in de geschiedenis verandert met de gehele bestaanswijze van de menselijke vormgeving ook de wijze van hun zintuiglijke waarneming.”⁴⁶ De veranderingen die het digitale tijdperk met zich meebracht, zorgen telkens voor veranderende opvattingen over niet alleen film, maar ook over de rol en betekenis van de acteur en voor de aura. Veel wetenschappers hebben het concept van de aura in leven gehouden, juist in tijden van veranderingen. Ook met betrekking tot de motion capture acteur wordt het concept nog steeds gebruikt om de rol van de acteur te definiëren, voornamelijk in het digitale tijdperk.

Kristin Daly is van mening dat film als analogo medium haar aura heeft behouden, maar dat sinds de introductie van de digitale technologieën de aura wél aan het verdwijnen is.⁴⁷ Daly beschrijft in haar artikel genaamd “The Dissipating Aura of Cinema,” dat de reproduceerbaarheid of de ‘digitale replicatie’ van film een verminderde aura en een verbrijzeling van traditie teweeg heeft gebracht, omdat films van rituele kunstobjecten veranderd zijn in fragmenten van informatie die nu de wereld rond circuleren in grote snelheid. Dit verandert volgens haar onze ervaring van film, aangezien het medium van massaritueel veranderd is in een vorm van interactieve communicatie.⁴⁸

Er is met de komst van de digitale technologie volgens haar dan ook geen ‘originele’ print meer. Digitale films zijn identiek aan elkaar en kunnen niet beschadigen. Zo raakt digitale film de aura van het dreigende verlies kwijt – analoge film was namelijk een filmisch artefact en de fragiliteit en schaarsheid ervan gaf het een mate van aura. De kopie van het digitale beeld staat los van het origineel en heeft daardoor geen aura meer. Daly beschrijft dit verlies als volgt: “What is lost is the concept of cinema as a finished art object tied to an *auteur* vision and created to be seen in a certain ritual way – an ‘original’ (...).”⁴⁹ Ze vervolgt: “the viewer in the digital world is left with an unethered relation to the movie which can exist in uncountable forms and formats, none more authentic than the next.”⁵⁰ Dit idee van het origineel is volgens Daly nauw verbonden met het concept van de *auteur*. Er is tegenwoordig bij film geen sprake meer van een enkele auteur, maar steeds meer van heterogeen en hypertextueel product, doordat de focus bij mediaproductie steeds meer ligt bij het gebruikersengagement. Dit betekent voor Daly dat film als ritueel plaats heeft gemaakt voor film als een vorm van interactieve communicatie. Film zou daarmee veranderd zijn van een representatieve kunst in een telecommunicatief model en verliest daarmee haar aura.⁵¹

In lijn van Daly’s beredenering over het verlies van aura in digitale film, kan afgeleid worden dat eenzelfde probleem van een gebrek aan origineel te vinden is bij de creatie van een motion capture personage. Bij een digitaal personage zou er ook geen auteur meer aangewezen kunnen worden. Het is niet meer duidelijk wie er verantwoordelijk is voor de performance van het personage en ook niet wat het ‘origineel’ van die performance precies is. Dat blijkt ook uit de vragen die zijn ontstaan rondom de technologie.

⁴⁶ Benjamin, “Het Kunstwerk in het Tijdperk Van Zijn Technische Reproduceerbaarheid,” 14.

⁴⁷ Kristen Daly, “The Dissipating Aura of Cinema,” *Transformations* 15 (2007).

⁴⁸ Ibidem.

⁴⁹ Ibidem.

⁵⁰ Ibidem.

⁵¹ Ibidem.

AURA IN HET DIGITALE TIJDPERK 2: BEHOUDEN

Waar Walter Benjamin en Kristen Daly van mening waren dat de mechanische en digitale reproductie zorgden voor een verval van de aura, wordt er tevens beweerd dat er nog wel degelijk een aura kan bestaan in het digitale tijdperk. Jay David Bolter, Blair MacIntyre, Maribeth Gandy en Petra Schweitzer vragen zich bijvoorbeeld in hun artikel "New Media and the Permanent Crisis of Aura" af wat het tijdperk van de (nieuwe) digitale media dan betekent voor de aura van Benjamin.⁵² Zij zien datgene wat Benjamin beschreef als het einde van de aura juist als een voortdurende crisis, waarin de ervaring van aura telkens weer in twijfel wordt getrokken en opnieuw wordt bevestigd.⁵³

Ze borduren voort op Benjamins illustratie van de ervaring van een verte, hoe nabij iets ook is, om het concept van aura te bekijken. In het kader van film, zien zij dat de Hollywood filmstijl erop berust is om een gevoel van transparante onmiddellijkheid op te wekken bij de kijkers. Dit creëert een gevoel van afstand waar er eigenlijk geen afstand is. De kijkers kijken namelijk naar een scherm dichtbij, maar hebben de illusie dat ze naar een andere wereld kijken, die verder ligt dan het scherm. Zelfs Hollywood sterren worden tot auratische objecten gemaakt. Ze zijn te zien in close-up, maar hun status als beroemdheid zorgt juist weer voor een afstand.⁵⁴ Film als medium moet ervoor zorgen dat het publiek de technologie en het medium kan vergeten en het doel van media technologie is dan ook om een zo volledig mogelijke transparantie na te streven.⁵⁵

Hierin herkennen Bolter et. al. een soort paradox, aangezien er een constante rivaliteit en interactie is tussen nieuwe en traditionele mediavormen, waardoor er ook de nadruk komt te liggen op hypermedialiteit naast transparantie. Zo zou de kijker enerzijds het proces van mediatie vergeten en is hij/zij geconcentreerd op de inhoud, maar anderzijds wordt ook het gemedieerde karakter van de ervaring benadrukt.⁵⁶ Er is dan ook een constante remediatie⁵⁷ aanwezig in de media, waarin er gestreefd naar zowel transparantie als hypermedialiteit om een authentieke ervaring te creëren. Bolter et al. beschrijven dat we ons juist bewust worden van het bestaan van de aura, door deze rivaliteit of interactie tussen nieuwe en traditionele mediavormen. Ze leggen hun standpunt als volgt uit:

Aura has not definitively decayed in the age of mechanical and now electronic reproduction. Popular film and television indicate that our culture's desire for immediacy and therefore for auratic art remains strong. However, we can say that media forms throughout the 20th century seem to be predicated on the possibility (the opportunity and the danger) of the decay of aura. Media forms oscillate between offering a non-auratic, reflective experience and reasserting the importance of immediacy and aura. The moment of decay never ends because each media form is constantly comparing itself with other older and newer forms. Media forms are constantly calling into question each other's ability to represent the authentic, and these remediations raise the possibility of the decay of aura, the loss of authenticity of experience.⁵⁸

⁵² Bolter et al., "New Media and the Permanent Crisis of Aura," 21.

⁵³ Idem, 22.

⁵⁴ Idem, 26.

⁵⁵ Idem, 27.

⁵⁶ Idem, 32.

⁵⁷ Remediatie wordt door Bolter et. al beschreven als: "the interaction between older and newer media forms in a given cultural moment." Verwijzing naar: Bolter, Jay David and Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 1999.

⁵⁸ Bolter et al., "New Media and the Permanent Crisis of Aura," 34.

Bolter et. al. beschrijven hier dat het samenspel van deze twee strategieën – transparantie en hypermedialiteit – ons helpen om het verval en de heropbouw van aura in de media van tegenwoordig kunnen begrijpen: “The strategy of transparency aims to evoke aura in the viewer, while hypermediacy calls aura in question.”⁵⁹ Als we deze argumentatie volgen, kan er geconcludeerd worden dat film en de motion capture technologie nog steeds een gevoel van aura – zoals Benjamin die beschrijft – zouden kunnen opwekken. Echter, doordat deze strategie van transparantie in films wordt afgewisseld door hypermedialiteit wordt men zich enerzijds bewust van het bestaan van aura, maar wordt anderzijds ook de ervaring van aura in twijfel getrokken en dit zou een duidelijk kenmerk zijn van digitale film.⁶⁰

Orit Fussfeld Cohen haakt in haar artikel “The New Language of the Digital Film” aan op deze argumentatie van Bolter et. al. en beschrijft dat deze gelijktijdige nastreving van het auratische en het niet-auratische gezien kan worden als een sleutelkenmerk van digitale film en is van mening dat dit aanroept tot een nieuw begrip van aura.⁶¹ Cohen zegt dat door de ambitie van digitale filmmakers om het realisme van traditionele films te representeren, juist het nastreven van een aura wordt gereflecteerd. Door middel van digitale beelden wordt een fotorealistische ambitie van de filmmaker – de ambitie om een illusie van een verzonnen realiteit te creëren – nagestreefd.⁶² Digitale technologieën zorgen namelijk voor nieuwe technologische capaciteiten, expressieve mogelijkheden en meer controle over het beeld voor filmmakers en zo kunnen ze verschillende vormen van verzonnen realisme creëren. Dit geeft de digitale filmmaker een ‘auratische macht’ – door de mogelijkheid tot het creëren van een eigen realiteit of echtheid – en het levert een nieuwe kijk op de esthetiek van digitale films.⁶³

Zo is ook Tanine Allison van mening dat digitale film en motion capture, net zoals analoge film, inderdaad iets van de realiteit vastlegt. Zij gebruikt als casus Andy Serkis als King Kong en Gollum in “More than a Man in a Monkey Suit: Andy Serkis, Motion Capture, and Digital Realism” en beweert dat het digitale beeld, net zoals fotografie gezien kan worden als een *icon*; het beeld is namelijk fysiek gelinkt aan het object – niet direct via vastgelegd licht, maar via een opgenomen beweging.⁶⁴ Ze beschrijft dit als volgt:

Motion capture data, on the other hand, does not resemble the pro-filmic event, but does, precisely, “correspond point by point to nature,” one of Charles S. Peirce’s definitions for the index. (...) In the case of motion capture, the complex of signs that signifies the performance of the mo-cap artist may not “look like” the performance itself, but it is created through a physical connection and contingent relationship between the sign and the referent; thus, motion capture participates in a form of indexicality.⁶⁵

⁵⁹ Bolter et al., “New Media and the Permanent Crisis of Aura,” 33.

⁶⁰ Dit kan geïllustreerd worden aan de hand van Gollums casus. In *THE LORD OF THE RINGS* werden de beelden – en dan met name Gollum – zo fotorealistisch mogelijk gemaakt, zodat er een grote mate van transparantie ontstond. Deze transparantie werd afgewisseld met hypermedialiteit, doordat er veel aandacht is gegeven aan de uitleg van de creatie van Gollum in de bonus DVD’s. Hierdoor wordt de afstand tot het personage als het ware ‘kleiner’ gemaakt en daarmee wordt de aura van de films in twijfel getrokken.

⁶¹ Orit Fussfeld Cohen, “The New Language of the Digital Film,” *Journal of Popular Film and Television* 42:1 (2014): 53.

⁶² Ibidem.

⁶³ Idem, 47, 48.

⁶⁴ Allison, “More than a Man in a Monkey Suit,” 328, 329.

⁶⁵ Allison, “More than a Man in a Monkey Suit,” 335.

De motion capture technologie 'vertaalt' dus als het ware een beweging naar een digitaal model. Zo kan motion capture gezien worden als een voorbeeld van digitale indexicaliteit, aangezien het iets van de realiteit vastlegt.⁶⁶ Zo beweert Allison zelfs dat het motion capture gegenereerde beeld ook een vorm van *iconiciteit* bevat. Later beschrijft ze namelijk: "The digital model may outwardly resemble the original source of the movement in an iconic way (as in a rudimentary digital construction of Serkis himself), but it may differ in visual form to a pronounced degree."⁶⁷ Bij de performance van Andy Serkis als Gollum geldt dit volgens haar, omdat zijn uiterlijke kenmerken als basis genomen voor de vormgeving van het personage Gollum. Zo zouden we kunnen concluderen dat de performance – als basis voor een motion capture personage – als het ware gezien kan worden als het 'origineel'. In lijn van deze redenering kan de originele performance dan gezien worden als de 'echte' en dus als het ware als de aura van het motion capture personage.

Sharon Marie Carnicke geeft ook veel erkenning aan de acteur als de verschafter van de 'originele' performance. Zij schreef in haar onderzoek "Emotional Expressivity in Motion Picture Capture Technology" over de ontologie van film performances die gecreëerd zijn met behulp van de motion capture technologie en concludeerde:

(...) as a scholar, I see actor's >>ideolects<< [sic]⁶⁸ – which continue to conjure their presences after they have gone home – as conformation of theatre history's belief that acting is itself a form of art and cinema studies' growing belief that actors, even in digital makeup, can, and do, contribute to films as collaborators in the creation of screen performances. This legibility further demonstrates that cinematic performances created through motion capture photography can be as closely observed and analyzed through the terminologies of acting craft, as any other screen performance.⁶⁹

Carnicke beschrijft hier dat ze datgene wat er op het scherm overblijft van de motion capture acteur, hun *ideolect* is. Ze zegt dat wanneer alleen al de bewegingen van een acteur hun presence kunnen uitmaken, zij misschien een ideolect hebben. Dit beschrijft zij als de fysieke gewoontes die sterren als unieke individuen kenmerken.⁷⁰ Uit haar onderzoek blijkt dat elke individuele acteur bijzonder herkenbaar is als er enkel gekeken wordt naar de bewegende skeletten op de computerdata. Bovendien zijn hun emotionele staat en interacties met andere acteurs nog heel goed leesbaar.⁷¹ De manier waarop Carnicke het concept ideolect gebruikt, lijkt overeen te komen met Scott Balcerzaks begrip van aura. Hij legde de performance van Andy Serkis als motion capture acteur voor King Kong en Gollum onder de loep en vroeg zich ook af wat er in het personage overblijft van Serkis als motion capture acteur.

Scott Balcerzak beschrijft namelijk dat datgene dat de kijker te zien krijgt in een motion capture personage, wel degelijk de *performance* van de acteur is. Als kijker zien we namelijk wel de bewegingen, emoties en gezichtsexpressies van de acteur – deze vormen de basis voor de opbouw

⁶⁶ Idem, 328.

⁶⁷ Idem, 336.

⁶⁸ Sharon Marie Carnicke beschrijft een ideolect als een fysieke gewoonte die een ster als uniek individu kenmerkt.

⁶⁹ Sharon Marie Carnicke, "Emotional Expressivity in Motion Picture Capture Technology," in *Acting and Performance in Moving Image Culture: Bodies, Screens, Renderings*, red. Jörg Sternagel, Deborah Levitt en Dieter Mersch (Bielefeld: Transcript Verlag, 2012), 336.

⁷⁰ Idem, 330.

⁷¹ Ibidem.

van het digitale personage – maar niet de uiterlijke kenmerken van de acteur.⁷² Balcerzak concludeert dat wat er dan achterblijft op het scherm, de *aura* van de acteur is. Hij beschrijft dit als volgt:

In direct relationship to the actor's contribution, while the image of the corporeal body is removed, the temporality inherent to all recorded performance still materialises at least to one extent. As outlined on the production diaries video, Serkis does dictate many aspects of Kong's performance, thus still maintaining partial autonomy as a performer and, in small moments, preserving temporalities through the promise of recorded movements (each with their own durations). Thus, even as compromised and manipulated as they are by technicians, the records of the actor's movements (and moments) suggest the aura of a performing body – allowing for a kinetic 'ghosting'⁷³ of the performer."⁷⁴

Balcerzak legt hier uit dat het digitale personage gemaakt met behulp van de motion capture technologie niet alleen gebaseerd is op beweging, maar op de 'kinetische' aura van een echt lichaam.⁷⁵ De motion capture technologie neemt namelijk een essentieel aspect van de performance, de realistische bewegingen en scheidt die van het lichaam. Deze worden vervangen met iets digitaals, waardoor de uiterlijke verschijning van het lichaam van de acteur wordt veranderd.⁷⁶ Deze afwezigheid van het lichaam zorgt er niet per definitie voor dat het fysieke proces van de performance verloren gaat. Integendeel, zegt Balcerzak, dit zorgt ervoor dat we het concept van de performance van de acteur en zijn aura eens opnieuw moeten herzien in het tijdperk van het digitale tijdperk.⁷⁷ De manier waarop Balcerzak het concept van aura in zijn artikel hanteert, duidt erop dat hij de aura juist ziet als datgene wat er achterblijft wanneer we als kijker het lichaam van de acteur zelf niet meer op het scherm zien.⁷⁸

In het kader van dit onderzoek kunnen we de performance van de acteur dan als het origineel zien. Ook in digitale films kan nog steeds een aura worden nagestreefd. Aura kan dan ook nog steeds begrepen worden als dezelfde verheerlijking en het gevoel van 'echtheid' dat Benjamin bedoelde. Het 'hier en nu' van een film wordt nog altijd gereflecteerd door de transparantie die wordt nagestreefd door filmmakers en de strategie van hypermedialiteit zorgt er juist voor dat we ons bewust worden van het bestaan van een aura. Bovendien is er in het motion capture personage een deel van de realiteit vastgelegd – de performance van de acteur – en dit kunnen we zien als het origineel van de uiteindelijke performance.

⁷² Balcerzak, "Andy Serkis as Actor, Body and Gorilla," 197.

⁷³ Scott Balcerzak beschrijft dit *ghosting* van het beeld als een: "heightened spectral quality for the viewer." In Balcerzak, "Andy Serkis as Actor, Body and Gorilla," 206.

⁷⁴ Idem, 206, 207.

⁷⁵ Idem, 209.

⁷⁶ Idem, 196.

⁷⁷ Idem, 197.

⁷⁸ Idem, 207.

INTEGRATIE

Vanuit de literatuur blijkt dat alle auteurs een bepaald aspect van aura belicht hebben. Er lijken dan ook drie concepten naar voren te komen van waaruit de aura of echtheid van de motion capture acteur opgemaakt kan worden, te noemen: – het *auteur* criterium (Daly), waarbij we ons afvragen aan wie de originele 'echte' performance te danken is; – de combinatie van *transparantie en hypermedialiteit* (Bolter et. al. en Cohen), die ervoor zorgt dat we ons bewust worden van het bestaan van een aura; – de *indexicaliteit en iconiciteit* (Allison) van het uiteindelijk personage, ofwel de vraag in hoeverre het uiteindelijke personage afgeleid is van de originele performance. In dit onderzoek wordt aura dan ook opgevat als de echtheid van motion capture acteur Andy Serkis die overblijft in het personage Gollum. Deze echtheid kan worden opgemaakt uit wie er wordt gezien als de auteur van het personage. Wie er vervolgens aangewezen kan worden als de *auteur*, zullen we vinden in de *transparantie en hypermedialiteit* van de creatie van het personage en hangt af van de referentialiteit van Gollum – Gollum als *index* en *icon* van de auteur. Deze criteria zullen in dit onderzoek gebruikt worden om te onderzoeken hoe er in het populaire discours wordt gesproken over de ervaring van de echtheid of aura van Andy Serkis in Gollum.

METHODE

In deze sectie wordt beschreven op welke manier het geïntegreerde begrip van aura wordt gehanteerd om te kunnen onderzoeken hoe er in het populaire discours wordt gedacht over Andy Serkis als motion capture acteur voor het personage Gollum. Allereerst zal er worden uitgelegd met wat voor soort teksten we te maken hebben in het populaire discours en vervolgens zal de methode worden uitgelegd die wordt gebruikt om het concept van aura en de gevonden criteria in te zetten om de opvattingen in het discours te kunnen analyseren en interpreteren.

DE ANALYSE VAN PARATEKSTEN

Voor de analyse van de verschillende perspectieven in het populaire discours, wordt er gebruik gemaakt van populaire teksten die gaan over Andy Serkis als motion capture acteur. Om te onderzoeken op welke manieren er gepraat wordt over de rol van Andy Serkis als Gollum, moeten we allereerst begrijpen met wat voor soort teksten we te maken hebben. Het analysemateriaal bestaat enerzijds uit artikelen die verschenen zijn in de populaire pers (online tijdschriften en kranten). In de artikelen wordt voornamelijk gedebatteerd over Andy Serkis' uitspraak over digitale make-up. Deze artikelen zijn onder andere verkregen door zoektermen in Google te gebruiken als: "motion capture Andy Serkis," "Andy Serkis Gollum," "Gollum Oscar" en "Andy Serkis Oscar." De artikelen zijn geselecteerd op basis van hun inhoud, waarbij er de eis is gesteld dat ze niet enkel informatief en beschrijvend waren, maar een duidelijk standpunt innamen in het debat ten opzichte van de rol en legitimiteit van Andy Serkis als motion capture acteur in de creatie van het personage Gollum.

Anderzijds bestaat het materiaal uit twee gecompileerde 'making-of' interviews die te vinden zijn op de bonus DVD van *THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS* en op de Extended Edition van *THE TWO TOWERS*. De twee interviews gaan over het maakproces van Gollum.⁷⁹ Hierin zijn de makers geïnterviewd en zij beschrijven vanuit hun standpunt hoe de creatie van Gollum tot stand is gekomen. Daarnaast is het boek genaamd *Gollum: How we made Movie Magic* – geschreven door Andy Serkis zelf – geanalyseerd. Hierin beschrijft Serkis zijn persoonlijke ervaringen op de set van de films en hoe hij zijn rol als motion capture acteur in het maakproces van Gollum ziet. Uit deze bronnen zullen de visies van de makers naar voren komen over hoe het maakproces van Gollum tot stand is gekomen en wat de rol van Serkis als motion capture acteur precies was in dit proces.

Deze laatste bronnen kunnen gevat worden onder de term *parateksten*. Jonathan Gray beschrijft parateksten in zijn monografie *Show Sold Separately* als een verscheidenheid aan materialen dat een (literaire of filmische) tekst omgeeft. Hij zegt:

A "paratext" is both "distinct from" and alike—or, I will argue, intrinsically part of—the text. The book's thesis is that paratexts are not simply add-ons, spinoffs, and also-rans: they create

⁷⁹ De transcripten van deze interviews zijn te vinden in de bijlagen van deze thesis.

texts, they manage them, and they fill them with many of the meanings that we associate with them. (...) a paratext constructs, lives in, and can affect the running of the text.⁸⁰

Parateksten zijn teksten die rondom en samen met de hoofdtekst (een boek, film, televisieshow, game, etc.) worden gepubliceerd.⁸¹ Gray meent zelfs: "It is a larger unit than any film or show that may be part of it; it is the entire storyworld as we know it. Our attitudes toward, responses to, and evaluations of this world will always rely upon paratexts too."⁸² Er wordt veel geld en aandacht besteed aan deze paratekstuele productiviteit in de film- en televisieproductie-industrie en daarom is het van belang om hier onderzoek naar te doen, volgens Gray.⁸³ De Lord of the Rings franchise is hier een goed voorbeeld van. Vandaar dat in dit onderzoek de parateksten als belangrijk onderdeel worden geacht in de vorming van het begrip over de rol van Andy Serkis als motion capture acteur.

De parateksten zullen worden benaderd als uitingen van discoursen waarin manieren van denken en praten over de wereld tot uiting komen – in dit geval dus over de rol van Andy Serkis als motion capture acteur. De algemene definitie van een discours is volgens Marianne Jørgensen en Louise Phillips: "a particular way of talking about and understanding the world (or an aspect of the world)."⁸⁴ Volgens hen wordt er in een discoursanalyse van uitgegaan dat onze manieren van praten en denken niet op een neutrale manier onze wereld, identiteiten en sociale relaties reflecteren, maar een actieve rol spelen om deze wereld te creëren en veranderen. Het idee van een discours is hierin dat taal gestructureerd is rondom verschillende patronen die worden gevolgd door uitingen van mensen wanneer zij deelnemen in verschillende domeinen van het sociale leven en de maatschappij. Een discoursanalyse is dan de analyse van deze patronen, welke in dit geval de perspectieven zijn op de vraag over het ambacht van de motion capture acteur. Deze perspectieven op de rol van de motion capture acteur zullen dus verschillen per discours en vandaar worden de verschillende discoursen op dezelfde manier geanalyseerd aan de hand van de criteria die de aura uitmaken.

UITVOERING

Het concept van aura en de drie criteria – het auteur criterium, transparantie en hypermedialiteit en indexicaliteit en iconiciteit – waarmee de aura (ofwel de echtheid) van de motion capture acteur in het motion capture personage zal worden onderzocht, zullen worden gebruikt als thema's in de analyse om de opvattingen over de echtheid van de motion capture acteur te vinden in de verschillende discoursen. De drie criteria zullen naar verwachting niet letterlijk genoemd worden in de analyseteksten. Er zal dus gelet moeten worden op andere verwoordingen die duiden op een bespreking van deze drie criteria. Het auteur criterium zal duidelijker te vinden zijn, aangezien het

⁸⁰ Gray, *Show Sold Separately*, 6.

⁸¹ Gray beargumenteert dat "hoofdtekst" niet echt het juiste begrip is, omdat een film of programma niet de gehele, maar juist een deel is van de totale tekst, die constant aan verandering en productiviteit onderhevig is.

⁸² Gray, *Show Sold Separately*, 7.

⁸³ Idem, 8.

⁸⁴ Marianne W. Jørgensen en Louise J. Phillips, *Discourse Analysis as Theory and Method* (London: SAGE Publications, 2002), 1, 2.

debat gaat over wie de waardering moet krijgen, de acteur of de animators. Transparantie en hypermedialiteit gaan over het maakproces en het eindproduct van de creatie van Gollum. Er zal dan gesproken worden over hoe Gollum is gemaakt en hoe hij er uiteindelijk uitziet. Enerzijds zal de mediale aard (van motion capture) verborgen worden, om een zo fotorealistisch mogelijke weergave van het personage te bewerkstelligen en anderzijds zal de werking van het medium getoond worden om de auteur(s) te kunnen aanduiden. Indexicaliteit en iconiciteit duiden op hun beurt op de mate waarin de acteur ook daadwerkelijk op het scherm in Gollum te zien is, dus wat er van de acteur overblijft. Over een index wordt gesproken wanneer de vastgelegde beweging ook daadwerkelijk op het scherm te zien is en over een icon wanneer het uiteindelijke beeld qua uiterlijke kenmerken op haar referentie lijkt. Deze criteria maken de echtheid van Gollum uit en duiden op een mate van aura.

Tijdens een eerste lezing zijn relevante citaten uit de parateksten en populaire artikelen gemarkeerd en per kleur ingedeeld bij het criterium waaronder zij leken te behoren.⁸⁵ Uit deze eerste verkenning bleek dat de animators meer focus leggen op het werk dat zij hebben uitgevoerd en dat de acteurs en Peter Jackson als regisseur meer focussen op de rol van Serkis als referentie in het gebruik van de motion capture technologie. In de populaire artikelen zijn daarnaast drie tendensen te herkennen: artikelen waarin Andy Serkis wordt geprezen voor zijn prestaties, artikelen waarin Andy Serkis wordt beklaagd om zijn denigrerende uitspraak tegenover de animators en voornamelijk beschrijvende artikelen die uitzoeken hoe de onenigheid in het debat is ontstaan. Iedere tekst belicht een ander aspect van het gehele productieproces van Gollum. Op basis van deze indeling zijn er twee tabellen gemaakt om de parateksten en artikelen te ordenen. Zo is er een overzicht op waar de verschillende criteria worden besproken (Zie Tabel 1 en Tabel 2 hieronder). Dit overzicht zal helpen om de standpunten van de verschillende discoursen te kunnen terugkoppelen aan de criteria. Elk criterium zal bovendien apart worden behandeld in de visie van de makers, de visie van Andy Serkis en de visies uit de populaire cultuur. Dit wordt gedaan door citaten uit het analyse materiaal te beschrijven en uit te leggen op welke manier en waarom deze duiden op een bespreking van aura. Op deze manier wordt er getracht om inzicht te creëren in hoe verschillende opvattingen over de rol en echtheid van Andy Serkis als motion capture acteur vorm zijn gegeven.

Paratekst	Beschrijving	Auteur Criterium			Transparantie & Hypermedialiteit		Indexicaliteit & Iconiciteit	
		Acteur	Animator	Samenwerking				
<i>Gollum: How we made Movie Magic</i>	Persoonlijke ervaringen van Andy Serkis over zijn rol als Gollum	X		X	X	X	X	X
<i>Bringing Gollum to Life</i>	Kort interview met de makers over de totstandkoming van Gollum			X	X		X	X
<i>Gollum: The Taming of Sméagol</i>	interview met de makers over het gehele maakproces van Gollum	X	X	X	X	X	X	X

Tabel 1: Overzicht van waar de criteria in de parateksten genoemd worden

⁸⁵ Ik ben me ervan bewust dat de selectie van de relevante citaten een subjectieve keuze is geweest. Dit is mijn interpretatie van de analyseteksten.

Artikel	Beschrijving	Auteur Criterium			Transparantie & Hypermedialiteit		Indexicaliteit & Iconiciteit	
		Acteur	Animator	Samenwerking				
<i>Animation World Network</i> , 17 maart 2003	Visie van WETA Digital op het maakproces van Gollum		X	X		X	X	
<i>Wired Magazine</i> , 14 september 2007	Interview met Andy Serkis over zijn visie op digitaal acteren	X		X	X	X	X	
<i>Hero Complex - LA Times</i> , 23 januari 2012	Andy Serkis praat over zijn visie op de motion capture technologie	X		X			X	
<i>Time - Entertainment</i> , 11 december 2012	Andy Serkis' persoonlijke ervaring en mening over de rol van de motion capture acteur	X			X	X	X	
<i>Io9</i> , 28 maart 2014	Andy Serkis beschrijft hoe ver de motion capture technologie is gevorderd en haalt de digitale make-up analogie aan	X			X		X	
<i>CartoonBrew</i> , 8 mei 2014	Aanval op Andy Serkis' digitale make-up analogie	X			X		X	
<i>CartoonBrew</i> , 19 mei 2014	Animation Supervisor Randy Cook legt zijn visie uit op de rol van de animator		X	X	X	X	X	
<i>CartoonBrew</i> , 7 juli 2014	Andy Serkis geeft meer waardering aan de animatoren	X		X			X	
<i>SlashFilm</i> , 11 juli 2014	Regisseur Matt Reeves verdedigt Serkis' uitspraak	X	X		X	X	X	X
<i>The Independent</i> , 13 juli 2014	Andy Serkis praat over zijn ervaring tijdens DAWN OF THE PLANET OF THE APES	X			X	X	X	
<i>Variety</i> , 14 juli 2014	Het debat wordt uitgelegd vanuit standpunt acteurs en animatoren	X	X	X	X	X	X	
<i>ScreenRant</i> , 15 juli 2014	Kijkt naar hoe waardering verdeeld moet worden	X	X	X	X			
<i>Digital Spy</i> , 17 juli 2014	Wordt uitgelegd waarom Andy Serkis een Oscar nominatie moet krijgen	X		X	X		X	
<i>ScreenRant</i> , 18 juli 2014	Andy Serkis zou een Oscar kunnen verdienen zonder waardering af te nemen van animatoren	X	X		X		X	X
<i>The Telegraph</i> , 8 november 2014	Vraag of Andy Serkis een Oscar wel verdient	X		X			X	X
<i>CinemaBlend</i> , juli 2014	Legt uit hoe debat is begonnen	X		X				

Tabel 2: Overzicht van waar de criteria in de artikelen uit het populaire discours genoemd worden. De artikelen zijn op basis van uitgebrachte data gerangschikt.

ANALYSE

Deze analyse is opgebouwd in verschillende secties, om een overzicht te creëren in het debat. Allereerst zal uitgelegd worden waarom het debat rondom Andy Serkis als motion capture acteur voor het personage Gollum is gekozen als casus. Vervolgens zal de visie van de makers geanalyseerd worden met behulp van de drie criteria. Er zal worden onderzocht welke inzichten het concept van aura ons kan bieden in het standpunt van de makers in dit debat. Per criterium wordt apart besproken welke uitspraken duiden op een bepaalde invalshoek ten opzichte van de legitimiteit van Andy Serkis' acteerprestatie en over de ervaring van de echtheid van Andy Serkis in Gollum. Dit zal vervolgens ook worden gedaan voor Andy Serkis' eigen visie op dit debat en voor de populaire artikelen.

WAAROM ANDY SERKIS ALS GOLLUM?

Andy Serkis wordt gezien als de meester van het motion capture acteren⁸⁶ en zijn performance als Gollum wordt gezien als de doorbraak van motion capture.⁸⁷ De technologie was tijdens de opnames van LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS nog relatief nieuw.⁸⁸ New Line Cinema zette Gollum in hun Oscarcampagne dan ook in de schijnwerpers als een pure performance van Andy Serkis.⁸⁹ Om de relatie tussen de animatie, de acteur en het digitale uit te leggen, werd de creatie van Gollum vergeleken met een soort digitale prothese als verbetering.⁹⁰ Dit zorgde voor een heftig debat in de filmindustrie – men vroeg zich af waar de performance eindigde en de verbetering begon.⁹¹

Andy Serkis kreeg geen Oscar, maar bleef wel motion capture rollen vertolken. De technologie ontwikkelde zich verder⁹² en in 2014 kwam het debat opnieuw en nog heftiger naar boven toen 20Th Century Fox Andy Serkis wilde laten nomineren voor een Oscar voor zijn motion capture performance als Caesar in DAWN OF THE PLANET OF THE APES in 2014. Serkis beschreef zijn visie over zijn acteerwerk als motion capture acteur en gebruikte dit keer de analogie van digitale make-up om uit te leggen dat het toch wel echt zijn eigen performance was die op het scherm te zien was. Hij legde uit dat de technologie zo ver geavanceerd was, dat de animators zijn performance bijna volledig konden gebruiken en dat zij een digitale make-up-laag toevoegden om Serkis tot aap om te toveren.⁹³ Serkis' uitspraak zorgde voor veel onbegrip en heftig debat. Het lijkt erop dat dit debat gaat over de vraag

⁸⁶ Silberman, "Q&A: King of Mo-Cap Andy Serkis on Digital Acting and Gollum's Oscar Diss."

⁸⁷ Oliver Lyttelton, "A Brief History of Motion-Capture, from Gollum to Caesar," *Yahoo! Movies*, 10 juli, 2014, geraadpleegd op 9 augustus, 2015, <https://www.yahoo.com/movies/a-brief-history-of-motion-capture-in-the-movies-91372735717.html>.

⁸⁸ Lyttelton beschrijft dat Walt Disney al in 1938 de techniek van *rotoscoping* gebruikte – waarbij animators over live-action beelden heen tekenen – voor de animatie in SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS. Later werden er computers ingezet om het rotoscopie proces te vergemakkelijken en in de jaren negentig werd motion capture al ingezet bij het maken van videogames. Snel daarna werd de technologie overgenomen door de filmindustrie, zoals bijvoorbeeld in TITANIC om figuranten te vervangen. Deze eerste pogingen om motion capture te integreren zijn minder op de voorgrond gekomen en als gevolg hiervan is Gollum tot op heden de meest memorabele motion capture performance.

⁸⁹ Freedman, "Is it Real... Or is it Motion Capture?" 44.

⁹⁰ Serkis, *Gollum: How we Made Movie Magic*, 8.

⁹¹ Idem, 108.

⁹² Oliver Lyttelton beschrijft dat de basisaspecten van de technologie niet veel zijn veranderd sinds de uitvinding ervan.

⁹³ Woerner, "Andy Serkis Built a New World for Dawn of the Planet of the Apes."

naar wie de waardering voor de creatie van Gollum moet gaan. We zullen nu kijken hoe de drie gevonden criteria inzicht kunnen bieden in de visies van de makers, van Andy Serkis en van het populaire discours en in hoe het concept van aura een verklaring geven voor de verschillende posities.

DE VISIE VAN DE MAKERS

In de bonus en Extended Edition DVD's van de LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS vertellen de makers over hoe het personage Gollum tot stand is gekomen. Het gehele productieproces van de creatie van Gollum wordt op chronologische wijze uiteengezet en zowel regisseur, producenten, animators, acteurs en schrijvers komen aan het woord (Zie Bijlage 1 en 2). In dit onderdeel zal worden onderzocht wie er volgens de makers de waardering voor de totstandkoming van Gollum krijgt en op welke manier zij dit onderbouwen. Er zal gekeken worden naar welke uitspraken een auteur aanwijzen en hoe dit onderbouwd wordt door uit te leggen hoe het creatieproces is verlopen en op welke manier Gollum te zien is als een index en icon. Op deze manier kan aangeduid worden hoe er in dit discours wordt gedacht over de echtheid en legitimiteit van Andy Serkis als Gollum.

Auteur Criterium

Het personage Gollum is tot stand gekomen met behulp van een grote groep artiesten, die allemaal belangrijke keuzes hebben gemaakt in de creatie van Gollum. Regisseur Peter Jackson beschrijft dit als volgt:

The wonderful thing about Gollum is that he's really the culmination of a huge amount of talent that's spread across the entire production. You know, it started with the writing, with the design, through to the on-set acting, into the post-production where we had to do voice, we had to do the rendering, the animating, the compositing. And ultimately Howard Shore had to write music for Gollum. So, to me Gollum represents a great example of a wonderful collaboration amongst a broad group of talents.⁹⁴

Echter, juist doordat er zo veel mensen ideeën hadden over het uiterlijk van Gollum, heeft Peter Jackson ervoor gepleit dat Andy Serkis als rode draad werd genomen om de uiteindelijke performance neer te zetten.⁹⁵ Andy Serkis werd uiteindelijk zelfs gebruikt als 'poster boy' voor het promoten van de motion capture technologie in de campagne voor een Academy Award in de Best Supporting Actor categorie. Aan de ene kant laten de makers duidelijk zien dat Gollums performance niet alleen uit Serkis' inzet bestond, terwijl ze aan de andere kant juist Serkis hebben gebruikt om de nieuwe technologie op de kaart te zetten. Het feit dat er verschillende auteurs worden aangewezen is problematisch, omdat dit zou betekenen dat er geen aura is, terwijl de makers juist willen laten zien dat de motion capture technologie bijzonder is. Dit doen ze door te laten zien hoe de technologie werkt.

⁹⁴ Citaat Sean Astin in: "Bringing Gollum to Life," *The Lord of the Rings: The Two Towers*, Bonus DVD, geregisseerd door Peter Jackson (United States: New Line Cinema, 2002).

⁹⁵ Peter Jackson in: Serkis, *Gollum: How we Made Movie Magic*, 8.

Transparantie en Hypermedialiteit

De makers zetten in hun Bonus DVD's als het ware de strategie van hypermedialiteit in om de kijker de technologie meer te laten waarderen. Hier stuiten we op een tweede tegenstelling: om de kijkers de creatie van Gollum meer te laten waarderen, laten ze zien hoeveel moeite het heeft gekost om het personage zo 'echt' mogelijk te doen lijken. Ze benadrukken de transparantie van Gollum door te laten zien hoe dat is bewerkstelligd. De makers zeggen zelfs: "You just don't think of him being anything other than a character in the film. And a dominant character in the film."⁹⁶ En Visual Effects Designer Jim Rygiel zei zelfs: "We didn't want people sitting there thinking Gollum was an amazing-looking CG creature; we wanted to keep him moving around, just like a real actor, interacting fully with the other people."⁹⁷ Hierin is te zien hoe de strategieën van transparantie en hypermedialiteit ingezet worden om het medium en het product te kunnen waarderen. Dit zou er juist voor zorgen dat we ons als kijker bewust worden van het bestaan van een aura in Gollum.

Indexicaliteit en Iconiciteit

Uit de uitspraken van de animators van WETA Digital kunnen we opmaken dat Gollum zowel als een index en als een icon van Andy Serkis kan worden gezien. Serkis' performance is namelijk gebruikt om de bewegingen van Gollum te creëren en zelfs de uiterlijke kenmerken van Andy Serkis zijn daadwerkelijk gebruikt om Gollum op de acteur te laten lijken. Peter Jackson zegt dat de reden waarom Gollum zo realistisch lijkt tussen alle andere acteurs, is omdat ze zulke bekwame animators hadden die de performance van Andy Serkis konden vertalen naar een computer-gegenereerd personage. Creature Supervisor van WETA Digital, Eric Saindon zegt: "As far as the design goes, we've referenced a lot of facial from Andy Serkis. We took a lot of his facial characteristics. The way he moves, the way his mouth moves, just his personality. We tried to put that into Gollum."⁹⁸ En Creature Facial Lead van WETA, Bay Raitt vervolgt: "And you can see there are certain things that show up in the Gollum design that we really tried to keep and the squareness of Andy's lips and Andy is very complementary in saying that he looks like his dad."⁹⁹

Hieruit kunnen we concluderen dat in Gollum wel degelijk een grote mate van indexicaliteit en iconiciteit van Andy Serkis' performance zit. Echter, er blijkt ook dat de animators een grote hoeveelheid invloed hebben gehad op de vormgeving van Gollum. Randall William Cook, Animation Design Supervisor legt uit dat ze Serkis' performance inderdaad zo veel mogelijk gebruikten, maar dat er ook momenten waren waarop dat juist niet kon:

The physical contortions that Andy would undergo to connote Gollum onstage did not necessarily translate to the digital Gollum with the same impact. As a result, we had to find a way to get his essence there. There were times when Andy couldn't crawl face-first down a cliff, make a leap across a room, any number of things Gollum was compelled to do, so we had to speculate after Andy gave us the start of a movement and the finish, leaving us to fill the gap between.¹⁰⁰

⁹⁶ Citaat Warren Mahy in: "Gollum: The Taming of Sméagol."

⁹⁷ Citaat Jim Rygiel in: Serkis, *Gollum: How we Made Movie Magic*, 34.

⁹⁸ Citaat Eric Saindon in: "Bringing Gollum to Life."

⁹⁹ Citaat Bay Raitt in: "Bringing Gollum to Life."

¹⁰⁰ Citaat Randall William Cook in: Serkis, *Gollum: How we Made Movie Magic*, 102.

Uit de visie van de makers kunnen we opmaken dat zowel Andy Serkis, als de animators, alsook de rest van de crew voor een deel als auteurs van Gollum kunnen worden gezien. Het feit dat er zo veel mensen aan de creatie van Gollum hebben meegewerkt, zorgt ervoor dat de echtheid en de aura van Gollum in twijfel wordt getrokken. Andy Serkis wordt echter wel in de Oscarcampagne in de schijnwerpers gezet als motion capture acteur voor de performance van Gollum. Doordat New Line Cinema veel moeite deed om het proces van de creatie van Gollum te laten zien, werd men zich wel bewust van het bestaan van een aura. Dit is problematisch, omdat er niet duidelijk aangeduid kan worden wat die aura precies is. Hier zou de vraag uit kunnen zijn ontstaan over waar Andy Serkis' performance eindigt en die van de animator begint. Andy Serkis trachtte hier een antwoord op te geven door zijn visie uit te leggen.

DE VISIE VAN ANDY SERKIS

In *Gollum: How we Made Movie Magic* geeft Andy Serkis dan ook inzicht in zijn ervaring in het gehele productieproces. Hij beschrijft zijn gedachten en zijn gevoelens uitvoerig en hieruit zullen we kunnen distilleren hoe hij aankijkt tegenover zijn rol als motion capture acteur, om zijn digitale make-up uitspraak te begrijpen. Er zal dan ook weer worden gekeken wie Serkis aanduidt als auteur en op welke manier hij inzicht geeft in het productieproces en hoe hij Gollum ziet als index en icon. Zo kan zijn visie vergeleken worden met de andere twee discoursen en kunnen we het ontstaan van het debat op een andere manier belichten.

Auteur Criterium

"(...) I had the first dawning realization that unlike any character I'd ever played before, one of the major challenges would be the fact that I didn't totally own the role."¹⁰¹ Deze gedachte kwam Andy Serkis hem op toen hij de maquette van Gollum zag en zijn rol in het gehele proces niet helemaal begreep. Hij kon zijn eigen plek in het gehele maakproces maar moeilijk plaatsen. Hij wist dat hij niet de enige auteur van het personage zou zijn. "Gollum was created by an army of immensely talented artists, animators, technicians, fellow actors, great screenwriters and a genius of a director, and they all have their own perspectives on bringing such a wonderful creation of literature to life."¹⁰² Serkis laat hier zien dat hij zeker niet het gehele personage zelf vorm heeft kunnen geven en hieruit blijkt dat hij zichzelf dan ook niet als auteur van Gollum beschouwt.

Transparantie en Hypermedialiteit

Het maakproces van Gollum kende vele veranderingen, onzekerheden en onduidelijkheden. Andy Serkis beschrijft dat er vanaf het begin dat hij gecast werd al onzekerheid was over zijn rol als acteur

¹⁰¹ Serkis, *Gollum: How we Made Movie Magic*, 18.

¹⁰² Idem, 1.

en over de technologieën die gebruikt zouden worden om Gollum te creëren. Wel was het zeker dat Gollum het meest emotioneel complexe digitale personage in een live-action film ooit zou worden.¹⁰³ Voor hem zelf en voor de andere crewleden die betrokken waren, was het vaak onduidelijk wat Serkis' zijn rol precies was en dit leverde soms pijnlijke momenten op. Serkis werd constant gevraagd of hij niet alleen de stem verschaftte voor een CG Gollum of werd zelfs uitgelachen om het lycra pak dat hij droeg.¹⁰⁴

Serkis beschrijft dat hij ondanks dit veel moeite deed om het personage zo goed mogelijk neer te zetten. Serkis beschrijft dat hij als acteur wil voelen dat hij het personage zelf is:

acting is essentially a selfish craft. I'm not talking about overinflated egos and delusions of grandeur (that goes without saying!) – I mean that it is fundamental for an actor playing a part to feel that he or she embodies, understands, knows that character's soul – that they are that person more than anyone else on earth.¹⁰⁵

Dit ziet hij dan ook als zijn rol als acteur. Hij ging op zoek naar de psychologische basis voor het personage en bedacht dat de Ring een zulk effect op hem had, dat zijn innerlijke pijn naar voren kwam in zijn uiterlijke kenmerken. Daarvandaan kwam het idee van het ophoesten van de haarballen en de bijbehorende miserabele lichaamshouding.¹⁰⁶ De complexiteit van Gollums karakterpsychologie betekende dat een acteur op de set aanwezig moest zijn om emotioneel gedreven acteerwerk te verrichten en het "in het moment acteren" de gehele performance van alle acteurs het meest natuurlijk zou maken.¹⁰⁷ Ook kwam hij regelmatig samen met de animators en designers om Gollum en zijn performance zo 'echt' mogelijk te maken. Het feit dat niemand van tevoren wist hoe Gollum precies gemaakt zou worden, zorgde ervoor dat Andy Serkis hard vocht voor zijn rol:

Now I wasn't quite sure what Pete was really expecting from me. At that early stage, I'm pretty certain he wasn't quite sure himself. He knew that he wanted an actor on set, but I don't think he was expecting a fully realized acting performance, which is what I was trying to give him, mainly because I couldn't do it any other way. But what I do know is that over the coming weeks, Peter saw that there was someone giving Gollum an emotional backbone, not just giving a vocal performance. Playing out the scenes physically blended with a conventional acting performance, which brought out the human qualities of this extreme creature, and so he carefully developed a way of taking my on set performance to another level.¹⁰⁸

Doordat Andy Serkis zich zo inzette, zag regisseur Peter Jackson in dat hij de performance kon gebruiken om Gollum nog realistischer neer te zetten. Hieruit zouden we kunnen concluderen, dat wanneer de crewleden Serkis' rol begrepen in het gehele maakproces van Gollum (hypermedialiteit), ze ervoor konden zorgen dat Gollums uiteindelijke performance nog realistischer (en transparanter) werd. Hierdoor konden ze de rol van Andy Serkis steeds beter waarderen. Peter Jackson en de rest

¹⁰³ Serkis, *Gollum: How we Made Movie Magic*, 6, 7.

¹⁰⁴ Idem, 22, 24, 25.

¹⁰⁵ Ibidem.

¹⁰⁶ Idem, 2-5.

¹⁰⁷ Serkis, *Gollum: How we Made Movie Magic*, 7.

¹⁰⁸ Citaat Andy Serkis in: Serkis, *Gollum: How we Made Movie Magic*, 25, 26.

van de crew werden zich als het ware steeds meer bewust van de echtheid die Andy Serkis' performance aan Gollum zou kunnen geven.

Indexicaliteit en iconiciteit

I AM GOLLUM! Well, actually, Andy, you're a part of Gollum. You're the voice and emotions (and eventually the movements), but the body will be taken care of by many very talented people, with their own equally valid opinions. Your body will vanish into thin air and be replaced by digital ones and zeros, so get your head around that.¹⁰⁹

Andy Serkis geeft met deze uitspraak aan dat hij er in eerste instantie moeite mee had dat zijn performance werd vervangen door een geheel digitaal beeld. Pas toen Andy Serkis werd geïntroduceerd aan het motion capture team, begon hij enigszins te begrijpen hoe alle departementen samenwerkten en hoe veel bijdrage hij kon leveren aan de uiteindelijke performance. Hij trok een blauw pak met reflecterende stippen aan en er werd een virtuele versie van hem gemaakt, waarna zijn bewegingen werden verstuurd naar het animatiedepartement.¹¹⁰ Bovendien werd hij door Peter Jackson gevraagd om de jonge Sméagol te spelen (de Hobbit die uiteindelijk onder invloed van de Ring verandert in Gollum).¹¹¹ Zo werden niet alleen Serkis' bewegingen, maar ook zijn uiterlijke kenmerken steeds meer als uitgangspunt genomen voor de animatie van Gollum.

Instead of looking into mirrors, the animators would be using the performance of a single actor and sticking closely to the footage we had shot on location and in motion capture, and that would be the emotional string that would hold it together.¹¹²

Hij beschrijft hoe hij als het ware zijn performance diende voor zowel een indexicaliteit als iconiciteit voor de vormgeving van Gollum. Zijn bewegingen en uiterlijke kenmerken werden gebruikt en dit wijst erop dat er wel degelijk een mate van aura in Gollum verborgen zit. Ondanks dat Andy Serkis niet aangewezen kan worden als auteur voor Gollum, kan er wel gezegd worden dat Peter Jackson in hem een belangrijke drijfveer zag die ervoor zorgde dat Gollum er nu zo uitziet.

Dit zal dan ook de reden zijn geweest om Andy Serkis te vragen om zijn eigen Oscar campagne te promoten. In zekere zin was Andy toch Gollum, op zijn minst voor een groot deel. Het was dus belangrijk om uit te kunnen leggen hoe Gollum was gemaakt en hoe veel er van Andy Serkis in het personage zat:

It became necessary to find an analogy for the actor/digital/animation relationship to put across succinctly how Gollum had been achieved. I referred to the fact that playing Gollum was no different from an acting point of view than, say, John Rhys-Davies playing Gimli, in the sense that he wears prosthetics created by a team of artists and is therefore completely unrecognizable, but his performance is driven by an actor.¹¹³

Er werd aan Andy Serkis gevraagd wat zijn rol was en vanuit zijn beleving legde hij uit dat er voor hem geen verschil is tussen acteerwerk waarbij het uiterlijk met protheses wordt veranderd of met digitale

¹⁰⁹ Serkis, *Gollum: How we Made Movie Magic*, 9.

¹¹⁰ Idem, 34-37.

¹¹¹ Idem, 38.

¹¹² Idem, 95.

¹¹³ Idem, 108.

beeldbewerking. Toen bleek dat er een andere acteur in plaats van hem werd genomineerd voor Best Supporting Actor, brak er een groot debat uit. Deze acteur (John Hurt in *THE ELEPHANT MAN*) droeg prothetische make-up voor zijn performance en al snel gingen critici zich afvragen waar een performance eindigt en ‘verbetering’ begint. Het onbegrip over de auteur van de performance kwam naar boven.

HET POPULAIRE DISCOURS

Later, toen Andy Serkis opnieuw werd genomineerd voor zijn rol als Caesar in *DAWN OF THE PLANET OF THE APES*, beschreef hij zijn rol en die van de animators aan de hand van de digitale make-up analogie. Dit zorgde voor een heftig debat in de populaire cultuur. In dit onderdeel van de analyse zal worden beschreven hoe er in populaire tijdschriften en kranten werd gediscussieerd over Serkis’ uitspraak en zijn legitimiteit en rol als motion capture acteur. Als we de bevindingen uit dit deel van de analyse kunnen koppelen aan de eerdere bevindingen, kunnen we de verschillende gedachtegangen in dit debat herkennen en begrijpen aan de hand van het geïntegreerde concept van aura. Dit onderdeel is anders opgebouwd dan voorgaande delen. Het chronologische verloop van het debat is hier bewust als uitgangspunt genomen om de criteria te bespreken. Dit heeft ertoe geleid dat eerst aandacht wordt gegeven aan transparantie en hypermedialiteit, vervolgens aan het auteur criterium en als laatst aan de indexicaliteit en iconiciteit.

Transparantie en Hypermedialiteit

Zoals we hierboven hebben gezien is er geen duidelijke scheidingslijn tussen performance en digitale verbetering. Er was al een Gollum voordat Andy Serkis werd aangenomen en Serkis’ rol in het gehele proces werd steeds groter. Toch blijkt dat er nog steeds onduidelijkheid is over de vraag naar wie de waardering voor de creatie van het personage moet gaan. Andy Serkis legt uit hoe journalisten hem vroegen om duidelijkheid over het maakproces van Gollum en om zijn ervaring:

Gollum had made quite an impact at the press screenings, and journalists were talking about his performance as if he were real, not a CG character at all. So when they came in to interview me, they were fascinated to learn about the process. They weren’t sure if he was animated or if he was an actor in makeup. All they knew was that they’d connected with him in some way.¹¹⁴

Men voelde een connectie met Gollum. Dit zorgde ervoor dat ze wilden weten hoe Gollum tot stand was gekomen en Serkis legde vanuit zijn standpunt uit dat “the actor is manipulating their character like a puppet”¹¹⁵ en vertelde uitgebreid over hoe hij zijn personages psychologisch heeft vormgegeven. Als hem wordt gevraagd wat de motion (of performance)¹¹⁶ capture technologie inhoudt, antwoordt hij:

¹¹⁴ Serkis, *Gollum: How we Made Movie Magic*, 105.

¹¹⁵ Silberman, “Q&A: King of Mo-Cap Andy Serkis on Digital Acting and Gollum’s Oscar Diss.”

¹¹⁶ Andy Serkis beschrijft in een artikel van *Time-Entertainment* dat de termen motion capture en performance capture nagenoeg dezelfde betekenis hebben, daar ze aan dezelfde technologie refereren. Performance capture dekt de lading van het opnemen van de gehele performance van een acteur, inclusief de gezichtsperformance,

For me, I've never drawn a distinction between live-action acting and performance-capture acting. It is purely a technology. It's a bunch of cameras that can record the actor's performance in a different way. In terms of animation, animators are actors as well. They are fantastic actors. They have to feel how they feel emotionally about the beat of a scene that they're working on. (...) Without taking away any of the visual effects work that animators and visual effects artists and programmers and technicians in the visual effects world, in my mind, it is a form of digital makeup. (...) it's a magic suit you put on that allows you to play anything regardless of your size, your sex, your color, whatever you are.¹¹⁷

Andy Serkis beschrijft hier hoe hij zelf de motion capture technologie ervaart als een acteur. Eenzelfde digitale make-up analogie gebruikt Serkis ook om zijn latere ervaringen met motion capture in de PLANET OF THE APES films te beschrijven. Dit citaat van Serkis uit een interview met *Io9* wordt meermaals in dit debat aangehaald. Serkis bespreekt hier zelf de transparantie van de technologie, de manier waarop de technologie is ingezet om zijn performance op te nemen en wat de rol is van de animators en de acteur:

The technology has evolved in the sense that it's become more transparent. You don't really realize that it's there at all anymore. And even more importantly, the perception has changed — the use of the authored performance is much more respected.

The technology is one thing, but basically one has to remember that it is only technology. Performance capture is another bunch of cameras. It's 360 degree cameras filming an actor, and I think it's the understanding of that has changed, and that's happened because we've gone from a single character like Gollum to multiple characters in films like *Avatar*. It suddenly went from being an outside, peripheral activity and a singular activity to virtual production. *Avatar* was a groundbreaking movie. And [in terms of] performance capture live on set, *Rise of the Planet of the Apes* was a game changer there because it enabled you to be actually out on location shooting the movie. And then this movie, *Dawn of the Planet of the Apes*, is the biggest ever. In *Rise* we were shooting on sets for the first time. And with this, it's the biggest on-location shoot with performance capture and multiple characters. There's been a significant change.

But also the way that Weta digital, whom I've worked with on oct of those projects, that they have now schooled their animators to honor the performances that are given by the actors on set. And the teams of people who understand that way of working now are established. And that's something that has really changed. It's a given that they absolutely copy [the performance] to the letter, to the point in effect what they are doing is painting digital makeup onto actors' performances. It's that understanding which has changed as much as anything.¹¹⁸

Serkis beschrijft hier hoe de technologie werkt en is ontwikkeld sinds THE LORD OF THE RINGS en hoe dit de transparantie van de personages heeft bevorderd in de zin dat ze nu veel realistischer zijn. Waar de critici echter over gevallen zijn, is Andy Serkis' beschrijving van de rol van de animators. Het lijkt erop dat de strategieën van hypermedialiteit en transparantie er in de populaire pers juist voor hebben gezorgd dat de aura van Andy Serkis juist in twijfel werd getrokken. Zoals *CinemaBlend* het

waar het bij motion capture om de bewegingen gaat. In: Katy Steinmetz, "The Hobbit's Andy Serkis on Getting Inside Gollum's Skin," *Time – Entertainment*, 11 december, 2012, geraadpleegd op 18 mei, 2015. <http://entertainment.time.com/2012/12/11/the-hobbits-andy-serkis-on-getting-inside-gollums-skin/>.

¹¹⁷ Clark, "The Hobbit: Andy Serkis Says Gollum is 'Printed into My DNA'."

¹¹⁸ Citaat Andy Serkis in: Woerner, "Andy Serkis Built a New World for Dawn of the Planet of the Apes."

verwoordt: "The question of how much of the performance is Andy Serkis and how much of it is special effects technicians has begun to create conflict within the ranks of those that helped Serkis' Caesar to the big screen."¹¹⁹

Auteur Criterium

Zo bracht *CartoonBrew* een artikel uit getiteld "Andy Serkis Does Everything, Animators Do Nothing, Says Andy Serkis." Andy Serkis zou de rol van de animators telkens blijven minimaliseren om zelf erkend te worden als serieuze motion capture acteur. *CartoonBrew* beweert:

In an interview that Serkis did recently, he made one of his most preposterous statements yet: that he 'authors' his performances entirely himself, without the creative input of any other artist. According to Serkis, the only thing that the digital artists at Weta do is paint 'digital makeup' over his immaculate acting.¹²⁰

Er zou voornamelijk commentaar zijn gekomen vanuit de hoek van animators en een daarvan wordt in het bijzonder geciteerd; en tweet van CG animator Keith Lango wordt geciteerd, waarin stond "he may be ignorant of the process, but he's plainly stated the result the biz desires. Animators as digital makeup artists".¹²¹ Andy Serkis zou niet weten waar hij het over heeft en zou de waardering voor Gollums creatie volledig aan zichzelf te danken hebben.

In een artikel dat later werd gepubliceerd, beweert *CartoonBrew* dat Andy Serkis na de heftige reacties een stapje terug doet en meer waardering aan de animators geeft. Ze beschrijven dat Serkis de digitale make-up term nu anders gebruikte: "he applied it to the process of being outfitted with the reflective dots used to capture his acting data (...) and not to describe the work of the animators who help author his performance afterward."¹²² Vervolgens worden er een reeks nieuwe artikelen geplaatst, waarin er genuanceerder wordt gereageerd op Serkis' uitspraken. In *SlashFilm* spreekt regisseur Matt Reeves van *DAWN OF THE PLANET OF THE APES* zich uit en beweert juist dat Serkis' digitale make-up uitspraak door WETA Digital zelf werd verzonnen. Hij probeert het misverstand uit te leggen en verklaart: "The performance if you're affected emotionally by what's happening, which you are when you watch Caesar, you're affected by Andy. (...) But the other is a translation of the performance."¹²³ Bovendien wordt er in een artikel van *ScreenRant* uitgelegd dat de kritiek niet eens komt van animators die bij WETA werken.¹²⁴ WETA animators benadrukken juist dat de creatie van Gollum een proces van nauwe samenwerking was.

Hieruit blijkt dat Serkis' uitspraak verkeerd geïnterpreteerd werd. Andy Serkis werd neergezet

¹¹⁹ Gabe Toro, "Andy Serkis Calls Motion Capture 'Digital Makeup', Riles Up Animators," *CinemaBlend*, 2014, geraadpleegd op 9 augustus, 2015, <http://www.cinemablend.com/new/Andy-Serkis-Calls-Motion-Capture-Digital-Makeup-Riles-Up-Animators-66260.html>.

¹²⁰ Amid Amidi, "Andy Serkis Does Everything, Animators Do Nothing, Says Andy Serkis," *CartoonBrew*, 8 mei, 2014, geraadpleegd op 22 januari, 2015, <http://www.cartoonbrew.com/motion-capture/andy-serkis-does-everything-animators-do-nothing-says-andy-serkis-98868.html>.

¹²¹ Ibidem.

¹²² Amid Amidi, "Andy Serkis Is Giving More Credit to the Animators Now," *CartoonBrew*, 7 juli, 2014, geraadpleegd op 22 februari, 2015, <http://www.cartoonbrew.com/ideas-commentary/andy-serkis-is-giving-more-credit-to-animators-now-101174.html>.

¹²³ Peter Sciretta, "Matt Reeves Defends Andy Serkis' 'Digital Make-up' Comments," *Slashfilm*, 11 juli, 2014, geraadpleegd op 9 augustus, 2015, <http://www.slashfilm.com/andy-serkis-digital-make-up/>.

¹²⁴ H. Shaw-Williams, "Where Does Andy Serkis End & Animation Begin?" *ScreenRant*, 15 juli, 2014, geraadpleegd op 23 februari, 2015, <http://screenrant.com/andy-serkis-motion-capture-oscar-controversy/2/>.

als het boegbeeld voor de motion capture technologie en er werd naar zijn mening over zijn eigen rol als motion capture acteur gevraagd. Serkis antwoordde vanuit zijn ervaring en vervolgens interpreteerden critici dit als denigrerend tegenover de rol van de animators. *CartoonBrew* heeft dan ook met Randall William Cook gesproken over Serkis zijn uitspraak en Cook legt uit: "Gollum was not solely an Andy Serkis performance, with Andy's every move, gesture and tic scrupulously reproduced in a new, digital character. Rather, Gollum was a synthesis, a collaborative performance delivered by both Andy and a team of highly-skilled animation artists."¹²⁵ Bay Raitt beschreef deze samenwerking al eerder met een mooie analogie: "Andy Serkis wrote the music, then [animation director] Randy Cook conducted it, and the animators are the ones playing the music that you see in the film."¹²⁶ Gollum werd gecreëerd door een combinatie van verschillende technieken: "So when you watch the actual sequence, it's not motion capture, it's not motion editing, it's not keyframing, it's not rotoscoping... It's a mishmash of all of the above."¹²⁷ Gollum is tot stand gekomen door een nauwe samenwerking van vele artiesten. Uit Andy Serkis' beschrijving in *Gollum: How we Made Movie Magic* blijkt dat hij dit zelf ook zo ziet. Er moet dus wel ergens een misinterpretatie zijn geweest in dit debat.

Variety weet het debat mooi samen te vatten en zegt dat het inderdaad een onnodig debat is, aangezien acteurs nooit de enige auteurs zijn van hun performance. Er komt altijd een regisseur, schrijver en editor aan te pas. Bovendien werd Andy Serkis om zijn standpunt gevraagd en hij heeft nooit gezegd dat animators niks doen, zoals *CartoonBrew* beweerde. Ze concluderen:

Animators are as essential to performance capture as cinematographers and picture editors are to traditional live action. Arguing over "authorship" is counterproductive for both you and the animators who interpret your performance, because the argument itself distracts from the results, which are sometimes spectacular.¹²⁸

Iedere acteerperformance is het product van een team en behoort niet alleen tot de performer. De schrijver van de rol en het dialoog heeft ook geholpen, net zoals de regisseur, de editor, de kostuum en make-up artiesten, de cinematograaf en zelfs de drager van de boom en personal trainers, aldus de *Telegraph* en *ScreenRant*.^{129,130} Hieruit blijkt dus dat het gebrek aan een auteur er op haar beurt weer aan bijdraagt dat er onbegrip komt over het maakproces.

Indexicaliteit en Iconiciteit

Over de vraag wie er aangewezen kan worden als auteur van de performance, blijft onduidelijkheid. "It's harder to know with real clarity what minute decisions of expression and movement come purely

¹²⁵ Citaat Randall William Cook in: Amid Amidi, "'Lord of the Rings' Animation Supervisor Randall William Cook Speaks Out On Andy Serkis," *CartoonBrew*, 13 mei, 2014, geraadpleegd op 22 februari, 2015, <http://www.cartoonbrew.com/motion-capture/lord-of-the-rings-animation-supervisor-randall-william-cook-speaks-out-on-andy-serkis-99439.html>.

¹²⁶ Citaat Bay Raitt in: Gregory Singer, "The Two Towers: Face to Face With Gollum," *Animation World Network*, 17 maart, 2003, geraadpleegd op 22 februari, 2015, <http://www.awn.com/animationworld/two-towers-face-face-gollum>.

¹²⁷ Ibidem.

¹²⁸ David S. Cohen, "Andy Serkis vs. Visual Effects Animators: The Wrong Fight for Both Sides," *Variety*, 14 juli, 2014, geraadpleegd op 9 augustus, 2015, <http://variety.com/2014/film/columns/andy-serkis-vs-visual-effects-animators-the-wrong-fight-for-both-sides-1201260274/>.

¹²⁹ Robey, "Does Andy Serkis's Motion Capture Acting Deserve an Oscar?."

¹³⁰ Shaw-Williams, "Where Does Andy Serkis End & Animation Begin?."

from Serkis, and which are painted on judiciously in post-production.”¹³¹ Om de hoeveelheid betrokkenheid van Andy Serkis en de animators aan te duiden wordt vaak aangehaald hoe veel er van Andy Serkis zijn performance is genomen als uitgangspunt voor de animators om mee te werken. Het gaat hier dan meestal om de mate van indexicaliteit. Randall William Cook legt aan *CartoonBrew* uit dat er tijdens de eerste film, *THE FELLOWSHIP OF THE RING*, nog helemaal geen sprake was van invloed van Andy Serkis. Het allereerste shot van Gollum was eigenlijk zelfs Randalls eigen idee. Een artiest van WETA verschaftte het eerste acteerwerk in een motion capture omgeving en de bewegingen werden vervolgens geanimeerd: “One mo-cap shot, one roto-mation shot, and three keyframe shots. Andy’s only participation: muttering the word ‘precious’ over one of the shots I’d already animated.”¹³² Cook beschrijft zijn visie op de rol van de animator als volgt: “They are artists, they can act, and they did all ‘perform’ as Gollum to a greater or lesser degree. I don’t see the difference between a performance delivered by a great actor or a great animator.”¹³³ Ook animators hebben hun steentje bijgedragen aan de performance van Gollum. Zij hebben namelijk de indexicale en iconische link tussen Serkis en Gollum mogelijk gemaakt.

Tijdens het maken van *THE TWO TOWERS* en *THE RETURN OF THE KING* werd Serkis steeds meer als referentie gebruikt. Naarmate de motion capture technologie zich verder ontwikkelde, werd er steeds meer van Serkis’ performance meegenomen in de animatie. In *Animation World Network* wordt ook beschreven hoe Andy Serkis op de set acteerde samen met de andere acteurs, zodat zijn bewegingen als leidraad konden worden genomen. Later gaf Serkis nog eens zijn performance op een motion capture podium en ging hij zelfs naar de animators toe om als referentie te fungeren. “They took the data as a starting point, embellished it, sweetened it, and made sure the intent of the performance was really clear. (...) For Gollum’s range of expressions, Raitt and his team created a system of sculpted faces for the animators to use.”¹³⁴ Serkis’ performance werd dus wel zeker als leidraad genomen om Gollums performance te creëren.

“When Serkis was cast, it was fortuitous because, as Raitt says, ‘He really looks like this design maquette...though we knew we could probably make it look even more so. When Andy first saw it, he said, ‘Christ, that looks like my dad.’” Peter Jackson besloot tot een redesign van de originele Gollum en Andy Serkis’ gelaatstrekken werden zelfs gebruikt om de nieuwe en definitieve Gollum weer te geven.¹³⁵ Op deze manier werden de indexicaliteit en iconiciteit van Andy Serkis in Gollum gebruikt om te laten zien hoe veel er van Andy Serkis performance in het eindproduct te zien is.

¹³¹ Robey, “Does Andy Serkis’s Motion Capture Acting Deserve an Oscar?.”

¹³² Citaat Randall William Cook in: Amidi, “‘Lord of the Rings’ Animation Supervisor Randall William Cook Speaks Out On Andy Serkis.”

¹³³ Citaat Randall William Cook in: Amidi, “‘Lord of the Rings’ Animation Supervisor Randall William Cook Speaks Out On Andy Serkis.”

¹³⁴ Singer, “The Two Towers: Face to Face With Gollum.”

¹³⁵ Singer, “The Two Towers: Face to Face With Gollum.”

BLIJFT SERKIS' AURA NOU OVER?

Wat we in deze analyse hebben gezien is dat het gehele debat over de rol van Andy Serkis als motion capture acteur eigenlijk is ontstaan door een misinterpretatie van Serkis' uitleg van de technologie als digitale make-up analogie. Doordat Andy Serkis in de schijnwerpers werd neergezet als de acteur die Gollum speelt, begon men zich af te vroegen in hoeverre dat waar was. Andy Serkis is immers niet te herkennen in Gollum, althans niet als zichzelf. Er kwam vraag naar uitleg over het productieproces en zo zien we dat men eigenlijk via de strategie van hypermedialiteit te weten wil komen wie verantwoordelijk is voor de transparantie van Gollum. Uit de hierboven beschreven discoursen blijkt dat wanneer we kijken naar Gollum als index en icon, we zien wie er in welke mate verantwoordelijk is voor Gollum.

Uit de visie van de makers blijkt namelijk dat de totstandkoming van Gollum een gevolg is van en nauwe samenwerking tussen vele artiesten. Als we Kristen Daly's beredenering volgen, betekent dit dat er in dit geval geen aura van Andy Serkis in Gollum aanwezig is. Toch werd Andy Serkis op de voorgrond om de motion capture technologie te promoten. Andy Serkis werd dus als het ware wel als auteur aangewezen. Vervolgens is er ook veel aandacht besteed om de werking van de technologie uit te leggen in de parateksten en de combinatie van transparantie en hypermedialiteit zorgt ervoor dat we ons wel bewust worden van het bestaan van een aura. Vandaar dat er ook vragen ontstonden rondom de technologie en de acteur. Via de indexicaliteit en iconiciteit van Gollum werd er gekeken in welke mate Andy Serkis als leidraad werd genomen en welke rol de animators hebben vervuld.

Uit de beredenering van Andy Serkis zelf, kunnen we vrijwel dezelfde conclusies trekken. Serkis beseftte dat Gollum nooit helemaal van hem zelf zou zijn. Daardoor zette hij zich voor honderd procent in en zette een indrukwekkende performance neer die erg werd gewaardeerd door Peter Jackson en het gehele team. Langzaam maar zeker werd duidelijk dat Gollum in Andy Serkis verborgen zat en dat zijn performance als leidraad en referentie kon worden gebruikt voor de gehele performance van Gollum. Waarschijnlijk werd Serkis ook daarom neergezet als hét gezicht van de nieuwe technologie. Serkis gebruikte vervolgens in zijn uitleg aan journalisten een analogie van digitale make-up, die nota bene aangereikt werd door de animators, waardoor er een hevig debat ontstond. Het lijkt erop dat dit alles is ontstaan uit een misverstand en gebrek aan kennis over de motion capture technologie.

We hebben gezien dat in zowel de Tabellen 1 en 2 als in de bespreking van de discoursen, dat ieder discours (alsook iedere tekst) aandacht besteedt aan de vraag wat er van Andy Serkis overblijft in Gollum. Er wordt indirect gezocht naar de echtheid van Gollum, naar aanleiding van de digitale make-up analogie van Serkis en zijn vermeende claim op Gollum. Echter, de manier waarop er aandacht besteed wordt aan de drie criteria, laat zien dat er telkens een ander aspect van het maakproces van Gollum wordt belicht. Hieruit blijkt dus dat niet alle auteurs en discoursen eenzelfde perspectief op deze kwestie hebben en dit kan gezien worden als een verklaring voor dit misverstand.

CONCLUSIE

We hebben gezien dat de aura van Andy Serkis in het debat rondom de motion capture technologie constant in twijfel wordt getrokken. Andy Serkis werd als auteur voor het personage Gollum aangewezen, maar juist doordat er aan de hand van een digitale make-up analogie het productieproces werd uitgelegd, ging men vraagtekens zetten bij Serkis' auteurschap. Serkis zou onterecht alle waardering naar zichzelf hebben getrokken en het werk van de animators hebben verloochend. De indexicaliteit en iconiciteit van Gollum werden als ijkpunt genomen om de mate van betrokkenheid van Serkis en de animators te beoordelen. Hieruit bleek dat Gollum het product is van een nauwe samenwerking. Het bleek moeilijk om aan te tonen wat er nu 'echt' Andy Serkis aan de performance was en om te bepalen of Scott Balcerzak's constatering klopt.

Balcerzak beweerde namelijk dat datgene wat er overbleef op het scherm van Andy Serkis, zijn *aura* was. Toen het begrip *aura* echter werd geïnitieerd door Walter Benjamin in 1936, bleek dat film en daarmee ook de filmacteur, geen *aura* meer kon hebben. Deze discrepantie heeft geleid tot een poging om een geïntegreerd begrip te vormen van *aura* in het digitale tijdperk. Het begrip is gevormd door verschillende academische perspectieven op de *aura* naast elkaar te leggen. Hieruit is opgemaakt dat de *aura*, ofwel de echtheid van een motion capture personage wordt bepaald door: – in hoeverre iemand kan worden aangewezen als de *auteur* van het personage; - de manier waarop de strategieën van *hypermedialiteit en transparantie* bijdragen aan het streven naar een auratische ervaring; - en in hoeverre het personage een *indexicaliteit en iconiciteit* bevatte als referentie aan de realiteit. Het lijkt erop dat alle auteurs *aura* hebben opgevat als datgene wat er van de realiteit of echtheid in een kunstwerk – in dit geval het motion capture personage – verborgen zit. Dit concept van *aura* is gebruikt om inzicht te verkrijgen in de verschillende perspectieven in het debat.

De criteria die de *aura* uitmaken zijn gebruikt als thema's om inzicht te verkrijgen in hoe het debat over de rol van Andy Serkis als motion capture acteur is vorm gegeven. We hebben gezien dat het debat voornamelijk gaat om de vraag wat er overblijft van Andy Serkis in het personage Gollum. In het populaire discours wordt gediscussieerd over de vraag of Andy Serkis wel of niet de waardering verdient die hij heeft gekregen toen hij door New Line Cinema (en later door 20Th Century Fox) in de schijnwerpers werd gezet. De argumenten die aangevoerd worden, kunnen we opvatten als uitspraken die allemaal iets zeggen over de echtheid van Serkis' performance.

Het hanteren van *aura* als begrip heeft daarom veel verklarende waarde gehad bij het analyseren van de teksten en bij het bepalen van de legitimiteit van Andy Serkis' motion capture performance. Er is aangetoond hoe misverstanden kunnen ontstaan op basis van verschillende benaderingen tot de echtheid van een motion capture personage. Er zijn discrepanties zowel in de verschillende definities van het concept *aura* zelf – vandaar dat er verschillende criteria gevormd konden worden - als in de interpretatie van die *aura* criteria in het debat. Het concept van de *aura* heeft meer inzicht kunnen geven in waar mensen langs elkaar heen praten als het aankomt op culturele producten.

Zo is het ook moeilijk om een antwoord te geven op de vraag wat de *aura* van de motion capture acteur precies inhoudt. Het is duidelijk dat het hier gaat om de performance van de acteur die

wordt opgenomen, maar wanneer een team van animators ook acteerkeuzes maakt, is deze aura niet meer enkel en geheel afkomstig van de acteur. Het lijkt erop dat het concept van aura niet het meest geschikte concept is om de rol van de motion capture acteur te definiëren. Het debat rondom de grenzen tussen acteren en animatie in de motion capture technologie is dan ook bijna onmogelijk op te lossen. Een acteerperformance is altijd het resultaat van samenwerking tussen acteur en regisseur, maar de acteur is toch degene die de zich in de rol moet inleven en deze overtuigend moet brengen. Bij de motion capture technologie mag het ambacht van de acteur nog wel hetzelfde zijn, maar de rol van de motion capture acteur in de totstandbrenging van de gehele performance verschilt wel degelijk.

DISCUSSIE

De manier waarop het geïntegreerde begrip van aura tot stand is gekomen, heeft consequenties gehad voor de uitkomst van de analyse en het begrip van dit debat. De literatuur van waaruit de theorie over aura is opgebouwd, is uiteraard een selectie van alle literatuur die geschreven is over het concept van de aura. De literatuur die voor dit onderzoek is geselecteerd, gebruikte het concept van aura voornamelijk in relatie tot de filmacteur in het digitale tijdperk of specifiek tot de motion capture acteur. Het artikel van Balcerzak is als uitgangspunt genomen voor dit gehele onderzoek. Zijn uitspraak over de aura van Andy Serkis die overblijft, riep bij mij vraagtekens op bij zijn gebruik van het begrip aura. Balcerzak legt niet uit wat hij precies bedoelt met het begrip en welke definitie hij ervoor aanhoudt. Balcerzak's begrip van aura leek niet overeenkomen met de definitie van Walter Benjamin en deze discrepantie is gebruikt als leidraad voor dit onderzoek.

Bovendien zijn de analyseteksten ook een selectie uit het gehele debat. Zoals eerder aangegeven, nemen de teksten die in dit onderzoek besproken zijn, een duidelijke positie aan ten opzichte van het debat rondom Andy Serkis als Gollum. Ook de citaten die gebruikt zijn om te analyseren, zijn vanzelfsprekend een selectie van een groter geheel. Ze zijn gekozen om deze analyse vorm te geven, omdat ze mij representatief dunden voor de besproken criteria. De analyse is dus een eigen interpretatie van dit debat. Bovendien was er veel overlap te herkennen in de soorten besprekingen van de analyseteksten, wat de aanduiding van de criteria bemoeilijkte. Een voorbeeld hiervan is bijvoorbeeld dat de strategie van hypermedialiteit duidt op de beschrijving van het productieproces. Wanneer er gesproken wordt over indexicaliteit of iconiciteit, wordt er indirect ook gesproken over hypermedialiteit. Echter, aangezien de criteria in de methode duidelijk zijn afgebakend, was het mogelijk om deze analysestrategie toch uit te voeren. Doel van dit onderzoek was immers niet om tot een ontologisch begrip van de aura of de acteur te komen, maar juist om inzicht te creëren in de verschillende discursieve ideeën in dit debat.

Op basis van een zulk specifiek debat als dit, is het niet mogelijk om een veralgemeniseerbare uitspraak te doen over de aura of echtheid van de motion capture acteur in het algemeen. Wanneer er een andere methode zal worden gebruikt, of andere criteria worden gehanteerd, zal er wellicht een andere uitkomst uit het debat komen. Toch is er in dit onderzoek getracht om zo transparant mogelijk te handelen en duidelijk uit te leggen vanuit welk perspectief vorm is gegeven aan deze interpretatie.

Aangezien er met het geïntegreerde begrip van aura enkel beschreven kan worden hoe het debat is vorm gegeven en er niet gesproken kan worden van een 'volledige' auratische ervaring – dit zou volgens deze methode alleen mogelijk zijn als Andy Serkis als enige auteur van Gollum kan worden gezien – zou het concept van *ideolect* wellicht een interessante aanvulling kunnen geven aan dit onderzoek. Carnicke beschrijft dat de aanwezigheid van de motion capture acteur in het personage wellicht aangeduid kan worden als het ideolect van de acteur – de fysieke gewoonten die sterren als unieke individuen kenmerken. De manier waarop Carnicke het concept gebruikt, lijkt op Balcerzaks gebruik van aura. Wellicht biedt Carnicke's concept een ander perspectief en kan dit meer inzicht bieden in de rol en in datgene wat er overblijft van enkel de motion capture acteur.

Met de inzichten die we in dit onderzoek hebben verkregen, kunnen we in ieder geval wel stellen dat Andy Serkis wel als auteur kan worden gezien van zijn eigen spuug. Hij kan terecht blij zijn en met volle overtuiging zeggen dat in zijn spuug wel zeker zijn eigen aura zit.



Bron: <https://www.pinterest.com/pin/94997873363597031/>

REFERENTIES

LITERATUUR

- Allison, Tanine. "More than a Man in a Monkey Suit: Andy Serkis, Motion Capture, and Digital Realism." *Quarterly Review of Film and Video*, 28:4 (2011): 325-341.
- Balcerzak, Scott. "Andy Serkis as Actor, Body and Gorilla: Motion Capture and the Presence of Performance." In *Cinephilia in the Age of Digital Reproduction: Film, Pleasure and Digital Culture*, geredigeerd door Scott Balcerzak en Jason Sperb, 195-213. London: Wallflower Press, 2009.
- Benjamin, Walter. "Het Kunstwerk in het Tijdperk Van Zijn Technische Reproduceerbaarheid." In *Het Kunstwerk in het Tijdperk Van Zijn Technische Reproduceerbaarheid*, 7-42. Nijmegen: SUN, 1985.
- Bolter, Jay David, Blair MacIntyre, Maribeth Gandy & Petra Schweitzer. "New Media and the Permanent Crisis of Aura." *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 12:1 (2006): 21-39.
- Burston, Jonathan. "Synthespians Among Us: Rethinking the Actor in Media Work and Media Theory." In *Media and Cultural Theory*, geredigeerd door James Curran en David Morley, 250-262. London en New York: Routledge, 2006.
- Carnicke, Sharon Marie. "Emotional Expressivity in Motion Picture Capture Technology." In *Acting and Performance in Moving Image Culture: Bodies, Screens, Renderings*, geredigeerd door Jörg Sternagel, Deborah Levitt en Dieter Mersch, 321-377. Bielefeld: Transcript Verlag, 2012.
- Cohen, Orit Fussfeld. "The New Language of the Digital Film." *Journal of Popular Film and Television* 42:1 (2014): 47-58.
- Creed, Barbara. "The Cyberstar." In *The Film Cultures Reader*, geredigeerd door Graeme Turner, 129-134. London: Routledge, 2002.
- Daly, Kristen. "The Dissipating Aura of Cinema." *Transformations* 15 (2007).
- Freedman, Yacov. "Is it Real... Or is it Motion Capture?: The Battle to Redefine Animation in the Age of Digital Performance." *The Velvet Light Trap* 69 (2012): 38-49.
- Gray, Jonathan. *Show Sold Separately*. New York en Londen: New York University Press, 2010.
- Gunning, Tom. "Gollum and Golem: Special Effects and the Technology of Artificial Bodies." In *From Hobbits to Hollywood*, geredigeerd door Ernest Mathijs en Murray Pomerance, 319-350. Amsterdam en New York: Rodopi, 2006.
- Jørgensen, Marianne W. en Louise J. Phillips. *Discourse Analysis as Theory and Method*. London: SAGE Publications, 2002.
- McQuire, Scott. "Film in the Context of Digital Media." In *The SAGE Handbook of Film Studies*, geredigeerd door James Donald en Michael Renov, 493-510. London: SAGE, 2008.

Stahl, Matt. "The Synthespian's Animated Prehistory: The Monkees, The Archies, Don Kirshner, and the Politics of 'Virtual Labor'." *Television and New Media* 12:1 (2011): 1-20.

PARATEKSTEN

"Bringing Gollum to Life." *The Lord of the Rings: The Two Towers*, Bonus DVD. Geregisseerd door Peter Jackson. United States: New Line Cinema, 2002.

Dawn of the Planet of the Apes, DVD. Geregisseerd door Matt Reeves. United States: Chernin Entertainment, 2014.

"Gollum: The Taming of Sméagol." *The Lord of the Rings: The Two Towers*, The Appendices DVD Part Three: The Journey Continues... Geregisseerd door Peter Jackson. United States: New Line Cinema, 2002.

King Kong, DVD. Geregisseerd door Peter Jackson. United States: Universal Pictures, 2005.

Serkis, Andy. *Gollum: How we Made Movie Magic*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2003.

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring. Extended Edition DVD. Geregisseerd door Peter Jackson. United States: New Line Cinema, 2001.

The Lord of the Rings: The Return of the King. Extended Edition DVD. Geregisseerd door Peter Jackson. United States: New Line Cinema, 2003.

The Lord of the Rings: The Two Towers. Extended Edition DVD. Geregisseerd door Peter Jackson. United States: New Line Cinema, 2002.

POPULAIRE ARTIKELEN

Amidi, Amid. "Andy Serkis Does Everything, Animators Do Nothing, Says Andy Serkis." *CartoonBrew*, 8 mei, 2014. Geraadpleegd op 22 januari, 2015. <http://www.cartoonbrew.com/motion-capture/andy-serkis-does-everything-animators-do-nothing-says-andy-serkis-98868.html>.

Amidi, Amid. "Andy Serkis Is Giving More Credit to the Animators Now." *CartoonBrew*, 7 juli, 2014. Geraadpleegd op 22 februari, 2015. <http://www.cartoonbrew.com/ideas-commentary/andy-serkis-is-giving-more-credit-to-animators-now-101174.html>.

Amidi, Amid. "'Lord of the Rings' Animation Supervisor Randall William Cook Speaks Out On Andy Serkis." *CartoonBrew*, 13 mei, 2014. Geraadpleegd op 22 februari, 2015. <http://www.cartoonbrew.com/motion-capture/lord-of-the-rings-animation-supervisor-randall-william-cook-speaks-out-on-andy-serkis-99439.html>.

- Clark, Noelene. "‘The Hobbit’: Andy Serkis Says Gollum is ‘Printed into My DNA’." *Hero Complex – LA Times*, 23 januari, 2012. Geraadpleegd op 22 februari, 2015. <http://herocomplex.latimes.com/movies/the-hobbit-andy-serkis-says-gollum-is-printed-into-my-dna/>.
- Cohen, David. S. "Andy Serkis vs. Visual Effects Animators: The Wrong Fight for Both Sides." *Variety*, 14 juli, 2014. Geraadpleegd op 9 augustus, 2015. <http://variety.com/2014/film/columns/andy-serkis-vs-visual-effects-animators-the-wrong-fight-for-both-sides-1201260274/>.
- Lyttelton, Oliver. "A Brief History of Motion-Capture, from Gollum to Caesar." *Yahoo! Movies*, 10 juli, 2014. Geraadpleegd op 9 augustus, 2015. <https://www.yahoo.com/movies/a-brief-history-of-motion-capture-in-the-movies-91372735717.html>.
- McLean, Craig. "The Evolution of Andy Serkis: First Gollum, then King Kong - Now the Actor is Swinging Through the Trees in Dawn of the Planet of the Apes." *The Independent*, 13 juli, 2014. Geraadpleegd op 8 februari, 2015. <http://www.independent.co.uk/news/people/profiles/the-evolution-of-andy-serkis-first-gollum-then-king-kong--now-the-actor-is-swinging-through-the-trees-in-dawn-of-the-planet-of-the-apes-9595636.html>.
- Robey, Tim. "Does Andy Serkis's Motion Capture Acting Deserve an Oscar?." *The Telegraph*, 8 november 2014. Geraadpleegd op 8 februari, 2015. <http://www.telegraph.co.uk/culture/film/oscars/11217293/Does-Andy-Serkiss-motion-capture-acting-deserve-an-Oscar.html>.
- Sciretta, Peter. "Matt Reeves Defends Andy Serkis' ‘Digital Make-up’ Comments." *Slashfilm*, 11 juli, 2014. Geraadpleegd op 9 augustus, 2015. <http://www.slashfilm.com/andy-serkis-digital-make-up/>.
- Shaw-Williams, H. "Where Does Andy Serkis End & Animation Begin?" *ScreenRant*, 15 juli, 2014. Geraadpleegd op 23 februari, 2015. <http://screenrant.com/andy-serkis-motion-capture-oscars-controversy/2/>.
- Silberman, Steve. "Q&A: King of Mo-Cap Andy Serkis on Digital Acting and Gollum's Oscar Diss," *Wired*, 14 september, 2007. Geraadpleegd op 8 februari, 2015. http://archive.wired.com/entertainment/hollywood/magazine/15-10/pl_serkis.
- Singer, Gregory. "The Two Towers: Face to Face With Gollum." *Animation World Network*, 17 maart, 2003. Geraadpleegd op 22 februari, 2015. <http://www.awn.com/animationworld/two-towers-face-face-gollum>.
- Steinmetz, Katy. "The Hobbit's Andy Serkis on Getting Inside Gollum's Skin." *Time – Entertainment*, 11 december, 2012. Geraadpleegd op 18 mei, 2015. <http://entertainment.time.com/2012/12/11/the-hobbits-andy-serkis-on-getting-inside-gollums-skin/>.
- Toro, Gabe. "Andy Serkis Calls Motion Capture ‘Digital Makeup’, Riles Up Animators." *CinemaBlend*, 2014. Geraadpleegd op 9 augustus, 2015. <http://www.cinemablend.com/new/Andy-Serkis-Calls-Motion-Capture-Digital-Makeup-Riles-Up-Animators-66260.html>.
- Woerner, Meredith. "Andy Serkis Built a New World for Dawn of the Planet of the Apes." *Io9*, 28 maart, 2014. Geraadpleegd op 7 augustus, 2015. <http://io9.com/andy-serkis-reveals-the-new-ape-world-in-dawn-of-the-pl-1553706020>.

BIJLAGEN

BIJLAGE 1: TRANSCRIPTIE VAN “BRINGING GOLLUM TO LIFE”

Duur: 4:15min

Gollum/Sméagol: “Must have precious. They stole it from us. Sneaky little hobbitses.”

Peter Jackson (Director): “I think what are the biggest challenges with the Two Towers is bringing the character Gollum to life.”

Mark Ordesky (Executive producer): “Gollum is groundbreaking as he is not only CGI, he’s actually a performance-based character. He’s not comic relief. He’s not sort of an antic, he really is a major dramatic character.”

Peter Jackson: “So we cast this wonderful British actor called Andy Serkis, very early on. He was very much in control of the character. And I don’t even think that it’s done on another film before.”

Gollum/Sméagol: “Wicked, tricky, false! No, not master! Yes, precious, false!”

Andy Serkis (Gollum): “He has a schizophrenic kind of personality. And the Gollum side and the Sméagol. Sméagol is the younger and naive. The character he was before became corrupted by the ring. And Gollum’s been suppressing that like an abusive parent, really. He’s the survivor, he’s kind of knocking him down.”

Gollum/Sméagol: “They will cheat you, hurt you, lie! Master’s my friend. You don’t have any friends. Nobody like you.”

Eric Saindon (Creature supervisor WETA DIGITAL): “As far as the design goes, we’ve referenced a lot of facial from Andy Serkis. We took a lot of his facial characteristics. The way he moves, the way his mouth moves, just his personality. We tried to put that into Gollum.”

Peter Jackson: “So when Andy was doing his expressions, and we have the same expressions being done by Gollum, they looked like two kind of really weird twins.”

Gollum/Sméagol: “You’re a liar, and a thief! No. Murderer!”

Bay Raitt (Creature facial lead WETA DIGITAL): “And you can see there are certain things that show up in the Gollum design that we really tried to keep and the squareness of Andy’s lips and Andy is very complementary in saying that he looks like his dad.”

Andy Serkis: “Bay has studied my face for two and a half years, pour soul. So Bay, well done. And eh, but he has come up with a whole range of emotional templates for the animators to use.”

Gollum/Sméagol: “Where would you be without me! Gollum! Gollum! I saved us, it was me! You survived because of me!”

Elijah Wood (Frodo): “And what you actually, what’s finally on the screen, is going to be a lot of Andy Serkis.”

Peter Jackson: “We would shoot the scenes with Sean, Elijah and with Andy. We would then paint Andy out. So we had an empty background where he used to be. We would then have Andy basically replicate the scene, play the scene a second time, but this time in a very carefully controlled motion-capture stage. Where he basically re-created his performance with the motion-capture suit on.”

Andy Serkis: “I wear a motion capture suit which has reflective dots, carefully positioned at all the joints, which are picked up by twenty-five cameras going all around the studio. And the Gollum puppet moves in real time, to my movements.”

Mark Ordesky: “And then, his movements and his facial expressions, his performance becomes essentially a computer puppet that the animators are able to use as a guide to animate Gollum in the most realistic way possible. And then obviously Andy Serkis will provide the Gollum’s voice later.”

Gollum/Sméagol: “My precious.”

Sean Astin (Sam): “It’s a tour de force balance of Randy Cook and the entire digital team and Peter Jackson’s vision and of an actor who’s willing to give himself body, mind and soul to the part.”

Peter Jackson: “I think when you see the movie, Gollum’s performance is totally on par with Sir Ian McKellen, or Viggo, or Elijah. And totally on par with it. He’s holding his own. And very esteemed company in our movie. And it really is because we based it totally on Andy and then we had incredibly skillful animators who were able then, take everything what Andy did, and then manipulated it into what we ultimately see as this computer-generated character.”

BIJLAGE 2: TRANSCRIPTIE VAN “GOLLUM: THE TAMING OF SMÉAGOL”

Duur: 39:36 min

Rick Porras (Co-producer): “Gollum was definitely this pivotal character in all three movies, even though he barely shows up in the first film. He’s so significant in the second and third because of what happens with that Ring. No matter how successful Peter might be in terms of the telling of the story, if Gollum didn’t work, it all would have just fallen apart it would be like a house of cards.”

Peter Jackson (Director/writer/producer): “If Gollum wasn’t believable, if he fundamentally didn’t work, then you were gonna kill not just The Two Towers, but The Return of the King.”

Rick Porras: “I think we all sensed that, and WETA put a lot of effort into making sure that they nailed Gollum.”

Richard Taylor (WETA workshop/Creative supervisor): “Gollum has almost become the statement of fantasy art in the 20th century. So to be tasked with bringing Gollum to the screen, as if he was a living, breathing creature, was all-involving in our thoughts for a long time.”

Peter Jackson: “We did spend quite a bit of time on Gollum at the very beginning of our planning design phase because he was critical and he wasn’t something we were gonna leave to the last minute.”

Barrie M. Osborne (Producer): “Gollum evolved over a period of time. He started out early as two-dimensional drawings really inspired by Alan Lee and John Howe.”

Ben Wootten (WETA designer/sculptor): “Everyone thinks they know what Gollum looks like, and everyone does know what Gollum looks like. He’s pretty well-conceived in everyone’s mind. He’s a little skinny wretch with long fingers and hands, slightly webbed, huge eyes and just miserable. You know, and it came down to very subtle things.”

John Howe (Conceptual designer): “Although we all did little sketches of Gollum from time to time, most of that process was happening in the sculpting room. And there was a succession of maquettes and sculptures and full-sized busts that seemed to go on to no end.”

Jamie Beswarick (WETA designer/sculptor): “Earlier on when sculpting Gollum, John Howe was actually nice enough to lend us his body, and we got a few shots of that because he’s very muscled and quite slender, so that was really good reference.”

John Howe: “I have Gollum hands anyway. I think I could have actually played Gollum. I’m thin enough to get away with it. Though I wouldn’t have wanted to scrape myself around on all those rocks.”

Jamie Beswarick: “I also used Iggy Pop as reference as well at times because he kind of had enough of a muscle/skin ratio with very low fat levels and so forth, so he was actually quite inspiring. And there were studies that were based on Peter’s expressions that he had done. They were great to have around.”

Ben Wootten: “And through a couple more generations of sculpting ended up with what was the original, lock-off for Gollum, which was finally realized by Mike Asquith.”

Richard Taylor: “I think, in all, we produced nearly 200 drawing and 100 maquettes of Gollum before we finally got to the point that we could begin the scannable maquette which would be done at double scale, which would then be finally handed over to WETA Digital to be put into the CG environment.”

Peter Jackson: “There was a huge lack of confidence in WETA’s ability to do Gollum from the studio.”

Mark Ordesky (Executive producer): “He’s a CG character that actually has to deliver a dramatic performance. And it’s easy to sort of say that, but it’s a tall order.”

Peter Jackson: “I remember Bob Shaye saying to us that WETA can do shots in this film, but you’re not gonna be doing Gollum. And so we realized that if we were actually gonna be doing Gollum at all, we had to prove to New Line that we could.”

Jason Schleifer (WETA senior animator): “So for the very first Gollum rig test I did, I wanted to do something that would stand out, that was a little bit noticeable. So, I took the preproduction Gandalf puppet, and then I took Gollum and animated him jumping up onto the statue of Gandalf, and then I have him grabbing to the head, ripping it off, throwing it on the ground, jumping down on top of it and tumbling out of frame. They showed it to Peter and he was kind of like, okay. And then they showed it to New Line, and they went: that’s not what we want Gollum to be like.”

Peter Jackson: “Of course at that point, we didn’t have Gollum cast at all, and yet we wanted to impress the studios, so we had WETA actually animate some lip-synch.”

Original Gollum: “We swear to do whatever he wants. Please. Sméagol will swear. Yes.”

Peter Jackson: “We screened these to Shaye, and he looked at them and said: okay, you know, I think you guys can do it.”

Mark Ordesky: “New Line had seen the tests of Gollum so they thought they knew what it would look like. What they didn’t know is that it would look infinitely better than any test they ever saw.”

Peter Jackson: “Films live or die on their casting. If we got Frodo wrong, if we cast the wrong actor as Frodo, imagine the disaster and mess these films would be. I mean, if any of the actors could, in a way, kill a movie if they’re the wrong actor. And the same was true of Gollum. We were basically meeting actors who could do good voice work. Because, at that point, we thought we were just looking for a voice actor.”

Andy Serkis (Gollum): “The original kin of way into the job was me getting a phone call from my agent saying: Andy, I don’t know if you’re interested but they’re doing this film called Lord of the Rings down in New Zealand, and they want to see you for this CG character. To do a voice for a CG character, and it’s probably about three weeks’ work. And I was thinking to myself: You know, well, that sounds dull as hell. You know, I’m not interested in doing that. I’m an actor, I wanna play. There must be a dozen good roles in that movie. And then I started

looking at the book, and I thought, Oh my god, oh my god! This is just amazing. This character is the best-written part in it.”

Peter Jackson: “He came in, and he did a really memorable audition. He was just able to generate this weird voice.”

Andy Serkis: “My cats at home had a big impact on how Gollum’s voice came about because they get fur balls in their throats after they lick. So that [noise]. That then became, Gollum, Gollum.”

Peter Jackson: “He was almost cast from the second that we met him. And what was interesting is that in order to create the voice, he was having to distort himself and put all this expression in his face, and that’s where he found the voice. He was actually doing the character.”

Andy Serkis’s Audition clip.

Peter Jackson: “And it was really in that audition that I came to realize something that had never really occurred to me: That the voice and the facial expressions and the energy are related. I mean, you can’t separate the two.”

Barrie M. Osborne: “Peter became convinced that he would use him not just to do the voice but really to become the personality. The motivating kind of unifying performance behind Gollum would come from Andy.”

Peter Jackson: “What better way to actually create this CG character that Elijah Wood and Sean Astin have to act with, than to have an actor on-set with them, who then they were able to interact and rehearse with and, for me, he’s Gollum. He can represent Gollum for me. So I, as a director, don’t have to sort of explain to everybody what this invisible thing is doing when I’ve actually got somebody.”

Andy Serkis: “I got off the plane, I was meeting all these people totally jet-lagged, you know, 12 hours’ difference. And I remember sitting in a tent with like, loads and loads of Orcs, bits of set were moving. This was all, literally, as I got off the plane and was out of my head. And plus, walking into all this in the damn Lycra suit, you know. There was no introduction like: you know, this is Andy who’s Gollum. I just came on to set, and people were like: what’s that? What’s he doing? You know, and people were giving me a bit of a wide berth.”

Christian Rivers (Previsualisation supervisor): “It became affectionately known as the gimp suit.”

Andy Serkis: “It was purely functional. Just to cover my body, to make my body surface the thinnest, you know, that it could be. And also, of course, you have to wear the obligatory matching underpants. Which obviously, you know... make you score highly as a sexual object.”

Peter Jackson: “Andy’s a very physical actor, which he needs to be obviously for the Gollum role. I mean, walking on all fours, you know, it was hard to do.”

Andy Serkis: “There were many ways that one could go with the physicalizing of Gollum. But for me, the one sketch, really, that nailed it for me was this pencil sketch by John Howe. And that really influenced my decision to make Gollum crawl, which impacted very heavily on me and how I was to spend most of my time.”

Randy Cook (Animation designer & supervisor): “Andy Serkis, on his first day, was very much into character. He arrived on the set and immediately started climbing on the rocks.”

Andy Serkis: “And Randy Cook came and videoed me on the side of Ruapehu in this mist.”

Barrie M. Osborne: “He brought an agility that I think was invaluable. And that agility comes from the fact that one of his hobbies is, he’s a mountain-climber. So he had no fear of scrambling up and down little cliffs and jumping around on this volcanic rock, and he was great.”

Andy Serkis: “So yes, the rock-climbing has really paid off. And I was able to, you know, I know how to get a good toehold and fingerhold on some pretty sheer, slippery rocks.”

Barrie M. Osborne: “Andy was there throughout virtually the entire production interacting with Elijah Wood and Sean Astin.”

Brian van’t Hul (Visual effects D.P.): “He was in there performing with the actors in order to refine the blocking and the lines and whatnot, which we refer to as an ‘animation reference’. Then they’d pull Andy out and do what we refer to as a ‘mime pass,’ where he wasn’t there, but the other actors in the scene had to pretend he was there.”

Sean Astin (Sam): “Tough working with Gollum. Sometimes he’s there for you, sometimes he just disappears.”

Andy Serkis: “As nobody understood the process, nor did Sean and Elijah, and they kind of thought: well, Andy’s just gonna be doing the voice, because it’s a digital character.”

Elijah Wood (Frodo): “Whenever there was a digital element, it was like: alright, okay, we’ll do the reference pass, and then we’ll do the real thing.”

Sean Astin: “Andy resented that fact. That people didn’t honour the work he was doing while we were shooting it. And they didn’t. We didn’t, at first.”

Andy Serkis: “I remember Sean said to me: but I am supposed to act with you? I mean he was looking past me, and I was going: Sean, you know, come on, lets.. you know, hey. I’m here for you buddy. You know, act with me here.”

Elijah Wood: “He had to fight for Gollum to be realized as an actor. And so I think a lot of the time when he would completely destroy himself physically, he was giving his all so that the reference pass would be as perfect as it possibly could.”

Andy Serkis: “I actually never thought about it from Elijah and Sean’s point of view. But I mean at least I could look at them in their costumes and they looked like Frodo and Sam were supposed to look. But they had to act with someone who must have looked bizarre. Like he just walked out of fetish club.”

Elijah Wood: “That suit took a beating too. Because I remember they mad it and it was all kind of clean and pristine. And Andy, his approach was so intense and he gave absolutely everything every day and physically bashed himself about, so the suit was just screwed. He’d also, with the voice, he would give everything and as a result, he’d be spitting and drooling.”

Andy Serkis: “Where Sam’s cooking the rabbits, and Gollum’s going: [gurgles] like that, and then he goes... and

he spits. That's my gob of spit. It's mine. My own. My precious gob of spit, which comes out of my mouth and it's like, 'Yes, I am on-screen. That's my saliva.'"

Elijah Wood: "I mean, he tore up his throat with that voice. Hence the Gollum juice."

Andy Serkis: "We invented this juice called 'Gollum juice' which was basically honey, lemon and ginger."

Elijah Wood: "And most of the time I think it was warm and he would sort of sip on that so that the Gollum voice wouldn't become ruined."

Andy Serkis: "You know, and I used to drink it by the bucket load. You know, I used to have bottles of it in between every take. And I just remember my guts used to really ache from it."

Elijah Wood: "He went to all of these extremes to make sure that this character came to life in the way that he saw it in his mind. Now, that's an incredible achievement."

Peter Jackson: "Andy totally earned his right to be Gollum the hard way. Because he was coming into a situation where none of us really thought we really needed Andy. Other than his voice, I mean. But we gradually came to realize we couldn't do without him. And that is a testament, really, to his input into the character and to the energy he put into it and his commitment to it."

Barrie M. Osborne: "I heard Andy tell a story of how he's go home at night thinking: 'God, what a great performance. I really nailed that performance today.' And then he'd go home and look in the mirror and say: 'Wait a second. That performance won't be on-screen.'"

Andy Serkis: "And I always used to feel tortured by that."

Elijah Wood: "I give him all of the credit in the world because a lot of people would see it as this amazing digital achievement. But I know there was so much more behind that. And obviously, it is an incredible digital achievement and WETA's work is some of the best I've ever seen. But it's also Andy. Because emotionally you invest because of the performance."

Peter Jackson: "Using Andy Serkis on-set to provide us with the physical reference of Gollum actually led to quite a critical redesign of the character itself."

Christian Rivers: "WETA Workshop designed Gollum back in 1998. And he was done to encapsulate the character of Gollum and Sméagol. But he was designed way before Peter cast the voice talent that he wanted."

Peter Jackson: "And we were facing a situation where we were wanting to use Andy as the reference for the performance, and yet our Gollum computer puppet wasn't able to look that much like Andy Serkis."

Richard Taylor: "We'd never really considered that the voice artist that would play Gollum would ultimately drive Gollum's character. So we went on this journey of design that brought a certain Gollum to the screen, the Gollum that we see in Film One. A perfectly adequate and cool Gollum, but it wasn't Andy Serkis' Gollum. Because when Andy finally turned up in New Zealand, we came to appreciate that in his face was Gollum."

Christian Rivers: "Also, you know, Pete had actually gone one step further and in a flashback scene for *The Return of the King* when Sméagol first finds the Ring, he actually cast Andy as Sméagol. And so that set it in stone for me. It was like: 'Okay, Gollum is Sméagol so many hundred years on after the corruption of the Ring.' And it was like, he's gotta be based off Andy."

Peter Jackson: "When I suggested to everybody that, 'Listen, why don't we just take a breath here and redesign Gollum.'"

Randy Cook: "We were already in production. We were already doing animation. And this became difficult because we were basically going to recast a main actor."

Bay Raitt (WETA creature facial lead): "And that just put the design team into a tizzy because this has to be done as fast as it can possibly be done, because the entire facility is waiting to work on Gollum's shots."

Jason Schleifer: "So Christian Rivers went and took a picture of Andy Serkis and took a picture of Gollum."

Christian Rivers: "And I took this drawing and I just sketched in characteristics based off Andy's facial structure and proportions. And obviously mutated and changed to look like Gollum but the shapes are originally, you know, could have been Andy's."

Jason Schleifer: "And basically, we ended up having to remodel Gollum to this new design."

Bay Raitt: "And then Andy Serkis, the ultimate sport that he is, he was just willing to get down and do anything to help us make this work."

Andy Serkis: "Bay Raitt scanned my face into computer and then he's get me to make all these facial poses and we'd have long conversations, and then he'd go: 'yeah, yeah, Andy could you just do that for me?' You know."

Christian Rivers: "Mike Asquith and Jamie Beswarick got involved, you know, and did sort of sculptural maquettes."

Jamie Beswarick: "When doing the redesign, I looked at a lot of footage of Andy and I would just watch what Andy's face was doing. Because the guy can just do such diverse things with his face."

Christian Rivers: "And Jamie finally did the definitive resculpt or redesign."

Richard Taylor: "As Jamie would sculpt something, likewise, Bay could sculpt it digitally and check where the very musculature that Jamie was developing, would give the animation purposes that he needed and that the animation team needed to bring Gollum to life."

Bay Raitt: "It would kind of just go back and forth. And Jamie would come by and sit at my desk and I would pull the eyebrows up and down to see how his sculpt would move. Jamie would go: 'We should probably change this and this.' And then he would go back and sculpt it into clay. And Jamie actually detailed it back in the physical world. And in the end, we had this beautiful sculpture that Jamie and I and everybody had worked on, but Jamie really owned. And Peter's sitting there spinning it around on the table and he spins it around and I'm standing there, sort of like kneeling on the floor, going: 'Oh sweet, dear God, approve this thing so I can start.' And he stops, and he looks at me, and he goes: 'Go.'"

Andy Serkis: "When he'd done his final resculpture, and it was approved, I was un... I was just like... It was

unbelievable.”

Bay Raitt: “Yeah, when Andy showed up, he walked into the room and looked at it, and he goes, he just.. he looked at it and he started laughing, and he said: ‘It looks like my dad and my newborn baby mixed together.’”

Randy Cook: “When they finally finished it in May, we in the animation department had a lot of catching up to do.”

Jason Schleifer: “We’d already been doing animation with the old facial design, so with the new one, em.. you would load up your scene and instead of Gollum looking happy, he looked kind of, you know, like one muscle tweak would be way out of whack and some animation controls weren’t the same. So, we had to go back and reanimate a lot.”

Bay Raitt: “And so at Christmas, right around the time that Fellowship was released, we then started the mammoth task of basically rebuilding the previous two years’ worth of work in about two and a half months.”

Peter Jackson: “And I think that was a really critical thing to do and I’m pleased that we did and I think, you know, it was worth all the pain and the agonizing.”

Jason Schleifer: “In the end I think Gollum ended up looking so much better than he would have otherwise.”

Barrie M. Osborne: “Peter had felt that he wanted Andy’s performance to move the Gollum puppet, and so we used the motion-capture technique heavily.”

Joe Letteri (WETA visual effects supervisor): “Motion-capture involves placing dots on- on a suit that an actor wears.”

Andy Serkis: “And the dots kind of are reference points to joints in my body and they are to be picked up by cameras all around.”

Peter Jackson: “Not cameras that shoot film, but simply cameras that gather the electronic data that’s reflecting off of these little points.”

Remington Scott (Motion capture supervisor): “What that does is it gives us a 3D representation of Andy in the digital world. Basically, what we’re gaining is his body movement and his skeleton movement. So we’re essentially capturing the essence of Andy.”

Peter Jackson: “And the motion-capture system actually allows you to look at in real time, a very crude model of Gollum was actually on our screens as we were doing the motion-capture, so... Over here would be Andy moving around and you just flick your eyes from Andy down to the screen, and you were seeing, you know, a rough version of the Gollum character doing the same thing. It was kind of spooky.”

Andy Serkis: “This is really, really good fun to do and I’ve got more time to experiment, really. There’s a lot of experimentation going on. Basically Fran was there and we would do, we would evolve scenes. So we changed on each take, ‘cause you know, that’s the great thing about motion-capture. You can, it doesn’t cost much in terms of, there’s not 35mm film, it’s like, I mean you can reset very quickly, you can go, you can go back on scenes again and again and again and change them and... There’s a certain amount of improvisation ehm, I put in that song, the Gollum singing on a rock. I wanted something of him being kind of at his happiest. So it’s unlike anything obviously that I’ve ever done before in my life and, Pete used to come down on the motion-capture stage and go: ‘you realize you are making film history here’ and I kind of was like, well yeah, ‘cause it just feels like it is this kind of confluence of really different skills and people, energy, that is making this thing special.”

Joe Letteri: “Determining how Gollum was gonna animate, was just an interesting exercise, because we all had some ideas about what work- and what might not work.”

Barrie M. Osborne: “And the animation comes through either by using motion-capture, or you can move that puppet by using the older traditional style of animation, which is called key-frame animation.”

Elijah Wood: “Randy became the spokesperson for the animation department and was completely against, in some ways, the motion-capture.”

Randy Cook: “Because Andy movements on Gollum don’t look like Gollum movements necessarily. Sometimes they do. Sometimes they look great. But sometimes what he is doing is not as agile as Gollum could be.”

Elijah Wood: “And there was a little bit of a rift. Particularly because it, nothing had ever been done like this before.”

Jim Rygiel (Visual effects supervisor): “Many battles ensued between, you know, the entire company basically as to how this thing should be portrayed and hours of countless meetings.”

John Labrie (WETA systems architect): “You get a motion-capture team that’s you know, world-class using world-class equipment and would love, absolutely love to be responsible for the motion-driving, you know, a memorable cinematic creature. And you’ve got very, very experienced world-class key-frame animators who would like exactly the same opportunity.”

Peter Jackson: “Motion capture is the technique that is time-saving and it also provides an element of reality which you sometimes can’t get with animation.”

Barrie M. Osborne: “When you move your head there are other movements in your shoulder and your back that are very very subtle, that you’re missing from the key-frame. They could maybe get it with lots of time, but there’s limited time.”

Jim Rygiel: “And that’s one thing that motion-capture just captures instantly in real time. You don’t even have to think about it.”

Dean Wright (Visual effects producer): “And that’s the whole thing. When you’re doing two hundred Gollum shots in a movie you need every little help you can get to get down the road.”

Joe Letteri: “Now, it seems like it’s an ideal technique, but it’s not without its drawbacks, because Gollum is ultimately not a human person. So, he needed to be able to do things that the human couldn’t do.”

Peter Jackson: “For instance, there’s the opening sequence with Gollum in The Two Towers where he’s crawling vertically down a rock face. You know, Andy could never do that and whenever we even shot that as a reference when we were filming the film, because we weren’t gonna have Andy crawling vertically down a rock face.”

Jim Rygiel: “The other problem with motion-capture is it can’t do very intricate things like fingers and things. So that had all then get applied later on.”

Randy Cook: “We don’t motion-capture any facial work. All the facial work is done by key-frame.”

Peter Jackson: “And so you had the most important part of this performance, which was what you’re seeing here, was really entirely up to the animation team.”

Joe Letteri: “So the ultimate answer there is if you could blend motion-capture performance with key-frame animation performance, you would have a system that works. So, that’s the system that we developed at WETA.”

Elijah Wood: “No team was wrong or right, it was just one team wanted to do their best and the other team wanted to do their best and finally it had to come down to, ‘guys, let’s look at this from the right perspective and realize that it’s all combined efforts that are going to create this character.’”

Philippa Boyens (Writer): “The animators are extraordinary. They have to do so much, they have to be storytellers. They have to be actors. They have to be artists. They have to be all of them.”

Jason Schleifer: “One of the most difficult things about dealing with Gollum as an animator, is that you’ve got Gollum and Elijah and Sean on-screen next to each other. And Sean and Elijah are amazing actors. So Gollum has to not only look like he fits in the scene and look correct and move correctly, he’s actually gotta act.”

Peter Jackson: “And we actually found it out that little Gollum could be a good actor with a great animator behind him.”

Randy Cook: “For instance, those close-ups of Gollum on the Dead Marsh is when Gollum hears his name for the first time in half a millennium or so.”

Peter Jackson: “And still to this day I don’t know how the animators did it. I don’t know how they take these pixels which represent the eyeballs and manage to make you feel this emotion. But there’s shots in The Two Towers where you’re just feeling Gollum’s performance, like really powerful.”

Adam Valdez (WETA animation dept. head): “The thing about animating a character like Gollum is you have to understand how a human actor does his craft.”

Richie Baneham (Animation supervisor): “Animation, by the very nature of it, is actors. Actors who’d use pencils or actors with computers.”

Randy Cook: “The notion that they’re two different animals is I think a false one. Because, that’s what a good animator does. Is act.”

Jason Schleifer: “But when you’re animating, you have to act one frame at a time, twenty-four frames per second, for three weeks, or whatever. However long it is for you to finish this shot.”

Adam Valdez: “One of the biggest challenges I think, with being an animator is trying to bring in an energy and vitality to that shot for so many days in a row.”

Andy Serkis: “I’m so in awe of what the animators have done, really. And that they’ve been able to interpret my performance and give it that level of photorealism and reality.”

Warren Mahy (WETA designer/sculptor): “You just don’t think about him being anything other than a character in the film. And a dominant character in the film.”

Randy Cook: “The animators achieved a milestone in animation with Gollum and they’ve brought a lot of magic old and new to these films.”

Philippa Boyens: “It’s a tough job and I think that they did just a brilliant job. Thank God for them.”

Joe Letteri: “Gollum’s performance was a great combination of motion-capture and key-frame. But what we actually came up with in a lot of cases was a third path.”

Barrie M. Osborne: “When we filmed during production, often, we would film with Andy in, and then we would have Andy taken out of the scene with the idea that that blank space where Andy was, would be filled in with Gollum.”

Brian van’t Hul: “But one of the things that was very apparent, was that the performances were always better from everybody in the Andy plates.”

Joe Letteri: “You get some things that you might not have thought of that just come out of the physicality of being in that situation with the other people.”

Brian van’t Hul: “The Andy plates also had all the physical contact. You didn’t get any of that on the mime-pass and it was just a much more high-energy, great moments on those plates.”

Barrie M. Osborne: “We’ve found in fact that it was better to leave Andy in the shot and basically, draw him out.”

Jim Rygiel: “And what we could do, is kind of superimpose our Gollum character onto Andy and literally mimic Andy’s motions. So, we’re basically rotoscoping, which is tracking his motion frame by frame. And Gollum would be doing almost exactly the same thing that Andy was doing in the shot.”

Joe Letteri: “It was basically doing motion-capture through animation.”

Barrie M. Osborne: “That became often the technique that we used, we nicknamed that roto-animation, meaning it was a combination of rotoscope and animation.”

Peter Jackson: “This is not a new technique, I mean, this has been around since Snow White and the Seven Dwarfs, that Disney often shot live-action performers and then had his animators basically, you know, use them as a reference. And all the high-tech stuff and the motion-capture and everything else that’s surrounding us, you know, just adds simple live-action reference that Disney found so helpful fifty, sixty years ago, and it was also a really great way to go for us.”

Joe Letteri: “Now a lot of times the only way to accomplish that was to put Gollum as much as possible in Andy’s place and then paint Andy out of the scene.”

Andy Serkis: “It was a completely painstaking operation for them. You know, it took hundreds of man-hours. But it really pays off, because there’s that real interaction and that’s what Pete was after.”

Joe Letteri: “The other side-benefit to roto-animation was, this was actually a short-handed way for Peter to get

across the animators exactly what he wanted and the animators then could be sort of motivated and inspired by Andy's actual performance."

Jason Schleifer: "So for the shots where Andy was doing something exactly like what we wanted, we could match it as close as possible, but still tweak the motion a little bit to look like Gollum. For example, in the fight sequence, where Gollum climbs up on top of Sam and bites him in the neck, and Andy's performance, Andy couldn't actually physically do that. If he jumped up on top of Sean Astin, Sean would be like 'Aaah' hah, you know, and fall over. So, we had to take Andy's performance, look at it in terms of what he was doing and how he was manipulating Sean, and then remove him completely and re-animate Gollum in a way that would manipulate Sean in the same way. But, worked better as a Gollum character as opposed to, as Andy Serkis. So this is the original Andy play. Where Andy Serkis and Sean Astin were out there shooting. And while we were watching it, we could tell that this sort of a wrestling move where Gollum goes in and does the head butt, it wouldn't really sell for his character, and so we wanted it to be a bit more frightening. So, if we look at this, you can see there's this big jerk that happens. And in the original plate, this was where Andy grabbed him and did the head butt. So what kind of thing could we do to make Sam have that motion. And we basically decided to give a shot of trying to see if Gollum maybe grabbed onto his head and yanked him forward like that... Maybe that would work. So, if we take a look at the actual animation version, you can see that Gollum grabs onto his head and starts shaking him. If we were to just take it and roto Andy's motion exactly, this is what we would end up with. And you can see that it doesn't quite have the same sort of energetic and crazed feel that the animation version does. Because we've taken some of the ideas of what Andy was doing and then pushing it to really work with the plate. And then we'll take a look again at the final shot, once the shot's all rendered and lit."

Gino Acevedo (Prosthetics supervisor): "The character would get rendered overnight so that the next morning we could see the dailies of what the animators had done previously, and it was just incredible how everything kind of came together. Sometimes the renders wouldn't go right and eh, so we had some hysterical stuff, you know sometimes Gollum's hair would be sticking straight out of him, it was just hysterical, it was like the computer kind of did its own thing. I think there was one time where his eyeballs popped out of his head and when it did, the whole motion and everything, and then later on, they all kind of snapped back into each other. It was like he couldn't even think that kind of stuff up, it was so weird."

Joe Letteri: "Getting Gollum's performance and animation to work properly was absolute critical. The other half of the equation was Gollum had to look absolutely real next to Sam and Frodo."

Barrie M. Osborne: "And one of the challenges that you have in creating a believable character, is to make a skin quality that is semi-translucent."

Ken McGaugh (WETA 3D sequence lead): "Skin is actually very translucent, a majority of the colour you see of the skin doesn't come from the pigment on the top layer of the skin, it comes from the blood vessels and the fatty tissue layers underneath. And before, the past year or so, you and everybody who knows computer graphics people doing translucent effects."

Joe Letteri: "So when I got to WETA, I immediately started looking at ways to implement that. I was walking through WETA workshop one day, and there on the floor was the boat with Boromir in it from the death scene. And it looked like he had just died and they had put him in the boat. And I thought, if we could get this up on-screen for Gollum, we would have what we need. So I found Gino Acevedo who had painted Boromir and said: 'Gino, tell me how you did that.'"

Gino Acevedo: "It's all done on the surface, and it's all built up with different layers of washes of colour to get the translucency and everything to make it look like there are veins that are just, you know, just below the skin surface and everything."

Joe Letteri: "So I thought: 'this could work for us.' So convinced Gino to train as a digital paint artist and got him a computer and had him start painting Gollum."

Gino Acevedo: "And I had never done anything computer stuff except for e-mail, which I still struggle at."

Ken McGaugh: "So we actually cross-trained Gino and lead texture painter Sergei Lukhimov. Gino showed our texture painters how to air-brush and the techniques he uses to get those patterns and then they taught Gino how to paint on the computer."

Gino Acevedo: "And Sergei he's from Russia. So his English is not so good. So here I am panicked anyway about learning this computer stuff and then also he'd start talking and he would break into Russian, and it's like 'what? What was that?' And he's like 'oh no sorry'. And I was just like 'ooh', I got massive headaches that week. But it was fantastic, I learnt a huge amount and I owe a lot to Sergei for all that."

Ken McGaugh: "Then the texture painters proceeded the paint the colour, just pretending they were air-brushing. I think without it, we could not have made Gollum look nearly as good as he did."

Gino Acevedo: "Also, talking with Pete, he really wanted to see his knees and his elbows and the palms of his hands to be and his feet, to be really, really dirty. And for reference one day, he's just: 'well, like this!' And he pulls up his foot and it's like 'oh my god!' He's got nice feet, Pete. But the bottom side was just, you know, really dirty and callous and everything and I said 'oh, that's perfect reference.' So Gollum's feet, you know, on the film, those are Pete's, heh heh, Pete's feet!"

Joe Letteri: "And so ultimately what we wound up with was something that had a really good physical starting point for us. And just used tried and true, but very well done film techniques to bring Gollum to the screen."

Jason Schleifer: "I had always imagined Gollum as being this really sinister like, [roars] character that was really, you know, mean and evil and creepy and stuff. And all of a sudden you get this shot and Gollum is bouncing around and he's like.."

Adam Valdez: "Personally, when I read Gollum, I don't see him as quite as an active character."

Jason Schleifer: "I think all the animators are really struggling to understand who the character was am um,

because we didn't know who he was. We just knew that there was this guy in a gimp suit bouncing around. And we're thinking of Gollum as a really sinister character."

Andy Serkis: "And so Fran and myself spent an evening talking to the animators with everybody there, everybody present, all the Gollumites, to talk through every single scene."

Philippa Boyens: "This wasn't about all these guys are getting it wrong. It's 'Oh my god we haven't told them enough.'"

Jason Schleifer: "This was the first time we've actually heard of a character arc frame. And we understood that, you know, Gollum is this really sadistic parent, Sméagol is this sort of kid who just wants, you know, he's just trying to do the right thing and Gollum is just like, you know, basically beating him up mentally."

Randy Cook: "These are not just things that are convenient for the animator, no, they are crucial for the animator to know. If he's gonna give an honest performance."

Adam Valdez: "And we had gotten lost in technicalities for a little, for a spell and we needed to be snapped back into reality of creating an actor there."

Andy Serkis: "Once they could get a sense of the whole arc of the journey of the character and see, well the route that Fran and I had been taking, it seemed to make more sense to everybody."

Richie Baneham: "It was palpable in the room that the willingness to jump into the work after it was done, it was just, it was an amazing thing to see."

Peter Jackson: "And it was actually at that point that Fran really took control of the Gollum/Sméagol character and she started to write."

Mark Ordesky: "Fran had this ambition to turn Gollum into an even more complex and rich character than he already was on the page."

Barrie M. Osborne: "The changes in the writing made it clear that this was someone that was a hobbit, basically. And he had this sweet side to his personality and he got corrupted by The Ring."

Mark Ordesky: "It's not simply about Gollum being this greedy, covetous kind of creature. He has no choice in a certain way. He's so addicted to The Ring and his need for it is so strong that it is at war with his sort of Sméagol nature."

Barrie M. Osborne: "And making that clear to the audience, of all."

Mark Ordesky: "So you've got these amazing scenes that got added in process, like the schizoid scene."

Philippa Boyens: "And I loved it as soon as I read it, I was like 'oh, God! I love this scene!'"

Joe Letteri: "The schizophrenias scene was one of the last scenes that we did."

Randy Cook: "It was just a master struck, and the fact that it was there, made the whole character."

Andy Serkis: "Having a theatrical background enabled me to play scenes like the schizophrenic scene as a one shot. What was for me interesting, was to see one guy going into the other."

Randy Cook: "There were some scenes where we used no Andy reference at all. There were some scenes where we used the Andy reference a bit and... but that was one where we used it to the latter."

Richie Baneham: "It's not a matter of going in and just copying the movement. It's a matter of going and tapping into the emotional content of what's going on. The sub-text and how it play is how they play it off each other. I think some of that was probably the strongest animation to date."

Randy Cook: "And it was probably the best, in my opinion the best scene in the picture. And it goes to a digital guy."

Rick Porras: "There's just some wonderful pathos in this scene and it really, I think it's sort of the defining moment of understanding what this character has gone through for the last hundred, few hundred years, arguing between itself and finally Sméagol winning out, it's a great moment."

Peter Jackson: "The wonderful thing about Gollum is that he's really the culmination of a huge amount of talent that's spread across the entire production. You know, it started with the writing, with the design, through to the on-set acting, into the post-production where we had to do voice, we had to do the rendering, the animating, the compositing. And ultimately Howard Shore had to write music for Gollum. So, to me Gollum represents a great example of a wonderful collaboration amongst a broad group of talents."

Elijah Wood: "It's fascinating to see something on-screen and marvel at how incredible it is and how connected you feel to it. And to understand what it took to get there, especially having been on-set and working with Andy as an actor, and not knowing necessarily how it was all gonna turn out. And then to see it fully realized and to believe it, and to feel it."

Andy Serkis: "To see Gollum finally with people responding to him, the feeling that communicating their energy into it. It was unbelievable. And I'll never forget that."

Warren Mahy: "Everybody that I spoke to at the film that's not involved with the film has said that Gollum's stuck in their head all the time. And it's not because he's ugly or because he's frightening, but because his performance is so striking."

Andy Serkis: "I made a certain set of acting decisions, animators made a set of animating decisions, you know, Peter directed and so my friend has crafted, you know Philippa had crafted the writing, and all these things would come together to make something that exists in people's minds now, in a really potent way. And that's the great thing! He exists in people's psyche now. And I think, for me, that's the total reward."