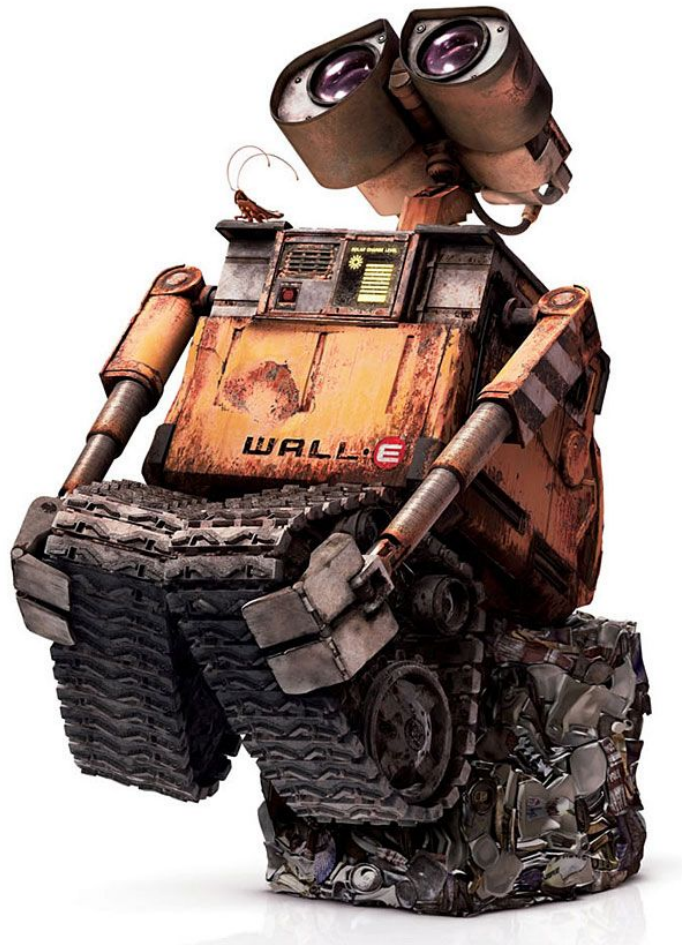


DE ROBOT VAN VLEES EN BLOED

Een onderzoek naar de problematisering van de antropocentrische wereldvisie in de film *Wall-E* (2008) door grensoverschrijdend gedrag van robot en mens



Lotte Kok
Bachelorscriptie
11-07-2017
Algemene Cultuurwetenschappen
Radboud Universiteit Nijmegen
Begeleider: Pr. dr. M. de Pourcq
Tweede lezer: Mw. P. C. van Ulzen

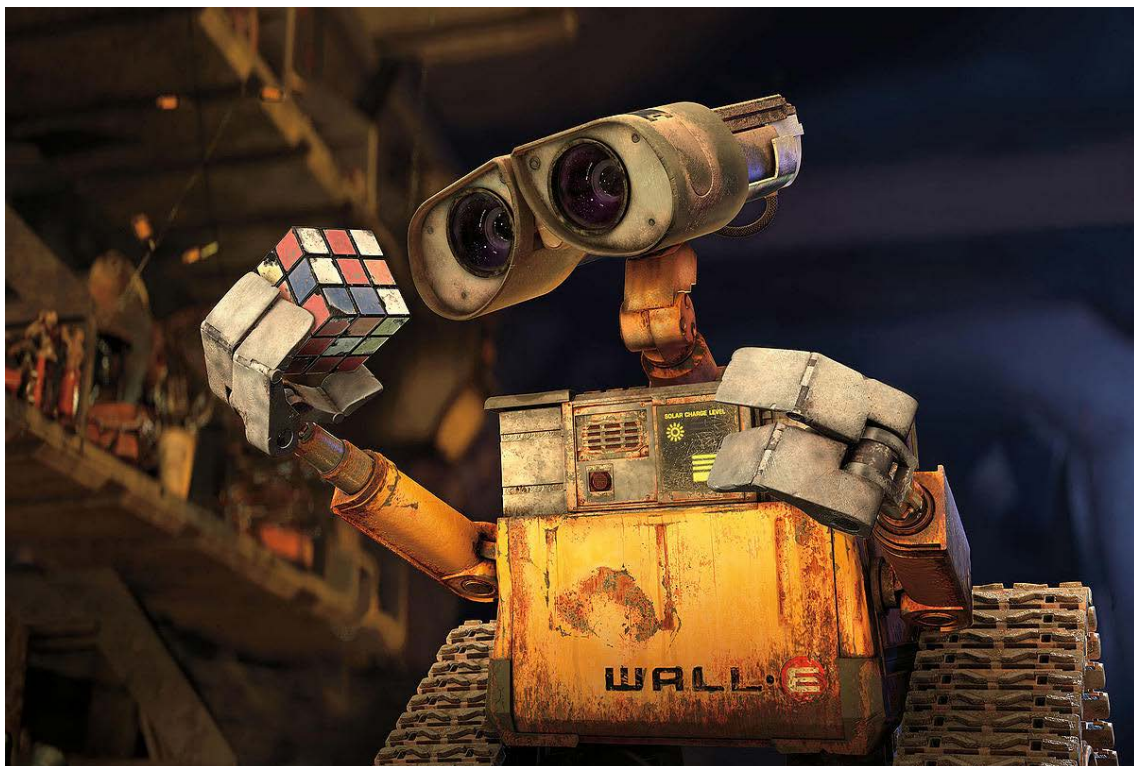
SYNOPSIS

In dit onderzoek naar de Pixarfilm *WALL·E* uit 2008 (vanaf hier: *Wall-E*) speelt het interdisciplinair toepasbare begrip antropomorfisme een belangrijke rol. Antropomorfisme is het toekennen van menselijke eigenschappen, karaktertrekken en emoties aan niet-menselijke wezens. Dit gebeurt wel vaker bij animatiefilms. Denk bijvoorbeeld aan *Ratatouille* (2007) waarin de rat Remy de passie heeft om topkok te worden of *Kung Fu Panda* (2008) waarin panda Po zich ontpopt tot kungfumeester.

Ook *Wall-E* staat in deze traditie. Hierin staan echter niet dieren, maar robots centraal in het (al dan niet bewust) tonen van de complexe verhouding tussen mens en niet-mens. Doordat de mens model staat bij het vormgeven van robots, zou je naast antropomorfisme zelfs kunnen spreken van een antropocentrische visie: de idee dat de mens in het middelpunt van het universum zou staan. Deze visie zal ik verbinden met vormgeving van menselijke en machinale personages. Toch pleit deze scriptie voor een andere, posthumane visie. Volgens het posthumanisme bestaat er niet per definitie een hiërarchie, maar staan mens en robot gelijk aan elkaar in plaats van dat ze elkaar wegdrücken in aparte sferen. Ze beïnvloeden elkaar wederzijds doordat de machine naar het evenbeeld van de mens geschapen is en de mens tegelijkertijd leunt op de kunstmatige intelligentie van machine. Bij het vormgeven van de personages wordt naar een balans gezocht tussen menselijke en niet-menselijke kenmerken. De grenzen tussen mens en robot worden zo overschreden en de antropocentrische wereldvisie zodoende geproblematiseerd. Door middel van een beeldanalyse wil ik mijn beweringen over deze visie ondersteunen.

INHOUDSOPGAVE

De Robot van vlees en bloed.....	1
Synopsis	2
Inhoudsopgave.....	3
Inleiding	4
Hoofdstuk 1: Het theoretisch kader	9
Hoofdstuk 2: De menselijke robot.....	17
Hoofdstuk 3: De mechanische mens? Menselijke evolutie 2.0	27
Hoofdstuk 4: Epiloog	35
Conclusie.....	37
Bibliografie.....	38



AFBEELDING 1: WALL-E HOUDT EEN RUBIC'S CUBE VAST

INLEIDING

'I don't want to survive. I want to live!' Aldus sprak het personage Captain een van de meest memorabele *oneliners* van de film *Wall-E* uit 2008, geschreven en geregisseerd door Andrew Stanton.¹ Deze uitspraak zal als een rode draad door deze scriptie lopen. Het verschil tussen *survive* en *live* markeert een belangrijk onderscheid dat we doorgaans maken tussen de mens die leeft en de niet-mens die enkel overleeft – bijvoorbeeld dieren of planten. In *Wall-E* wordt met deze afgebakende indeling echter gespeeld: de mens lijkt in deze film op overlevingsmodus te staan en de niet-mens, in dit geval robots als Wall-E, is in staat om buiten zijn programmering te treden. *Wall-E* lijkt daarmee de grenzen tussen mens en niet-mens te doorbreken die doorgaans zo sterk zijn afgebakend, zeker zoals ze in die volgens de antropocentrische visie zijn geformuleerd. De mens staat daarin in het midden van universum. De onderzoeksvraag die daarom aan de basis van deze scriptie ligt, is als volgt: **Hoe problematiseert de film *Wall-E* (2008) de grenzen tussen mens en niet-mens zoals die in het antropocentrisme centraal staan?** Om deze hoofdvraag te beantwoorden, zal ik de relatie tussen mens en robot in de film onder de loep nemen en bepaalde aspecten van mens-zijn en 'robot-zijn' onder de loep nemen. Om te beginnen zal ik in hoofdstuk 1 het theoretisch kader schetsen. In hoofdstuk 2 zal ik bestuderen hoe robots in *Wall-E* aantonen over menselijke eigenschappen (lijken) te beschikken. Vervolgens zal ik in hoofdstuk 3 bespreken hoe de mens zich positioneert ten opzichte van de niet-mens in de film. Ten slotte beargumenteer ik in hoofdstuk 4 of en zo ja hoe er sprake is van grensoverschrijdend gedrag tussen mens en robot in de film en op wat voor manier dit de antropocentrische wereldvisie beïnvloedt.

Hoewel mens en machine volgens dit betoog grensoverschrijdend gedrag vertonen, zijn het verschillende entiteiten die in aparte sferen leven. Door filmische middelen (die vaak eigen zijn aan het medium animatiefilm) worden deze verschillen tussen mens en robot extra benadrukt. Er wordt ingezet op bepaalde verwachtingspatronen van de kijker. Wat is menselijk? Wat zien we als mechanisch? Met deze verwachtingen worden in de film gespeeld. De robot Wall-E wordt bijvoorbeeld in een omgeving geplaatst die relatief vertrouwd aandoet: er zijn warme kleuren gebruikt, Wall-E heeft een eigen 'huis' die hij naar smaak heeft ingericht en er wordt de tijd genomen om zijn omgeving te leren kennen. De mens bevindt zich daarentegen in een klinische omgeving. De mens is door rappe montage en snel afwisselende shots lastig te vatten. De personages krijgen weinig uitgediepte achtergrondverhalen waardoor ze oppervlakkig en machinaal lijken. Toch vindt er in het verhaal nog een omkering plaats voor de menselijke personages die ons verplicht onze visie op deze nieuw soort mens te herzien en wellicht de antropocentrische visie juist opnieuw zal onderstrepen. Maar wat houdt dat verhaal precies in?

Wall-E vertelt het verhaal over de titulaire robot die alleen is achtergebleven op aarde met de hopeloze missie om deze op te ruimen. De mens leeft in de tussentijd op het ruimteschip 'de Axiom',

¹ Zoals te vinden op de omslag van de DVD.

dat qua proporties niet onderdoet voor de ark van Noah. Hij heeft daar een leven opgebouwd waarin hij op zijn wenken bediend wordt door robots. Mensen zijn verworden tot grote baby's die zich verplaatsen middels zwevende stoelen waarin ze dag in, dag uit onderuit gehangen zitten. Ze eten geen vast voedsel meer, kunnen niet meer staan of lopen en zijn niet meer in staat zelfstandig keuzes te maken. Wanneer EVE (vanaf hier: Eve), een robot van de Axiom, de aarde bezoekt om te onderzoeken of deze weer bewoonbaar is geworden in de zevenhonderd jaar durende afwezigheid van de mens, bloeit er liefde op tussen Wall-E en Eve. Het wordt hun gezamenlijke doel om de mensheid weer naar de aarde terug te brengen om daar uiteindelijk in harmonieuze samenwerking tussen mens en robot een nieuwe wereld te creëren.

Deze scriptie behandelt vragen die antropologisch, maar ook (techniek-)filosofisch van aard zijn. Ook passeren uiteraard de filmwetenschappen de revue. Ze heeft daardoor een interdisciplinair karakter. Antropomorfisme en het daarmee samenhangende antropocentrisme zullen in dit onderzoek een belangrijke rol spelen. Antropomorfisme is het toekennen van menselijke eigenschappen, karaktertrekken en emoties aan niet menselijke wezens.² Een oud voorbeeld daarvan zijn de middeleeuwse fabels, waarin dieren net als mensen kunnen lopen, praten, voelen en denken. Antropocentrisme omhelst de visie dat de mens in het middelpunt van het universum zou staan. Hij wordt vanuit dit oogpunt gezien als een oppermachtig wezen.³ Hij is de baas over alles wat leeft – over flora en fauna, maar ook over levenloze zaken als technologie. Er is veel aandacht naar dit onderwerp gegaan vanuit de ecologie en *environmental studies*.⁴ De afgelopen decennia is vanuit deze hoek kritiek gekomen op de opvatting dat de mens de maat van alle dingen zou zijn. Onder andere Val Plumwood's in *Feminism and the Mastery of Nature* uit 1993 en Dave Foreman in *Confessions of an Eco-Warrior* uit 1991 onderzoeken een alternatieve benaderingswijze tot de wereld, ook wel ecokritiek genoemd. Deze kritiek wil laten zien hoe onze verheven, 'menselijke' visie heeft geleid tot een ecologische crisis en hoe onze egoïstische omgang met de natuur mede heeft bijgedragen aan het ruïneren van de aarde. Hierdoor is door het toedoen van de mens onbedoeld een nieuw tijdperk in de geschiedenis ingeluid, dat ook wel het Antropoceen wordt genoemd: de aarde en haar klimaat zijn blijvend veranderd door de invloed van de mens.⁵ Pippa Marland beschrijft in het artikel 'Ecocriticism' dat de ecokritiek zich heeft ontwikkeld tot

its current vibrant state as a sophisticated array of 'earth-centred' approaches to cultural criticism that mobilise and reframe theories drawn from a range of disciplines including ecology, philosophy, sociology and biology.⁶

² Aggarwal en McGill 2007, p. 468.

³ De Bruyn 2016, p. 152-153.

⁴ Zie Susan J. Armstrong, Richard George Botzler: *Environmental ethics: divergence and convergence* uit 2003 en Andrew Light, Holmes Rolston: *Environmental Ethics: an anthology* uit 2002.

⁵ Dit zie je overigens ook in *Wall-E* terug: naast de antropocentrische visie, levert *Wall-E* ook (bewust of onbewust) kritiek op de onverantwoordelijke manier waarop de mens met zijn planeet omgaat, wat uiteindelijk zelfs leidt tot het gedwongen vertrek, de aarde volledig vervuild achterlatend.

⁶ Marland 2013, p. 846.

Marland formuleert hoe deze tak van onderzoek zich ontpopt heeft tot een zelfstandige discipline. In de afgelopen twintig jaar heeft de ecokritiek namelijk een heuse revolutie doorgemaakt. Eoin Flannery bespreekt dezelfde tendensen in een recent artikel uit 2015. Hij reflecteert op wat er door de tijd heen aan academische ecokritiek geschreven is en komt tot de conclusie dat het ‘the health of a given critical field’ is

when it is substantial enough to undertake a family history, as it were, or in other words, when the field reaches a point where it warrants an anthology of its most influential formative and contemporary interventions.⁷

Flannery noemt belangrijke academici die bepalend zijn geweest voor het vormgeven van de ecokritiek, waarbij hij twee stromingen onderscheidt. De eerste stroming heeft de fundering voor de ecokritiek gelegd en stelt het egocentrische gedrag van de mens aan de kaak. Tot deze stroming behoren wetenschappers als literatuurcriticus en schrijver Raymond Williams, ecologisch filosoof Arne Naess en ecofeministisch filosoof Carolyn Merchant. Dit illustreert dat een interdisciplinair karakter inherent is aan ecokritiek. Bij de tweede stroming ecocritici is het onderzoeksgebied volgens Marland haar kinderschoenen ontgroeid en houdt men zich meer bezig met problemen omtrent het Antropoceen, *environmental justice* en groen postkolonialisme.⁸ Men noemt hun tak van onderzoek tegenwoordig ook wel *Green Humanities*.

Kortom, de ecokritische visie en het antropomorfisme spelen niet alleen een rol in exacte wetenschappen als ecologie, biologie en kunstmatige intelligentie, maar worden ook gebruikt voor culturele disciplines. Logisch, want antropomorfisme is een cultuurfenomeen en speelt al sinds mensheugenis een rol in literatuur, theater en visuele kunsten. Van de talloze voorbeelden hiervoor noem ik de middeleeuwse fabel *Van den vos Reynaerde*, vele Griekse mythen als het verhaal van Cupido en Psyche, en het negentiende-eeuwse sprookje over de houten pop Pinokkio (1883).

Ook in dit onderzoek zal een ecokritische benadering, zoals hierboven besproken, aan de basis liggen. Ik zal deze toepassen op het domein van de animatiefilm, waarmee we ook het terrein van de filmwetenschappen betreden. Wanneer we overzichtswerken als *Film History: An Introduction: 3rd Edition* van David Bordwell en Kristin Thompson uit 2010 raadplegen, valt op dat over animatiefilms significant minder geschreven is dan over *live action* films (dat wil zeggen: een film waarin menselijke acteurs spelen).⁹ Paul Wells stelde in 1998 al in *Understanding Animation* dat de animatiefilm zich bevindt op de ‘margins of film history and criticism’ en daardoor in filmonderzoek het ondergeschoven kindje of het ‘stiefbroertje’ van de *live action* film is.¹⁰ In de afgelopen tien jaar is er echter veel veranderd. Als gevolg van de concurrentiestrijd tussen Disney en de relatief nieuwe, maar buitengewoon

⁷ Flannery 2016, p. 419.

⁸ Ibidem.

⁹ Ze bespreken animatiefilms samen met documentaires en experimentele films binnen een schamele tien pagina's. Zie Bordwell en Thompson 2010, p. 382-390.

¹⁰ Telotte 2010, p. 2.

succesvolle studio Pixar, is de kwaliteit van animatiefilms sterk verbeterd.¹¹ Daardoor is er ook meer interesse voor wetenschappelijk onderzoek naar dit specifieke medium. Tegenwoordig bestaan zelfs academische tijdschriften die volledig aan de animatiefilm gewijd zijn, zoals het online magazine *Animation Studies: Online Journal* en *Animation: an interdisciplinary journal*. In 2007 schreef Andrew Darley in dit laatstgenoemde tijdschrift een heel artikel over de ondergeschikte positie van de animatiefilm, getiteld 'Bones of Contention: Thoughts on the Study of Animation'.¹² J.P. Telotte, gespecialiseerd in filmgeschiedenis en filmgenres, schreef daarnaast een boek met de voor zichzelf sprekende titel *Animating Space: From Mickey to Wall-E*, waarin hij de relatie tussen ruimte en animatie bespreekt.

Sinds de opkomst en immense populariteit van Disney- en (later) Pixarfilms als *Bambi* (1942), *101 Dalmatiërs* (animatieversie uit 1961), *Lion King* (1994), *Finding Nemo* (2003) en *The Incredibles* (2004) is een redelijk aantal studies verschenen over het hoge antropomorfe karakter van deze films. De artikelen beperken zich echter vaak tot de relatie tussen mens en dier, daar het in de meeste 'traditionele' animatiefilms om vermenselijkte dieren gaat. Om me meer te kunnen concentreren op de relatie tussen mens en robot, zal ik niet diep ingaan op de relatie tussen mens en dier. Toch is het belangrijk om hier nog kort bij stil te staan. Sinds mensenheugenis zijn dieren met name in de mythologie, literatuur en film met de mens vergeleken en vervagen de grenzen tussen beide groepen. Op het gebied van *animal studies* heeft Mark Payne een belangrijke doorbraak geleverd in zijn in 2015 verschenen *The Animal Part: humans and other animals in the poetic imagination*, waarin hij beschrijft op wat voor manier literatuur ons kan helpen meer betrokken te raken bij het wel en wee van dieren. De titel van zijn boek is veelzeggend; er is geen sprake van hiërarchie tussen mens en dier. Zijn werk beschrijft een wereldbeeld dat nog steeds tot de verbeelding spreekt, waarin mens en dier aan elkaar gelijk staan. Op deze stroming, ook wel het posthumanisme genoemd, zal ik in hoofdstuk 1 nog nader ingaan. *Cosmopolitan Animals*, ook uit 2015, is de eerste collectie artikelen die het 'kosmopolitische dier' centraal stelt en een meer harmonieuze relatie tussen mens en dier betoogt. De introductie bij deze editie is overigens geschreven door Donna Haraway, die als een van de eersten de arbitraire hiërarchie ter discussie heeft gesteld: niet alleen die tussen mens en dier, maar ook die tussen man en vrouw en mens en machine.¹³

In het verlengde van de antropomorfe representatie van dieren staat de representatie van robots. Wat *Wall-E* zo'n interessant onderzoeksobject maakt, is dat het een dergelijke representatie betreft. Het toekennen van menselijke emoties, gedachten en driften is bij robots nog meer arbitrair dan bij dieren. Dieren hebben een kloppend hart, gevoel en inzicht en vertonen kortom veel gelijkenissen met mensen. De gemeenschappelijke kenmerken die robots en mensen hebben, zijn met opzet meegegeven.

¹¹ Deze twee animatiestudio's zijn overigens in 2006 gefuseerd, hoewel Pixar wel zijn eigen hoofdkantoor in Emeryville, Californië heeft behouden.

¹² Darley 2007, p.63-76.

¹³ Zie hiervoor Haraway's artikel 'A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late 20th century' uit 1985 (herziene versie uit 1991).

Comparatief onderzoek van kenmerken tussen mens en robot is een relatief nieuw onderzoeksgebied en zeker met betrekking tot de animatiefilm is hier nog weinig over geschreven. Wel zijn zeer recentelijk (in november 2016) in *Animation: an interdisciplinary journal* een paar specifieke artikelen verschenen over dit onderwerp, bijvoorbeeld Paul Flaig's 'Slapstick after Fordism: *Wall-E*, Automatism and Pixar's Fun Factory'. De meest relevante is echter Christopher Holliday's 'I'm Not a Real Boy, I'm a Puppet: Computer-Animated Films and Anthropomorphic Subjectivity.' Hierin bekritiseert Holliday het antropocentrische denkbeeld door te laten zien hoe antropomorfe wezens (met name dieren) in animatiefilm juist duidelijk hun niet-menselijke kanten tonen.¹⁴ Holliday laat zien dat deze schijnbaar hiërarchische relatie tussen mens en de 'Ander' toch een stuk gecompliceerder is dan we aanvankelijk zouden denken. Een tak van onderzoek die hiermee nauw samenhangt, is de cybernetica, die verrassende invalshoeken kan geven wanneer we deze verbinden met films als *Wall-E*. Sinds de jaren '80 van de vorige eeuw is een aantal studies verschenen over het samenvloeien van mens en robot, ook wel de *cyborg* genoemd. Zo stelt Kevin Warwick dat de mens uiteindelijk een combinatie van mens en robot moet worden om niet door de laatste gepasseerd te worden.¹⁵ Hoewel Warwicks visie nu nog tot de verbeelding spreekt en grenst aan *sciencefiction*, speelt dit inzicht ook in de analyse van *Wall-E* een rol.

Ondanks dat *Wall-E* inmiddels al negen jaar geleden is uitgekomen, laten de besproken artikelen, boeken en overzichtswerken de relevantie zien van (interdisciplinair) onderzoek van dit soort films. Het recente onderzoek op het gebied van ecokritiek, *animal studies*, cybernetica en animatie geeft aan hoezeer het bevragen van deze voor lief genomen onderscheidingen tussen mens en dier *casu quo* mens en robot aan de orde van de dag is. Zeker wanneer we deze verbinden met films als *Wall-E* zien we dat het vruchtbaar kan zijn om voorbij de antropocentrisch ingevulde hiërarchie te kijken zodat de grenzen tussen mens en machine kunnen worden doorbroken. Wat ik in deze scriptie probeer te bereiken, is de antropocentrische visie op technologie tegenover de posthumane visie te plaatsen en deze te verbinden met een kritische, cinematografische beeldanalyse. Ik hoop hiermee te kunnen laten zien dat *Wall-E* op een nuttige manier betrokken kan worden in de discussie over antropomorfisme, antropocentrisme en posthumanisme. Aangezien het begrip (van) posthumanisme ook een belangrijke rol zal spelen, zal ik in het aankomende hoofdstuk aanvangen met dit begrip nader toe te lichten.

¹⁴ Holliday 2016, p. 252.

¹⁵ Warwick 2003, p. 131.

HOOFDSTUK 1: HET THEORETISCH KADER



AFBEELDING 1.1: WALL-E KIJKT NAAR DE STERRENHEMEL VANAF EEN BERG AFVAL

1.1: Antropomorfisme en antropocentrisme: het posthumanisme

In het voorafgaande hoofdstuk ben ik reeds ingegaan op de academische traditie waarin dit onderzoek te plaatsen valt. Bij het schetsen van het theoretisch kader zal ik nader ingaan op het begrippenapparaat dat daarmee gemoeid gaat. Veel van deze begrippen zijn terloops al genoemd. Toch wil ik in dit hoofdstuk de kans aangrijpen om de begrippen die nodig zijn bij het analyseren en begrijpen van de film grondiger toe te lichten en te specificeren.

Animal- en *environmental studies*, ecokritiek, de begrippen antropomorfisme en antropocentrisme, Antropoceen en *last but not least* het posthumanisme zijn nauw met elkaar verbonden en vormen een belangrijk kader voor de analyse van de film *Wall-E*.¹⁶ Ik wil graag aanvangen met het bespreken van dit laatste begrip.

Zoals reeds besproken in de inleiding, kwam er kritiek op de antropocentrische wereldvisie nadat duidelijk werd welke negatieve impact het gedrag van de mens op onze aarde heeft.¹⁷ Deze (eco)kritiek werd vooral geuit door wetenschappers en critici binnen *environmental studies* en *animal studies*. Zij stellen een nieuwe benaderingswijze voor: het posthumanisme. Het posthumanisme confronteert de mens met zijn egocentrische wereldvisie en beschrijft een wereldbeeld waarin de mens

¹⁶ De cybernetica en *thing theory* hangen samen met het posthumanisme en zullen daarom als onderdeel daarvan besproken worden.

¹⁷ Denk bijvoorbeeld aan het broeikaseffect, de opwarming van de aarde en het krimpen van de biodiversiteit.

slechts een onderdeel van een groter systeem is waarin mens, dier en object gelijkwaardig aan elkaar zijn.¹⁸ De mens is nog wel belangrijk, maar speelt geen dominante en overheersende rol meer.¹⁹

Het posthumanisme heeft in de loop der tijd meer uitgesproken zijtakken ontwikkeld als de *thing theory*, met Bill Brown als meest vooraanstaande wetenschapper. Brown gaat uit van de idee dat '[...] inanimate objects and forces have an agency of their own that is not merely a prosthetic or metaphorical extension of human power'. Met andere woorden: het wordt tijd om 'dingen' serieus te nemen en ze niet enkel te zien als buitenlichamelijke uitbreiding van menselijke dominantie.²⁰

De revolutionaire vooruitgang in de cybernetica, die het mogelijk heeft gemaakt dat machines zelfstandig kunnen waarnemen, regelen en communiceren, heeft het posthumanisme een boost gegeven en is belangrijk geweest in de theorievorming.²¹ De cybernetica heeft er mede voor gezorgd dat de grenzen tussen mens en machine niet alleen zijn vervaagd, maar ook steeds meer versmelten.²² Volgens de eerder genoemde Warwick is dat noodzakelijk.²³ Hij voegt zelf de daad bij het woord doordat hij en zijn echtgenote een geïmplanteerde chip hebben waarmee ze elkaars hersenen (zij het minimaal) en hun omgeving kunnen bedienen.²⁴ Hij wordt daarom ook wel gezien als de eerste *cyborg*.²⁵

Of de posthumanisten, *thing theory*-aanhangers en cybernetici als Warwick in dezen een realistisch wereldbeeld schetsen, is voor deze scriptie niet relevant. Het is echter wel belangrijk om hun gedachtegoed in ons achterhoofd te houden wanneer we in de volgende hoofdstukken de relatie tussen robot en mens in *Wall-E* onder de loep zullen nemen.

1.2: Posthumanisme in animatiefilm

Het begrip posthumanisme duikt zowel in de kunst als in de wetenschap vaak op. Veel wetenschappers, ongeacht hun wetenschapsgebied (posthumanisme, *environmentalism*, cybernetica, en zo verder), verwijzen voortdurend naar de kunsten om hun theorieën te verhelderen. Zo verhelderen Donna Haraway in 'the Cyborg Manifesto'²⁶ en Kevin Warwick in 'The Cyborg Revolution'²⁷ hun soms wat abstracte visies aan de hand van *sciencefiction*-werken als *Star Wars*, *The Terminator* en *Blade Runner*. Omgekeerd vinden kunstenaars veel inspiratie in deze dynamische takken van wetenschap, die zich

¹⁸ Ratelle 2011, p. 147.

¹⁹ Ibidem.

²⁰ Heise 2014, p. 307.

²¹ Bijvoorbeeld in het boek *Posthumanism* in de serie *Readers in Cultural Criticism*, samengesteld door Neil Badmington. Dit bevat artikelen waarin de cybernetica en posthumanisme in cultuur-sociologisch opzicht met elkaar verbonden worden. Ze laten zien welke betekenis cybernetica in de theorievorming heeft gekregen.

²² De Mul 2014, p. 183.

²³ Zie p. 7 van deze scriptie.

²⁴ Zie hiervoor ook de video 'Kevin Warwick: Cyborg Life' via <https://www.youtube.com/watch?v=cNdv9d8wjEw> en het artikel 'Cyborg 1' van Warwick zelf via <https://www.genevaassociation.org/media/74165/ga2000-health02-warwick.pdf>.

²⁵ Zie ook het artikel dat hierover verscheen in *the Guardian*: 'Scientist becomes world's first cyborg' via <https://www.theguardian.com/education/2002/mar/22/research.highereducation1>.

²⁶ Haraway 1991 p. 995.

²⁷ Warwick 2014, p. 263.

voortdurend opnieuw blijft uitvinden. Een artistiek medium dat in het bijzonder geschikt lijkt voor het verbeelden van antropocentrische of juist posthumane theorieën, is animatiefilm. De animatiefilm werd voor het eerst geproduceerd in de jaren '10 van de vorige eeuw en is van origine humoristisch en satirisch. Animatiefilmmakers zijn zich al sinds de beginjaren van het medium bewust van de relatie tussen mens, machine en dier en proberen die op een speelse manier te thematiseren. Zo betoogt Ursula K. Heise in 'Plasmatic Nature: Environmentalism and Animated film':

[A]nimated film can usefully be understood as an aesthetic framework in which such visions of nonhuman agency have been playfully explored since long before new materialist theories rose.²⁸

Met een licht-kritische ondertoon confronteren de films ons wat het betekent om mens te zijn – of om dat juist niet te zijn. Kijk bijvoorbeeld naar een vroeg voorbeeld als Mickey Mouse, die zelfstandig een boot kan besturen in *Steamboat Willie* (1928) of het hert Bambi in de gelijknamige film (1942), dat met andere dieren kan communiceren door middel van gesproken taal. Volgens Heise laten antropomorfe dieren, planten en objecten in animatiefilm ons zien dat

humans [are] only one of many manifestations of liveliness, intentionality, and agency in the fictional worlds of animation, in which human interests and endeavors are often pitted against those of animals, machines, or objects.²⁹

Heise stelt dat doordat niet-mensen kunnen praten, denken en gevoelens uitdrukken (of ten minste tonen) zoals mensen dat doen, een bijzondere spanning ontstaat tussen mens en niet-mens. Hoewel de mens binnen het huidige antropocentrische discours nog steeds als uitgangspunt wordt genomen, is in veel animatiefilms juist een belangrijke rol weggelegd voor de niet-mens. De voorbeelden hiervan zijn talloos. In dertien van de in totaal zeventien door Pixar geproduceerde speelfilms, spelen niet-mensen de hoofdrol; denk aan zeewezens in *Finding Nemo* (2003) en *Finding Dory* (2016), insecten in *A Bug's Life* (1998), speelgoed in de *Toy Story* trilogie (1996-2010) en monsters in *Monsters Inc.* en *Monsters University* (resp. 2001 en 2013).³⁰

Wat de in deze scriptie besproken film *Wall-E* (2008) duidelijk onderscheidt van andere films binnen het Pixaruniversum is dat voor zowel robots als mensen een rol is weggelegd. De belangrijkste protagonisten Wall-E en Eve zijn robots, maar er is ook ruimte voor enkele kleinere verhaallijnen van mensen. Het personage 'Captain', de kapitein van de Axiom, maakt gedurende het verhaal een enorme karakterontwikkeling door en biedt ons de mogelijkheid om het verhaal vanuit menselijk perspectief te bekijken. John en Mary, een Amerikaanse variant van Henk en Ingrid, zijn doorsnee passagiers op de Axiom en belichten juist de machinale kant van de mens. Wat *Wall-E* tot een interessant

²⁸ Heise 2014, p. 308.

²⁹ Heise 2014, p. 304-305.

³⁰ 'Feature Films'. http://www.pixar.com/features_films

onderzoeksobject maakt, is dat de film de complexe verhoudingen en spanningsvelden tussen mens en robot nader bekijkt en (hetzij wellicht onbewust) blootlegt.

1.3: Het abstracte karakter van animatiefilm

Naast de tegenstelling mens/niet-mens dient zich in *Wall-E* nog een andere tegenstelling aan: die tussen abstractie en ‘realiteit’. Het is belangrijk niet uit het oog te verliezen dat de personages zich bevinden in een wereld die per definitie geabstraheerd is van de ‘gewone’, menselijke wereld. Daarom is het belangrijk kort stil te staan bij het abstracte karakter van animatiefilm.

De personages (zowel mensen als robots) zijn naar menselijk voorbeeld geschapen, maar wel geanimeerd, wat onder andere inhoudt dat ze plastisch zijn en zich ook zodanig bewegen. Volgens Heise: ‘animated bodies [...] are notorious for their seemingly infinite ability to expand, contract, stretch, bulge, flatten, implode, explode, fragment, and yet return to their original shapes.’³¹ Dit is wat de Russische filmmaker Sergei Eisenstein ook wel ‘plasmaticness’ noemde.³² De plastische staat van geanimeerde personages laat de complexe relatie zien die antropomorfe personages niet alleen ten opzichte van hun menselijk voorbeeld hebben, maar ook ten opzichte van *live action* personages in de film. Hoewel geanimeerde personages op mensen lijken en verwijzen naar een ‘echte’, tastbare wereld, behouden ze toch altijd een zekere mate van abstractie.

De geabstraheerde wereld die animatiefilm zo doet onderscheiden van live action films roept een prangende vraag op. Waarom wordt er door filmmakers gekozen voor een bepaalde gradatie in abstractie? Ongeacht het feit dat regisseurs juist vaak de animatiefilm gebruiken om hun creativiteit te kunnen botvieren, lijkt er een tendens te bestaan onder filmmakers om hun films op eenzelfde manier vorm te geven.³³ In de meest populaire animatiefilms is dezelfde mate van abstractie toegepast.³⁴ We kunnen bijvoorbeeld de relatief abstracte films *Finding Nemo* (2003), *Toy Story 3* (2010) en *Frozen* (2013) duidelijk onderscheiden van films als *Polar Express* (2004) en *Beowulf* (2007). In deze laatste twee films hebben de makers door CGI-technieken hun geanimeerde personages ultra-realistisch vormgegeven waardoor ze griezelig veel op *live action*-acteurs zijn gaan lijken. In plaats van dat het personages hierdoor vertrouwd doet overkomen, jaagt het kijkers juist angst aan. Dat heeft alles te maken met een concept dat ook wel de *uncanny valley* wordt genoemd; in het Nederlands nogal knullig vertaald als ‘griezelvallei’. Men werd voor het eerst hiermee geconfronteerd door nota bene een creatie van Pixar zelf, namelijk diens korte animatiefilm ‘Tin Toy’ uit 1988. Hierin demonstreerde Pixar zijn kunnen door een geanimeerde baby te laten zien (zie afbeelding 2). Deze baby riep echter tot Pixar’s

³¹ Heise 2014, p. 304.

³² Ibidem.

³³ Dat wil zeggen: filmmakers van de animatiestudio’s van Pixar en Disney.

³⁴ Er wordt doorgaans onderscheid gemaakt tussen computer-geanimeerde films, traditioneel geanimeerde films (tekenfilms) en *stop-motion* films. Aangezien *Wall-E* tot de computer-geanimeerde films behoort, beperk ik me tot het bespreken van deze categorie.

verbazing een vreemd gevoel van onbehagen op, dat men niet precies kon plaatsen. De roboticus Masahiro Mori gaf hier al in de jaren '70 van de vorige eeuw de volgende verklaring voor:

[...] inanimate creatures like robots become more familiar and hence likable when their features are human-like, but only up to a certain point. When they become too familiar and too human-like, the likeness suddenly shifts: the robot will now inspire fear and discomfort.³⁵



AFBEELDING 1.2: DE BABY UIT *TIN TOY* (1988) VAN PIXAR

Van het unheimliche gevoel dat bijvoorbeeld robots oproepen die teveel op mensen lijken wordt dankbaar gebruikt gemaakt in horror- en sciencefictionfilms als *I, Robot* (2004) en *Ex Machina* (2015). De robots in *Wall-E* daarentegen, roepen geen gevoel van onbehagen op. Door op een veilige afstand van het menselijk voorbeeld te blijven, maar ze toch herkenbare, menselijke karaktertrekken te geven, zijn ze zelfs meer *likeable* en herkenbaar dan hun menselijke tegenspelers.³⁶ Behalve dat de filmmakers hier allereerst een economisch belang bij hebben – een film verkoopt immers beter als het kinderen niet de stuipen op het lijf jaagt door *uncanny* personages te creëren –, laat het wederom de complexe relatie tussen robot en mens zien. Films als *Wall-E* bereiden ons volgens robotici daarbij voor op een posthumane wereld waarin de mens zich moet voorbereiden op het leren samenleven met robots, aangezien deze zich in een rap tempo blijven doorontwikkelen.³⁷

1.4: Emotietheorie

Met het bespreken van concepten als *plasmaticness* en de *uncanny valley* ‘spookt’ de emotie- en affecttheorie reeds op de achtergrond. De hoofdrolspelers Wall-E en Eve zijn in staat affectieve relaties aan te gaan. Ze kunnen emoties en gevoelens uitdrukken (en ervaren) en tonen een karakterontwikkeling. Daardoor kunnen ze zich onderscheiden van andere robots en mensen. Emotieleer en affecttheorie zijn

³⁵ Maschelein 2011, p. 149.

³⁶ Het tegenovergestelde geldt overigens ook: wanneer iets wél menselijk lijkt, maar dat niet is – bijvoorbeeld zombies of dode lichamen, roept dit ook een gevoel van onbehagen op. We zullen dan ook zien dat mensen in Wall-E niet té machinaal vormgegeven worden.

³⁷ Masschelein 2011, p. 153.

paraplutermen en daarom moeilijk eenduidig te vatten binnen de ruimte van deze bachelorscriptie. Omdat emotie en affect gezien kunnen worden als de rode lijn van het narratief, is het toch belangrijk ze bij dezen nog kort van een theoretisch kader te voorzien. Het is nuttig om vervolgens kort stil te staan bij het de betekenistoekenning van emotie en gevoel in academisch onderzoek.

Omdat het onmogelijk is een sluitende definitie van het begrip affect te geven, baseer ik mij bij het inkleuren van dit begrip vooral op het gedachtegoed van Gilles Deleuze. Kort door de bocht gesteld is affect Deleuze de ‘belichaamde ervaring die aan emotie en interpretatie voorafgaat’.³⁸ Het is een ervaring van intense kwaliteit die zich niet makkelijk in woorden laat vatten: het is iets wat je moet ervaren om het te snappen. Een grensverleggend werk dat voortbouwt op Deleuzes gedachtegoed is een bundeling essays die is uitgebracht onder de titel *The Affective Turn: Theorizing the Social*. Naast Deleuze hebben de schrijvers binnen deze bundel zich laten inspireren door denkers als Felix Guattari, Baruch Spinoza en Henri Bergson.³⁹

Deze *affective turn* betreft een omkering binnen het sociologisch onderzoek ten gunste van affect en gevoel. Volgens Deleuze, Guattari, Ticineto Clough en co is het betrekken van affect in sociologisch onderzoek onontbeerlijk. Het is een belangrijke ommekeer van betekenis en zingeving (psychoanalytisch onderzoek) naar gevoel.⁴⁰ In plaats van het geprivilegeerde ‘organic body’ staat nu het ontdekken van ‘non-organic life’ centraal.⁴¹ Of zoals het in *The Affective Turn* verwoord wordt:

[It is a] movement in thought from a psychoanalytically informed criticism of subject identity, representation, and trauma to an engagement with information and affect; from a privileging of the organic body to an exploration of nonorganic life; and from the presumption of equilibrium-seeking closed systems to an engagement with the complexity of open systems under far-from-equilibrium conditions.⁴²

Kunst kan beschouwd worden als een ‘bloc of sensations’, ofwel een ‘bundeltje van affecten’.⁴³ De kunst is daarom bij uitstek een medium om de affectieve ervaring bij de toeschouwer op te roepen. Affect wordt aldus geësthetiseerd.

Nauw verbonden met affect is het al even moeilijk te duiden begrip emotie. Emotie verhoudt zich tot affect als ‘a selective activation or expression of affect from a “virtual co-presence” of potentials on the basis of memory, experience, thoughts, and habit.’⁴⁴ Emotie is dus de directe, fysieke uiting van affect. Volgens de definitie van wijsgerig antropoloog Jos de Mul is emotie de reactie op ‘uitwendige of inwendige prikkels of gebeurtenissen die tot uitdrukking komen in bepaalde fysiologische kenmerken (bijvoorbeeld verhoogde hartslag), gedragspatronen (zoals vluchten) en gevoelens (zoals angst).’⁴⁵

³⁸ Smelik 2012, p. 123.

³⁹ Ticineto Clough 2007, p. 1.

⁴⁰ Smelik 2012, p. 53.

⁴¹ Ticineto Clough 2007, p. 2.

⁴² Ticineto Clough 2007, p. 2.

⁴³ O’Sullivan 2001, p. 126.

⁴⁴ Gibbs 2010, p.187.

⁴⁵ De Mul 2014, p. 170.

Hierbij kunnen twee basisdimensies onderscheiden worden: 1) de valentie (iets is prettig of onprettig) en 2) de intensiteit van de emotie (bijvoorbeeld oplopend in bezorgdheid, vrees en paranoia).⁴⁶ Er is ten slotte ook nog een verschil tussen primaire, aangeboren emoties en secundaire, aangeleerde ‘sociale’ emoties – het alom bekende onderscheid tussen *nature* en *nurture*.⁴⁷ Het *nature-nurture*-debat heeft wetenschappers decennialang verdeeld in het bepalen wat de rol en waarde van emotie is in het doen van onderzoek. Deze discussie is hier niet aan de orde. Wat voor nu belangrijk is om te realiseren, is dat typisch menselijke emoties en affectieve gevoelens via een bij uitstek menselijke vorm van expressie (de kunst) worden toegepast om niet-menselijke robots vorm te geven. Dit is een interessant gegeven wanneer we gaan kijken hoe narratieve en visuele technieken in *Wall-E* de grenzen tussen mens en robot doorbreken (of juist in stand houden).

1.5: Narratieve en visuele technieken in *Wall-E*

Door het inzetten van bepaalde narratieve en visuele technieken worden de verschillende facetten van menselijkheid of juist het ‘machinale’ van personages extra benadrukt. Door het specifiek gebruik van narratieve en visuele technieken wordt ingezet op de al poreuze grens tussen mens en machine. Het gaat hierbij om technieken zoals die in overzichtswerken als *Film Art: an Introduction* van David Bordwell en Kristin Thompson bondig en helder besproken worden.⁴⁸ Wanneer je een shot analyseert, is het belangrijk om stil te staan bij de mis-en-scène en de cinematografie. Bij de meeste leken valt in eerste instantie vooral de mis-en-scène op: zaken als de setting, de kostumering, make-up en lichtgebruik. Cinematografie behelst de technische filmtechnieken zoals camerastand, het *framen* van een shot en *point of view*, het standpunt van waaruit de camera ons laat meekijken.⁴⁹

Gezien het feit dat animatiefilmmakers haast grenzeloos veel artistieke mogelijkheden hebben in het vormgeven van hun films – ze hebben de hele filmische ruimte voor zich - is het op zijn zachtst gezegd opvallend dat er toch gekozen is voor een fotorealistische weergave van (met name) de wereld van de robots. Het voelt alsof de film door een echte camera geschoten is door het toepassen van bepaalde bewegingen of hoeken van camera’s. Soms wordt zelfs het *shaky* karakter van een *handheld* camera geïmiteerd. Dit illustreert dat fotorealistische filmtechnieken overgenomen worden. Ook zijn de shots op een realistische manier ingekleurd en wordt het verhaal op een conventionele, begrijpelijke manier verteld.⁵⁰ Wanneer we kijken naar de technieken die Bordwell en Thompson bespreken, valt op dat bij het vormgeven van het narratief in *Wall-E* bewust gekozen is voor wat in de filmnarratologie een

⁴⁶ Ibidem.

⁴⁷ Ibidem.

⁴⁸ Zie Bordwell & Thompson 2010, p. 118-222.

⁴⁹ Hier is logischerwijs geen ruimte om alle cinematografische keuzes toe te lichten of stil te staan bij elk aspect van mis-en-scène. In plaats daarvan zal ik enkel de filmische middelen aanstippen die de ‘vermenselijking’ van zowel robotfiguren in *Wall-E* als de animatiefilm in het geheel benadrukken.

⁵⁰ In het volgende hoofdstuk zal ik dieper ingaan op wat voor manier cinematografie en mis-en-scène gebruikt worden om robots een vertrouwde, menselijke uitstraling te geven.

‘classical Hollywood’ stijl genoemd wordt.⁵¹ Dat wil in het kort zeggen dat ‘action will spring primarily from individual characters as causal agents.’⁵² In *Wall-E* kunnen we de hoofdpersoon beschouwen als instigator van de *cause-effect chain* (een aaneenschakeling van oorzaak-gevolgsituaties).⁵³ Ook is er sprake een duidelijke *closure*: het einde van de ‘causale ketting’ wordt afgesloten met een *final effect*. In dit geval wordt dit *final effect* bewerkstelligt door Wall-E die zichzelf opoffert zodat de mens weer terug kan keren naar de aarde.⁵⁴

Uiteraard heeft animatiefilm ook zijn unieke kwaliteiten. Wat films als *Wall-E* bijzonder maakt, is dat deze schijnbaar ‘realistische’ verbeelding van een geanimeerde wereld het ons mogelijk maakt om ons meer in te leven in de antropomorfe robots en ons letterlijk over hun schouder mee te kunnen kijken. Door de gebruikte narratieve en visuele technieken wordt een subjectief *point of view* benadrukt waardoor juist het object zelf (in dit geval de robot) in plaats van de mens centraal gesteld wordt. Aldus vallen vraagtekens te plaatsen bij de tot nog toe heersende antropocentrische visie op technologie.

1.6: Conclusie

Het moge duidelijk zijn dat de relatie tussen mens en robot, animatie- en *live action* film complexer en genuanceerder is dan op het eerste gezicht lijkt. De animatiefilm neemt veel traditionele visuele filmtechnieken over die in de *live action* film gebruikt worden, maar biedt ons tegelijkertijd nieuwe perspectieven doordat het ons de kans geeft antropomorfe personages op een alternatieve manier nader te bestuderen. We hebben door een posthumane visie aan te nemen gezien dat door antropocentrisme een hiërarchie verondersteld wordt, waarbij de mens aan de top staat. Ook in *Wall-E* is de mens als voorbeeld genomen, aangezien menselijke affectieve gevoelens onmisbaar zijn in het bespreken van de niet-menselijke personages. De antropocentrische wereldvisie wordt in die zin eerder bevestigd dan ontkent. Wanneer robots echter te veel op mensen gaan lijken, geraken ze in de *uncanny valley*, waardoor ze een gevoel van onbehagen zullen oproepen. Het is kortom zaak voor filmmakers om uit deze ‘griezelvallei’ te blijven door een balans te zoeken tussen menselijke en niet-menselijke trekken bij het vormgeven van robots als ‘hoofdpersoon’. Daarnaast is er ook nog een bijzondere rol weggelegd voor een aantal van de menselijke personages die verschillende facetten van (niet-)menselijkheid belichten. Hoe de mens zich precies van robot in *Wall-E* onderscheidt en wat dat zegt over de antropocentrische wereldhiërarchie, zal ik nader toelichten in de volgende hoofdstukken.

⁵¹ Bordwell en Thompson 2010, p. 102.

⁵² Bordwell en Thompson 2010, p. 102.

⁵³ Ibidem.

⁵⁴ Bordwell en Thompson 2010, p. 103.

HOOFDSTUK 2: DE MENSELIJKE ROBOT



AFBEELDING 2.1: WALL-E TE MIDDEN VAN STAPELS AUTOBANDEN

In dit hoofdstuk reflecteer ik kritisch op de antropocentrische wereldvisie zoals die in *Wall-E* naar voren komt door stil te staan bij de vraag hoe de robots in *Wall-E* tonen over menselijke eigenschappen te beschikken. Het aantonen van menselijke kenmerken van robots heeft een paradoxaal resultaat. Aan de ene kant bevestigt het de antropocentrische wereldvisie, omdat de mens centraal staat in de vormgeving van robots. Aan de andere kant ondermijnt het juist de superieure positie van de mens, omdat ook robots in staat net zoals de mens op bepaalde situaties te reageren.

Het is belangrijk eerst te bepalen hoe het begrip ‘menselijkheid’ afgebakend is en tot uiting komt in de film. De personages Wall-E en Eve staan in de bespreking centraal. Door het gebruik van bepaalde filmische middelen worden hun menselijke eigenschappen benadrukt. Ik zal een kenmerkende scène en een aantal specifieke shots onder de loep nemen om te laten zien hoe de menselijke kant van de robots in de film belicht wordt.

2.1: Excentrische positionaliteit van mens en robot

Wanneer noemen we iets of iemand menselijk? Volgens Jos de Mul bezit de mens over een excentrische positionaliteit.⁵⁵ Wat daarmee bedoeld wordt, is dat de mens niet louter instinctief handelt, maar zich ook bewust is van zijn bewustzijn. Hij kan een punt buiten zichzelf innemen en reflecteren op zijn daden.⁵⁶ Vanuit biologisch perspectief is dat een van de voornaamste tegenstellingen tussen mens en dier (én tussen mens en robot).⁵⁷ Een plant leeft, een dier beleeft, maar een mens beleeft zijn beleven

⁵⁵ De Mul 2014, p. 72.

⁵⁶ De Mul treedt met zijn theorieën over mens en natuur in de voetsporen van filosoof en socioloog Helmuth Plessner (1892-1985).

⁵⁷ Ibidem.

ook.⁵⁸ Zoals het menselijke personage Captain het zo treffend verwoordt wanneer hij zich bewust wordt van zijn doelloze bestaan op de Axiom: 'I don't want to survive, I want to live!'

De mens bezit door deze excentrische positionaliteit over een bepaalde mate van intelligentie die bij dier noch robot is aangetoond.⁵⁹ Intelligentie kan verstaan worden als het vermogen om doelgericht te handelen, rationeel te beslissen en effectief te reageren op je omgeving.⁶⁰ Emoties en intelligentie zijn binnen dit verklaringsmodel nauw met elkaar verbonden. In het empathisch vermogen, ofwel je kunnen inleven in een ander, komen emotie en intelligentie samen. Ook wanneer de mens contact maakt met anderen, relaties met hen aangaat en zich aan hen spiegelt, wordt duidelijk op wat voor manier hij zich onderscheidt van zijn dierlijke, door instinct gedreven tegenhanger.⁶¹

Maar ook de meeste robots in *Wall-E* beschikken over een vorm van emotionele intelligentie. Binnen de kunstmatige intelligentie (*artificial intelligence*) worden robots zo geprogrammeerd, dat ze op een affectieve manier kunnen reageren op hun omgeving.⁶² De 'affectieve intelligentie' van robots in de film is driedelig opgebouwd.⁶³ Er wordt doorgaans onderscheid gemaakt tussen robots die emoties (1) kunnen herkennen, (2) kunnen uitdrukken en (3) zelf kunnen ervaren.⁶⁴ De meeste, zo niet alle robots in *Wall-E* kunnen ten minste emoties herkennen en deze zelf uitdrukken. Dit zijn de zogenaamde *servicebots*. Kijk bijvoorbeeld naar de *beauticianbots* die geprogrammeerd zijn te zeggen: 'Just a trim? You look gorgeous!' of de *life-guardbots* die zwemmers waarschuwingen toeroepen als 'No splashing, no diving!' Kortom, bij de robots zijn emotionele vaardigheden geïmplementeerd die vereist zijn voor efficiënte sociale interactie.⁶⁵ En die emotionele vaardigheden zijn meer dan nodig in een dystopische wereld waarin zelfs mensen deze affectieve intelligentie tekort schiet en over vrije wil noch een eigen identiteit lijkt te beschikken.

Toch lijken voornoemde robots niet te voldoen aan de laatste fase van emotionele intelligentie: het zelf kunnen ervaren van emoties. De *beauticianbots* en *life-guardbots* zijn enkel geprogrammeerd te reageren zoals de



AFBEELDING 2.2: DE BEAUTICIANBOT

⁵⁸ Ibidem.

⁵⁹ Ibidem.

⁶⁰ De Mul 2014, p. 169.

⁶¹ Gibbs 2010, p. 191.

⁶² Dit is niet enkel pure *sciencefiction*. In de robotica en *affective computing* is geprogrammeerde affectieve intelligentie een algemeen geaccepteerde visie, zeker wanneer de robots worden ingezet als sociale actor in publieke ruimtes. Zie hiervoor ook het hoofdstuk 'De driedimensionale mens' in *Kunstmatig van nature* van Jos de Mul.

⁶³ Let wel dat De Mul in zijn definitie van het begrip 'affect' geen onderscheid maakt tussen de nuanceverschillen die bestaan tussen de begrippen affect en emotie. Beide begrippen zijn daarom in de volgende paragraaf inwisselbaar.

⁶⁴ De Mul 2014, p. 171-172.

⁶⁵ De Mul 2014, p. 171.

mens dat van hen zou verwachten en volgen slaafs orders op. Ze zijn in staat deze emoties te simuleren en hebben evenmin een vrije wil.⁶⁶ Dit sluit aan bij de huidige wetenschappelijke stand van zaken. Hun zogenaamde empathisch vermogen kan spiegelgedrag van de mens zijn, die zijn eigenschappen overal geflecteerd ziet, of een entiteit menselijk is of niet.⁶⁷ De antropocentrische wereldvisie zoals die in de onderzoeksvraag geproblematiseerd wordt, is daarom bij dezen nog niet ondermijnd. Robots lijken namelijk niet over grensoverschrijdende kenmerken te bezitten.

Hoewel het bij sommige robots kortom lastig te beoordelen is of empathisch vermogen gesimuleerd is, lijken de hoofdpersonen Wall-E en Eve wél te beschikken over verregaande emotionele intelligentie. Ondanks hun niet-menselijke uitstraling, bezitten ze wel degelijk over een eigen persoonlijkheid.⁶⁸ Het aantonen hiervan zal de eerste scheurtjes teweeg brengen in het zorgvuldig geboetseerde wereldbeeld van antropocentrisme.

2.2.1: Close up: Wall-E en Eve

Wall-E en Eve lijken zoals mensen te beschikken over een excentrische positionaliteit, omdat zij beschikken over de derde en laatste fase van emotionele intelligentie: de gave om zelf emoties te kunnen ervaren. Zij hebben, door een overigens onverklaarbare oorzaak, *sentience* ontwikkeld: hun mate van bewustzijn en intelligentie staat gelijk aan die van de mens.⁶⁹ Hun excentrische positionaliteit wordt extra aangezet door de filmische middelen die gebruikt zijn bij het vormgeven van de robots en hun omgeving. Door het inzetten van bijvoorbeeld muziek en het gebruik van een (foto-)realistische stijl worden zowel de emotieve als de affectieve kant van Wall-E en Eve benadrukt.

Het is onontkoombaar het narratief bij deze bespreking te betrekken. Het vertellen van verhalen wordt gezien als een fundamentele manier waarop wij mensen ‘make sense of the world’ en haar voor ons begrijpelijk maken.⁷⁰ Daarom wordt het liefdesverhaal van Wall-E en Eve breed uitgelicht om hun affectieve gevoelens te tonen. Dit volgt hen van het ontkiemen van hun romance bij de eerste ontmoeting tot het uitgroeien en opbloeien van hun wederzijdse, onvoorwaardelijke liefde. We zien dat ze in staat zijn lief te hebben en een karakterontwikkeling doormaken. Wall-E is een slungelige sukkel, vooral voor de liefde, die zich ontpopt tot ultieme redder van mens én machine en is Eve aanvankelijk vooral *hard to get*, maar blijkt heel gevoelig en valt uiteindelijk toch als een blok voor haar tegenspeler. Omdat met name Wall-E’s menselijke kant belicht wordt, wil ik eerst zijn narratieve ontwikkeling kort schetsen.

⁶⁶ De Mul 2014, p. 173.

⁶⁷ Ibidem.

⁶⁸ Regisseur Andrew Stanton verklaarde zelfs dat zijn robots bewust niet te menselijk ontworpen zijn. Zo wilde hij bijvoorbeeld niet dat Wall-E ellebogen zou krijgen, omdat dat niet zou passen bij zijn opruim-*directive*. Net als bij de Luxo-lamp, in een van hun eerste korte films, die later uitgroeide tot hét symbool van de animatiestudio, behouden de voorwerpen hun eigen, unieke vormgeving.

⁶⁹ Torrance 2008, p. 495.

⁷⁰ Bordwell en Thompson 2010, p. 78.



AFBEELDING 2.3: WALL-E TIJDENS ZIJN OPRUIMWERKZAAMHEDEN

2.2.2: Introductie Wall-E

Wanneer we Wall-E ontmoeten, is hij, naast zijn kakkerlak *sidekick*, het enige nog ‘levende’ wezen op aarde. Dit maakt hem uiteraard nogal eenzaam. Hij staat bovendien helemaal onderaan in de robotische hiërarchie, omdat hij de ondankbare en onmogelijke taak heeft gekregen de aarde vrij te maken van afval. Het is daarom niet verwonderlijk vanaf de eerste scène naast sympathie ook medelijden voor hem te voelen. We ontmoeten hem vlijtig werkend op een voor hem doorsnee werkdag. Als een ware strandjutter zien we hem een verzameling van allerhande snuisterijen aanleggen waarop hij tijdens zijn opruimwerkzaamheden stuit: een rubbereendje, een diamanten ring (die hij daarna weggooit om het mooie doosje te bewaren), een beha, een brandblusser en een klein, groen plantje in een oude schoen. Vervolgens neemt hij zijn nieuwe vondsten mee naar zijn container, die hij naar eigen smaak heeft ingericht (zie afbeelding 3 en 4). Het plantje blijkt overigens al snel van onschatbare waarde te zijn, omdat dit aantoont dat leven op aarde weer mogelijk is. Wanneer Eve het plantje scant, wordt haar *directive* duidelijk; aan de mensheid op de Axiom laten weten dat het tijd is om terug te keren naar de aarde om de operatie herkolonisatie te beginnen.



AFBEELDING 2.4: WALL-E LAAT ZIJN CONTAINER AAN EVE ZIEN

Ondanks dat Wall-E redelijk content lijkt met zijn sobere, alledaagse bestaan, intrigeren de overblijfselen van wat eens een glorieuze, rijke menselijke cultuur was hem zeer. Zijn leergierige en nieuwsgierige aard komt hierin tot uiting, naast de al dan niet bewuste borging van cultureel erfgoed. Zijn keuze om bepaalde objecten niet op te ruimen, maar mee naar ‘huis’ te nemen laat zien dat hij zijn programmering te buiten gaat. Als opruimrobot is het zijn taak niet om cultureel erfgoed te bergen, met

Eve een relatie aan te gaan en de aarde van de ondergang te redden. Toch doet hij dit allemaal. Het laat zien dat hij niet enkel vanuit ratio, maar ook vanuit gevoel handelt. Hij heeft als robot van zijn soort geen affectieve intelligentie nodig en toch lijkt hij die daardoor te vertonen. Laat me dit illustreren door op een van zijn gevonden voorwerpen in te gaan: een iPod met daarop de beelden uit de musical *Hello, Dolly!* (1969).



AFBEELDING 2.5: HET WEDERKERENDE THEMA VAN HANDEN

2.2.3: *Hello, Dolly!* en affectief vermogen

Na het zien van een oude tape van de musical *Hello, Dolly!* (1969) waarin mensen van elkaar gaan houden en dat uiten door elkaars hand vast te houden, wordt bij Wall-E hetzelfde verlangen aangewakkerd. De beelden creëren bij Wall-E niet alleen gemis en de wens naar gezelschap, maar als hij later Eve ontmoet, herinnert hij zich deze beelden en weet daarnaar te handelen. Eve is een *hightech, state of the art* robot die zeer gedreven is in het uitvoeren van haar taak. Ze is aanvankelijk opvliegend en richt om de haverklap haar ingebouwde *laser gun* op Wall-E, maar valt al snel voor zijn klunzige versierpogingen.

Alleen hiermee is echter de excentrische positioniteit van de robots nog niet aangetoond. Het is daarom zaak een ander aspect van menselijkheid erbij te betrekken dat uitgedrukt wordt door de muzikale topos van *Hello Dolly*: Wall-E's verwerking van herinneringen. Herinneringen worden gezien als het bewijs van unieke individualiteit en subjectiviteit.⁷¹ Het geheugen is daarbij een 'onlosmakelijk veld van affecten waarin heden, verleden en toekomst onlosmakelijk met elkaar verbonden zijn'.⁷² Wall-E's omgang met de musical sluit bij deze visie aan en is tekenend voor zijn menselijkheid.⁷³

Waar Jos de Mul geen duidelijk verschil maakt tussen 'affect' en 'emotie', doet Anna Gibbs in navolging van Gilles Deleuze dat in 'After Affect: Synchrony and Mimetic Communication' wel. Affect is volgens haar een 'energetic dimension or 'capacity' en emotie is een activatie van affect als 'a virtual

⁷¹ Smelik 2012, p. 70.

⁷² Smelik 2012, p. 124.

⁷³ Naast het feit dat *Hello, Dolly!* laat zien dat Wall-E over herinneringen beschikt, toont de film ook het belang van kunst, oftewel producten van menselijke creativiteit.

co-presence of potentials on the basis of memory, experience, thought, and habit.’⁷⁴ Door unieke herinneringen en ervaringen kan een affectief gevoel opgeroepen worden. Affect ‘organizes, both intra- and inter-corporeally’ waardoor het individu een ‘complex and ever-evolving social interface’ wordt.⁷⁵ Imitatie is hierbij van groot belang. Volgens Gibbs is de gehele menselijke cultuur erop gestoeld.⁷⁶ Affecten kunnen namelijk overgedragen worden door zogenaamde ‘affect contagion’, letterlijk vertaald besmetting van affect.⁷⁷ De mens wordt door zijn affectieve imitatie een ‘an envelope of possibilities rather than a finite totality or essence’.⁷⁸ Wall-E en Eve zijn de metaalgeworden belichaming hiervan en spiegelen zich aan de zogenaamd unieke kwaliteiten van de mens om emoties te kunnen ervaren. Affectieve gevoelens manifesteren zich vaak extern en zijn vooral zichtbaar in het gezicht, aldus Gibbs.⁷⁹ Wall-E en Eve beschikken over een zeer gesimplificeerd gezicht en hebben niet eens een mond. Toch zijn ze in staat om op andere manieren affectieve gevoelens uit te dragen.

Dit is het punt waarop *Hello, Dolly!* opnieuw ten tonele verschijnt. De muziek uit de musical, met name de nummers ‘Put On Your Sunday Clothes’ en ‘It Only Takes A Moment’, zijn niet gereduceerd tot extradiëgetische soundtrack.⁸⁰ Dit houdt in dat ze meer zijn dan enkel nummers om het verhaal kracht bij te zetten. Doordat de robots zelf beperkte mogelijkheden hebben om verbaal te communiceren – de meeste dialoog tussen Wall-E en Eve bestaat slechts uit het noemen van elkaars naam - worden de musicalnummers op zich narratieve filmtechnieken en helpen ze om de personages vorm te geven. Het nummer ‘It Only Takes A Moment’ wordt bijvoorbeeld gebruikt als leidmotief voor Wall-E’s verlangen naar liefde. Daarnaast is de muziek voor hem de voornaamste manier om zijn affectie uit te drukken. Omdat hij een ingebouwde cassette recorder heeft, kan hij het nummer naar behoeven afspelen. We zien Wall-E in verschillende scènes de ‘handen’ vouwen (of wat daarvoor doorgaat) en zo het gebaar uit de musical imiteren (zie afbeelding 5). Hij spiegelt zich zichtbaar aan wat hij ziet op de oude beelden van *Hello, Dolly!* Hij probeert op een aandoenlijke manier meerdere malen Eve’s hand te pakken, waarbij de laatste poging uiteindelijk succesvol afloopt. Eve lijkt door haar empathisch vermogen en spiegeling aan Wall-E over dezelfde emotionele, affectieve intelligentie als haar tegenspeler te beschikken. Haar karakterontwikkeling reikt zelfs zo ver dat ze in de climax van de film Wall-E van een emotioneel bestaan weet te redden door hem een nummer uit *Hello, Dolly!* toe te neuriën en zijn hand vast te pakken. Het vermogen affectieve gevoelens over te nemen en zelf uit te dragen is een bevestiging van hun menselijkheid. De mens is niet langer uniek in het hebben van excentrische positionaliteit en staat daardoor eerder op gelijke voet met zijn creatie de robot.

⁷⁴ Gibbs 2010, p. 187.

⁷⁵ Gibbs 2010, p. 196.

⁷⁶ Gibbs 2010, p. 202.

⁷⁷ Gibbs 2010, p. 191.

⁷⁸ Gibbs 2010, p. 187.

⁷⁹ Gibbs 2010, p. 191.

⁸⁰ Bordwell en Thompson 2010, p. 291.

Niet alleen de vormgeving van de robots is menselijk te noemen. Ook de filmische ruimte waarin zij zich voortbewegen doet vertrouwd aan en lijkt in veel opzichten op onze eigen wereld. Het is daarom de moeite waard stil te staan hoe en vooral waarom er in de cinematografie en mis-en-scène gekozen is voor een ‘realistische’ stijl.

2.2.4 Wall-E en Eve vanuit filmanalytisch perspectief

Door het wegvallen van dialoog als meest voor de hand liggend medium om het narratief over te brengen, worden andere verteltechnieken bewust belicht en zo naar de voorgrond gebracht. Er is gekozen voor een fotorealistische stijl in de vormgeving van met name de habitat van Wall-E. Begrippen als ‘realisme’ zijn echter nietszeggend wanneer we deze als standaard nemen voor het analyseren van bijvoorbeeld de mis-en-scène. Animatiefilm grijpt vaak terug op traditionele filmmiddelen, maar is in principe géén afspiegeling van dé ‘werkelijkheid’. Noties van wat realistisch is en wat niet variëren daarbij per plaats en tijd.⁸¹ Het wordt pas interessant wanneer we gaan kijken naar de reden waaróm bepaalde technieken worden ingezet.

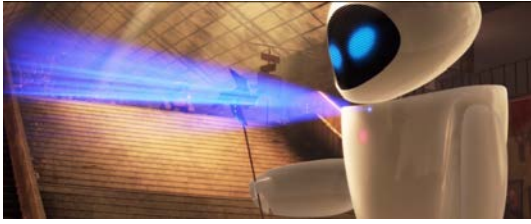
De keuze voor een vrij conservatieve, realistische stijl is opmerkelijk binnen een medium dat in principe oneindig veel mogelijkheden heeft wat betreft vormgeving. De animatiefilm is niet afhankelijk van dit soort technieken. Sterker nog: de beelden die we zien zijn niet geschoten met een werkelijke camera, maar volledig afkomstig uit de computer. De technieken die gebruikt worden, zijn dus simulaties van traditionele filmtechnieken. Een mogelijke reden toch voor een klassieke filmesthetiek te kiezen, is dat door het grotendeels wegvallen van dialoog het verhaal begrijpelijk moet blijven om de toeschouwer niet te verliezen vanwege onduidelijkheid in het narratief. Ik ben ervan overtuigd dat de fotorealistische filmtechniek bewust is ingezet om de toeschouwer de mogelijkheid te geven Wall-E en Eve diepgaand te leren kennen. Ik zal dit toelichten aan de hand van een aantal voorbeelden uit een *montage sequence* met Wall-E en Eve waarin ze hun eerste voorzichtige stapjes nemen om elkaar beter te leren kennen.⁸²

Onder begeleiding van Louis Armstrong’s vertolking van ‘La Vie En Rose’ probeert Wall-E om Eve’s aandacht te winnen, terwijl Eve op haar beurt hem geen blik waardig keurt. We kijken mee met Wall-E die bovenaan een trap staat terwijl hij Eve met verwondering van een afstandje bespiedt. Wanneer Eve zijn aanwezigheid opmerkt, probeert Wall-E vlug weg te komen. Hij wordt op zijn vlucht ongelukkigerwijs bedolven onder een stapel winkelwagentjes. Eve keert zich hoofdschuddend van hem af en Wall-E blijft beteuterd achter (zie afbeeldingen 6 t/m 12).⁸³

⁸¹ Bordwell en Thompson 2010, p. 118.

⁸² Bordwell en Thompson 2010, p. 254.

⁸³ De desbetreffende scène is te bekijken via <https://www.youtube.com/watch?v=j6U9d0KiGWU> of in de film vanaf 19:33.



AFBEELDING 2.6: EVE IS AAN HET WERK...



AFBEELDING 2.7: ...ALS ZE PLOTS WALL-E'S AANWEZIGHEID OPMERKT.

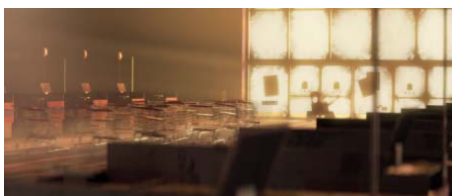


AFBEELDING 2.8: EVE AAN HET WERK...

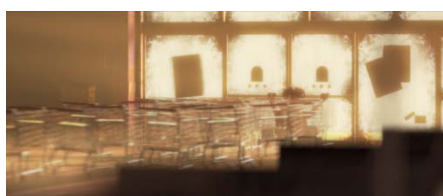


AFBEELDING 2.9: ...TERWIJL WALL-E HAAR BEKIJKT, DITMAAL VANUIT ZIJN PERSPECTIEF BEZIEN.

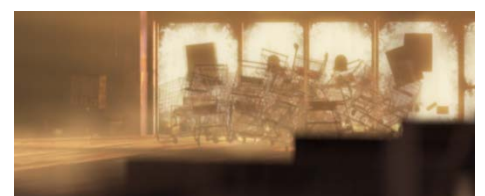
Wanneer Eve opkijkt van het scannen van een voorwerp in de supermarkt verschuift de focus van de camera van Eve's bezigheden naar Wall-E bovenaan de trap. Dit is een techniek die vaak in *live action* wordt gebruikt en ook wel *pulling* of *racking focus* wordt genoemd. Dat betekent dat er een zichtbare focusverschuiving is van voor- naar achtergrond en vice versa.⁸⁴ We zien deze techniek weer terug aan het einde van deze scène, wanneer de beeldscherpte nog ligt op de plaats waar Wall-E onzichtbaar bedolven ligt onder de vele supermarktwagentjes en Eve wazig, hoofdschuddend op de voorgrond uit beeld vliegt. Ook zien we kort de focus verdwijnen op het moment dat Wall-E bedolven wordt; alsof de gebeurtenis zo snel plaatsvindt dat de camera moeite moet doen op tijd scherp te stellen om de scène in *full focus* vast te kunnen leggen. De camera beweegt daarbij op een ietwat ongecoördineerde manier wat de suggestie wekt dat het geheel door een cameraman met een *handheld* camera gefilmd is.⁸⁵



AFBEELDING 2.10: WALL-E RENT WEG..



AFBEELDING 2.11...MAAR WORDT TIJDENS ZIJN VLUCHT...



AFBEELDING 2.12...BEDOLVEN ONDER EEN STAPEL WINKELWAGENS

⁸⁴ Bordwell en Thompson 2010, p. 178.

⁸⁵ Bordwell en Thompson 2010, p. 200.

Voor het ontwerpen van de aarde is een duidelijk herkenbare stijl gebruikt. Zo is gekozen voor een realistische weergave van licht. De zon schijnt vaak, waardoor je zo nu en dan stofdeeltjes rond ziet dwarrelen. Het licht van de zon schijnt in deze scène overvloedig naar binnen (zie afbeeldingen). Ook is het kleurgebruik in deze scène bijzonder in het oog springend. Door de digitale *colour grading* zijn warme kleuren als bruin en geel in overdaad aanwezig.⁸⁶ Dit geeft de aarde een *schmutzige*, maar ook warme uitstraling. Deze plek voelt daardoor voor de toeschouwer eerder als een leefbare, haast huiselijke omgeving. Dit is belangrijk om in het achterhoofd te houden wanneer we gaan kijken naar de omgeving waarin de mens zich gehuisvest heeft.

Ook wordt gebruikt gemaakt van diverse camerahoeken en -afstanden die ons afwisselend met Wall-E, Eve of als omstander laten meekijken. Aanvankelijk lijkt de camera vanuit een toeschouwersperspectief een *long shot* te filmen: we zien een fraai decor met een blauwe loper van BnL, een paar winkelwagens op de voorgrond en Eve's haast buitenaardse verschijning aan de rechterzijkant, benadrukt door het onnatuurlijke blauwe licht dat ze uitstraalt.⁸⁷ Enkele ogenblikken later zien we echter Wall-E het beeld in schuifelen, waardoor we letterlijk over zijn schouder meekijken (zie afbeelding 9). Het perspectief wisselt een moment later naar een *medium long shot* vanuit het perspectief van Eve (zie afbeelding 6).⁸⁸ Het alom gebruikte Hollywood-principe van *continuity editing* is hier toegepast.⁸⁹ Wanneer Wall-E verpletterd wordt onder de wagentjes, lijkt het perspectief ook hier dat van een toeschouwer, maar als we Eve even later door het beeld zien vliegen, is het duidelijk dat het *point of view*, oftewel het standpunt, van Eve wordt gebruikt.⁹⁰ Er is hier dus sprake van *objective narration*, omdat het gebruikte standpunt objectief is.⁹¹

Door de realistische, herkenbare vormgeving met duidelijk gebruik van onder andere de *point of view*-shots en realistisch lichtgebruik, worden filmtechnieken meer dan enkel hulpmiddel om het narratief kracht bij te zetten. Zoals we ook gezien hebben bij de muziek van *Hello, Dolly!* is de toegepaste techniek veelbetekenend. De techniek vertelt het verhaal: het verhaal van robots die steeds menselijker aanvoelen. Of echter ook sprake is van een antropocentrische of juist posthumane vormgeving, is hierdoor nog niet vastgesteld. Om verder aan te tonen dat deze film de gescheiden sferen van mens en robot definitief doorbreekt, moeten we eerst een andere belangrijke actor in de analyse betrekken: de mens zelf.

2.3: Conclusie

Doordat Wall-E en Eve 1) *sentience* ontwikkelen, 2) affectie tonen en 3) een karakterontwikkeling doormaken, laten ze een eigen, unieke persoonlijkheid zien die hen onderscheidt van andere robots.

⁸⁶ Bordwell en Thompson 2010, p. 169.

⁸⁷ Bordwell en Thompson 2010, p. 195.

⁸⁸ Ibidem.

⁸⁹ Bordwell en Thompson 2010, p. 237.

⁹⁰ Bordwell en Thompson 2010, p. 200.

⁹¹ Bordwell en Thompson 2010, p. 95.

Wall-E en Eve zijn in staat buiten hun *directive* te treden en meer te presteren dan hun voorgeprogrammeerde *hard drive* hen voorschrijft. Beiden hebben een belangrijk doel in het leven—voor Wall-E is dat het opruimen van de aarde en voor Eve het vinden van levensvormen op deze planeet.⁹² Toch zijn ze impulsief en durven ze hun *directive* naar eigen wil bij te sturen. We kunnen concluderen dat robots in Wall-E, met name de gelijknamige hoofdpersoon en Eve, over een grote verscheidenheid aan menselijke kwaliteiten beschikken die door filmische middelen worden geuit. Door het gebruik van muziek, die verweven is door het plot van de film, worden hun affectieve gevoelens belicht. Door fotorealistische middelen wordt daarbij een thuis voor Wall-E gecreëerd dat zeer menselijk en vertrouwd aanvoelt.

Naast machinale en emotieve robots vinden we echter ook verschillende versies van de mens. Op het keerpunt in de film verlaten we de aarde om plaats te maken voor de klinische omgeving van de Axiom. Daar krijgen we de kans om mens en machine nader te vergelijken.

⁹²De *directive* van Wall-E en Eve schuilt overigens al in hun naam – WALL-E is een acroniem voor Waste Allocation Load Lifter: Earth-class en EVE voor Extraterrestrial Vegetation Evaluator.

HOOFDSTUK 3: DE MECHANISCHE MENS? MENSELIJKE EVOLUTIE 2.0



AFBEELDING 3.1: MARY REALISEERT ZICH DAT ZE EEN ZWEMBAD HEBBEN

Het moge inmiddels duidelijk zijn dat de robots in *Wall-E*, met name de gelijknamige protagonist en zijn tegenspeelster Eve, onder de noemer ‘menselijk’ geschaard kunnen worden. Uit de gekozen vormgeving en stijl blijkt dat zij beschikken over een excentrische positionaliteit en daarmee de antropocentrische wereldvisie ondermijnen. En de mens zelf dan? Hij lijkt er nogal bekaaid vanaf te komen in het dystopische wereldbeeld van *Wall-E*. De levensstijl van personages als John en Captain is tekenend voor hoe de mensheid, volledig geautomatiseerd, vastgeroest is in zijn routinematige manier van overleven. Maar worden ze echt compleet overschaduwd door de affectieve robot, die beter in staat lijkt morele, menselijke waarden als naastenliefde, zorg voor anderen en hard werken uit te dragen dan zichzelf? Ze ogen aanvankelijk erg mechanisch, maar naarmate het filmnarratief vordert, zullen we zien dat personages als John en Captain complexer en meer gelaagd zijn dan op het eerste gezicht lijkt. Het zou daarom niet volstaan onze afstammelingen over één kam te scheren. ‘Dé’ mens bestaat immers niet. Om dit te laten zien is het behulpzaam de menselijke personages voorlopig in drie categorieën onder te verdelen: 1) de mens vóór Wall-E’s komst, 2) de mens na Wall-E’s komst en 3) de niet-geanimeerde *live action* mens. Als Wall-E op de Axiom arriveert brengt dat bij zowel (geanimeerde) mens als machine een schokgolf teweeg en zal hun leven ingrijpend veranderen. Wat het deel op de Axiom bijzonder interessant maakt voor de analyse, is dat robots en mensen hier naast elkaar leven. Zo zijn we in staat hun gedrag met elkaar te vergelijken. Laat ik beginnen met de situatie op de Axiom te schetsen vóór de ommekeer, door het subnarratief van John (en Mary) kort toe te lichten.



AFBEELDING 3.2: DE KEUZEVRIJHEID VAN DE MENS: VERANDEREN VAN RODE NAAR BLAUWE OUTFIT.

3.1: Voor de ommekeer: John (en Mary)



AFBEELDING 3.3: JOHN VLAK VOÓR...



AFBEELDING 3.4:... EN NÁ DE VAL
VAN ZIJN STOEL

‘Hey drink bot, here, take the cup!’, beveelt John, zonder ook maar op of om te kijken. Hij laat zich vervoeren in zijn zwevende stoel – die hij overigens niet eens zelf hoeft te besturen, aangezien door het hele schip vaste routes lopen, aangegeven in fluorescerend blauw. Het zicht op zijn omgeving wordt hem ontnomen door een scherm voor zijn ogen waar hij non-stop naar kijkt zonder iets te zien. Aan de zijkanten wordt het zicht beperkt door grote luidsprekers die veel weghebben van oogkleppen.

Zo maken we kennis met John, een doorsnee passagier op de Axiom. Hij zou voor ons nietsbetekenend zijn gebleven en in de massa zijn opgegaan, als hij niet door Wall-E uit zijn overlevingsmodus was gewekt en door hem wordt meegesleurd in een draaikolk van verandering. Vooral nadat hij in contact raakt met Mary, ervaart hij hoe het is om zich echt met iemand verbonden te voelen. Maar laat ik niet op de zaken vooruitlopen.

John is gedevalueerd tot een lui, afhankelijk wezen. In zijn eerste aanvaring met Wall-E valt hij uit zijn stoel en blijkt hij zelfs niet in staat om eigenhandig op te staan. Een servicebot moet hem assisteren weer in zijn stoel plaats te nemen. Hij is weinig uniek en gaat volledig op in de massa aangezien iedereen – zowel mannen als vrouwen- dezelfde outfit draagt. Iedereen heeft eenzelfde uiterlijk: de omvang dik en rond, met het hoofdhaar als enige zichtbare lichaamsbehaar. De outfit is gesponsord door oppermachthebber Buy 'n Large, dat een monopolie op alle diensten heeft. Uniek zijn is niet van belang, omdat onderling contact overbodig is geworden. Maar ook dat laat hem onverschillig: de servicebots voorzien immer al in hun (sociale) behoeften. Ook John lijkt niet te beschikken over excentrische positionaliteit. Hij lijkt zich niet bewust te zijn van zijn bewustzijn, drukt nauwelijks emoties uit en totdat hij uit zijn stoel valt, lijkt hij überhaupt geen emoties te kunnen ervaren.⁹³

Terwijl Wall-E zijn vermogen tot empathie en affectie aantoont door te leren van de beelden op zijn iPod, is John volledig afgestompt door de constante informatiestroom die zich aan hem opdringt. Iedereen staat digitaal in verbinding met iedereen en wordt overspoeld door schreeuwerige, kleurrijke reclameboodschappen. John staart non-stop naar digitale schermen die hem het zicht op de ‘echte’

⁹³ De Mul 2014, p. 171.

wereld ontnemen. Dat terwijl het vermogen te zien volgens Gibbs een van de belangrijkste overdragers van affect is waardoor de mens zich door kan blijven ontwikkelen en geen vaststaande essentie zal blijven.⁹⁴

John is vormgegeven volgens de principes van het *plasmaticness*, maar op de karakteristieke manier die eigen is aan animatie waardoor hij niet té abstract is (zie afbeelding 3 en 4).⁹⁵ De mens is gedegenereerd tot een grote, weerloze baby: hij kan niet lopen, geen vast voedsel eten, heeft (baby)vet, geen lichaamsbehaar en moet continu verzorgd worden. Omdat persoonlijke drijfveren (*directives*) bij hem ontbreken, heeft hij in feite geen reden meer om op te groeien. Zijn *joie de vivre* heeft hij compleet verloren. Hier resoneert de eerder geciteerde hartekreet van Captain 'I don't want to survive, I want to live!'

De tragiek is compleet als uiteindelijk de robot Wall-E, nota bene een eigen creatie van de mens, hem moet komen redden van zijn nutteloze bestaan en hem zijn plicht als mens doet inzien. Die plicht bestaat naast het redden van de door mensen verwoeste aarde allereerst uit een affectieve en oprechte omgang met elkaar, door vriendschappen op te bouwen en lief te hebben. Ironisch; het maakt de in het vorig hoofdstuk besproken robots aanvankelijk menselijker én sympathieker dan zijn vleselijke medespeler. In tegenstelling tot de afgevlakte mens op de Axiom, kunnen robots zich bijvoorbeeld wel onafhankelijk voortbewegen – al kost het voor sommigen aanvankelijk nogal wat wilskracht om zich buiten de gebaande paden te bewegen. Kijk naar schoonmaakrobot M-O, die later Wall-E's helper wordt. Ze zijn zich bewust van hun van keuzevrijheid en hoewel de keuzes ingrijpender zijn dan het kiezen van een blauwe of rode outfit durven ze er ook verantwoordelijkheid voor te nemen.

Het machinale van John en van de mens in het algemeen komt naar voren als we zien hoe hij ook in wezen 'geprogrammeerd' is. Hij is volledig onverschillig en vastgeroest in zijn routinematige leven dat hij zich nergens meer over verbaast. De verwondering en nieuwsgierigheid over de wereld die Wall-E juist zo karakteriseert, is bij hem verloren gegaan. In de eerste scène waarin (geanimeerde) mensen voorkomen, wordt deze houding ten opzichte van de wereld duidelijk gereflecteerd in de cinematografie en mis-en-scène. We zien een rappe montage waarin opzweepende muziek klinkt, shots zich snel afwisselen en veel mensen tegelijk door elkaar heen praten. Terwijl Wall-E compleet overdonderd is door de constante stroom aan beelden, geluid en beweging lijken de mensen niet onder de indruk te zijn. Er wordt gebruik gemaakt van *extreme close ups* om te laten zien hoe de mens op de automatische pilootstand handelt en op zijn wenken bediend wordt door servicebots.⁹⁶ Het beeld beweegt via een *crane shot* naar boven om ons vanuit een *extreme long shot* een *bird eye view* te geven

⁹⁴ Gibbs 2010, p. 187.

⁹⁵ De mensen in de film waren aanvankelijk heel anders ontworpen, namelijk als levensgrote 'blobs': grote, gelatineachtige wezens die als figuren die nog weinig met mensen van doen hadden. Waarschijnlijk hebben de filmmakers hiervan afgezien omdat ze met deze personages binnen de *uncanny valley* zouden belanden en de doelgroep de stuipen op het lijf zouden jagen.

⁹⁶ Bordwell en Thompson 2010, p. 195.

over een deel van de *economy class* passagiers van de Axiom.⁹⁷ Dit laat de massaliteit van de situatie zien (zie afbeelding 5). In het tweede deel van de film is het camerawerk is veel stabiel. In tegenstelling tot het *shaky* karakter van de meeste scènes op de aarde, zijn de camerabewegingen hier heel *smooth*.⁹⁸ Ook zien we veel felle, *basic* kleuren. Naast zwart en fluorescerend blauw zijn dat vooral de kleuren uit het BnL logo: rood, donkerblauw en wit. Natuurlijk zonlicht is nooit zichtbaar in deze shots, we bevinden ons immers in de ruimte. Ook zijn vormen veelal strak en eenvoudig.

Er is kortom gekozen voor een klinische stijl die in scherp contrast staat met Wall-E's wereld. Wall-E lijkt nu juist buitenaards als smoezelig wezen temidden van deze strakke, steriele wereld. Door het inzetten van specifieke filmische middelen worden in *Wall-E* twee aparte werelden gecreëerd die karakteristiek zijn voor hun inwoners. Hierdoor wordt niet alleen het verschil in habitat, maar logischerwijs ook tussen mens en robot zelf benadrukt.

Toch wil ik hier een kanttekening bij plaatsen. Van affectieve gevoelens bij mensen is wel degelijk sprake, zeker wanneer ze in contact zijn gekomen met Wall-E. Dat is bijvoorbeeld te zien aan de manier waarop John Wall-E nakijkt wanneer de laatste hem weer in zijn stoel heeft gehesen (afbeelding 4). Mary heeft ook een zeer expressief gezicht en verwondert zich over kleine zaken in haar leven, bijvoorbeeld wanneer het zwembad ontdekt ('I didn't know we had a pool!') of ziet hoeveel sterren er aan de hemel schitteren. Ze ervaren dus wel degelijk affectieve momenten.⁹⁹ Haar ervaring wordt door de gestilleerde shots extra kracht bijgezet wat eenzelfde affectieve ervaring bij de kijker teweeg brengt.¹⁰⁰

Deze affectieve, unieke persoonlijkheid wordt extra kracht bijgezet door het talrijke gebruik van *point of view* shots.¹⁰¹ Een grote verscheidenheid aan personages passeert door middel van dit soort shots de revue. Bij John's eerste ontmoeting met Wall-E zien we al dat niet alleen gebruik wordt gemaakt van *point of view* shots, maar zelfs *perceptual* subjectiviteit.¹⁰² Dit gebeurt onder andere bij de eerste kennismaking met Mary. Ook bij niet-menselijke personages als M-O, Auto, Eve en uiteraard Wall-E krijgen we de kans vanuit hun ogen mee te kijken door het gebruik van deze perceptuele subjectiviteit. Door de constante verschuiving van focalisatie krijgen we de mogelijkheid te switchen tussen de visie van de *anthropos* (de mens) en die van de *morphe* (het object of ding, in dit geval de robot). Hierdoor krijgen we de kans om – in de woorden van Gilles Deleuze, een *gaseous perception* aan te nemen: een soort abstract 'free-floating point of view free from anchor points'.¹⁰³ Voor Deleuze kan film als 'gaseous' gezien worden als het aan de menselijke perceptie weet te ontsnappen en zo het alles doordringende antropocentrisme achter zich laat.¹⁰⁴ Door deze manier van kijken aan te nemen worden

⁹⁷ Bordwell en Thompson 2010, p. 195-199.

⁹⁸ Bordwell en Thompson 2010, p. 200.

⁹⁹ Smelik 2012, p. 123.

¹⁰⁰ O' Sullivan 2001, p. 126.

¹⁰¹ Bordwell en Thompson 2010, p. 95.

¹⁰² Ibidem.

¹⁰³ Holliday 2016, p. 257.

¹⁰⁴ Holliday 2016, p. 258.

we geforceerd om onze eenzijdige, antropocentrische visie achter te herzien en wordt naast de mens ook het ding centraal gesteld.



AFBEELDING 3.5: EEN BIRD EYE SHOT VAN DE ECONOMY CLASS OP DE AXIOM

3.2. Intermezzo: De *live action* mens: utopie versus werkelijkheid



AFBEELDING 3.6: SHELBY FORTHRIGHT OP DE VOORPAGINA VAN EEN KRANT

Doordat in de film zowel *live action* als geanimeerde mensen te zien zijn, ontstaat er een spanning die samenhangt met de spanning die bestaat tussen mens en machine. Er is niet alleen sprake van een imitatie van een fotorealistische stijl, zoals in het vorig hoofdstuk besproken is, maar *live action* scènes worden in hun totaliteit ingevoegd.

In de beginjaren van de avondvullende film, werd kleur doorgaans gebruikt voor de verbeelding van een fantasiewereld. Denk bijvoorbeeld aan het kleurrijke land van Oz in *the Wizard of Oz* (1939) dat tegenover de zwart-witte realiteit van Kansas wordt gesteld.¹⁰⁵ Animatiefilm is nog beter in staat dan *live action* film een feller, meer verzadigd kleurenpalet toe te passen.¹⁰⁶ Toen animatiefilm aan populariteit begon te winnen werd het daarom hoofdzakelijk gebruikt om fantastische, sprookjesachtige verhalen te vertellen.

¹⁰⁵ Bordwell en Thompson 2010, p. 57-58.

¹⁰⁶ Bordwell en Thompson 2010, p. 152.

Zoals kleurgebruik staat tot zwart-wit gebruik, staat animatiefilm als medium tegenover *live action* film. In *Wall-E* worden deze opposities aan de kant geschoven. De beelden met ‘echte’ acteurs worden juist gebruikt om een niet langer kloppend, nostalgisch wereldbeeld te laten zien. In een van de eerste scènes van de film wordt dit al duidelijk. Hierin zien we de destructieve impact die *superstore* BnL heeft gehad op de aarde. Binnen een paar minuten worden we in zogenaamde echte, *live action* commercials van BnL door Shelby Forthright, de *global ceo* van BnL, bijgepraat over het moederschap door middel van *corny* uitspraken als ‘Too much garbage in your face? There’s plenty of space out in space!’ en ‘Space is the final fun-tier!’ Wanneer Wall-E en EVE aankomen op het moederschap de Axiom, is de realiteit 180 graden gedraaid. De mens is weer ‘gewoon’ geanimeerd om het onderscheid te laten zien tussen het ideaalbeeld dat Buy ‘n Large decennia eerder schetste en de werkelijke toestand waarin de mens verkeert.

In de commercial zien we *nuclear family*-achtige types met stralend witte tanden, helemaal happy met hun leven op de Axiom. In de montage is een mooie overgang van een shot waarin het droombeeld van een vertrekkende Axiom, uitgezwaaid door Forthright, naadloos overloopt in een shot van de werkelijke toestand van de aarde: vies, vervuild en in allerijl achtergelaten. BnL is zelf de aanstichter van alle troep en zoekt krampachtig naar een laatste redmiddel om de aarde nog van de ondergang te redden. Het acteerwerk van Fred Willard als Forthright is in het oog springend, zeker wanneer we deze verbinden met mis-en-scène waarin hij geplaatst is.¹⁰⁷ Hoewel zijn naam doet vermoeden dat hij een openhartig personage is, brengt hij weinig verandering in de deplorabele toestand waarin de aarde zich verkeert.¹⁰⁸ Dit is ook te zien in een shot van een oude krant, waarin we Shelby lachend twee aanhalingstekens in de lucht zien maken onder het mom van ‘het valt allemaal wel mee’ (zie afbeelding 6). Dit geeft de directeur van BnL een geniepige uitstraling. Wanneer de planeet niet meer levensvatbaar lijkt en toestand A113 wordt uitgeroepen, kondigt hij nogmaals lachend (hoewel ditmaal ietwat beteuterd) in een kort bericht aan dat de Axiom maar op ‘full autopilot’ moet overschakelen en dus niet meer naar de aarde zal terugkeren. Het plantje van Wall-E is echter het levende bewijs dat de aarde wél weer vatbaar voor leven is.



AFBEELDING 3.7: FORTHRIGHT GEEFT INSTRUCTIES VOOR OPERATIE HERKOLONISATIE



AFBEELDING 3.8: FORTHRIGHT LAAT WETEN DAT OPERATIE HERKOLONISATIE NIET DOOR KAN GAAN

¹⁰⁷ Bordwell en Thompson 2010, p. 144.

¹⁰⁸ ‘Forthright’ betekent letterlijk vertaald oprecht of openhartig.

Waar een *live action* decor ons met de vertrouwde uitstraling normaal makkelijker doet inleven in de menselijke situatie, zorgt het hier juist voor wantrouwen en groeit onze sympathie voor abstracte, geanimeerde robots als Wall-E.

Shelby Forthright is een weinig uitgediept, vlak personage dat maar weinig *screen time* krijgt. Onder de geanimeerde mens is wél meer variëteit.¹⁰⁹ Onder hen is Captain het meest bijzondere geval.

3.3: Na de ommekeer: Captain



AFBEELDING 3.9: CAPTAIN KIJKT WANTROUWEND NAAR AUTO

Ondanks dat ik al kort stil heb gestaan bij het affectief vermogen van menselijke personages in de film, wil ik nog kort reflecteren op een bijzonder personage: de Captain. Hij maakt als personage een enorme karakterontwikkeling door waardoor hij verandert in een ‘complex and ever-evolving social interface’ waardoor hij ten voeten uit menselijk te noemen is.¹¹⁰

Wanneer we de Captain halverwege de film leren kennen, is hij net zo doelloos als alle andere mensen op zijn schip. Vastgeroest in zijn saaie, statische leven heeft hij nog weinig redenen waarvoor hij zijn bed uitkomt (op de *morning announcements* na natuurlijk). Dat is ook niet nodig, want de automatische piloot, kortweg Auto, heeft het roer van hem overgenomen. Pas wanneer Wall-E plotseling voor zijn neus staat, borrelt bij hem een vurig verlangen op om eindelijk iets wezenlijks te doen. Hij is erg geïnteresseerd in zijn herkomst en wanneer het woordje ‘earth’ zijn aandacht trekt, vraagt hij het digitale personage Computer de oren van het spreekwoordelijke hoofd. Hij ziet middels kleurrijke afbeeldingen en filmpjes (overigens wederom van *live action* mensen) hoe de mens ooit in harmonie met de aarde geleefd heeft op onze planeet en wordt daardoor *getriggered*. Wanneer Captain er uiteindelijk achter komt in wat voor staat de aarde zich werkelijk bevindt, wil hij ondanks het bericht van Forthright terugkeren om zijn ‘thuis’ te redden. Hij kan het niet over zijn hart verkrijgen toe te kijken hoe de aarde wordt opgegeven, of zoals hij het in zijn eigen woorden zegt: ‘I can’t just sit here and do nothing! That’s all I’ve ever done! That’s all anyone on this blasted ship has ever done!’ Dit is ook het

¹⁰⁹ Bordwell en Thompson 2010, p. 85.

¹¹⁰ Gibbs 2010, p. 196.

moment waarop Captain zijn inmiddels befaamde 'I don't want to survive, I want to live!' uitspraak doet. In dit opzicht beschikt ook de Captain wel degelijk over de al eerder besproken excentrische positionaliteit. Zijn *moment supreme* is daar wanneer hij het roer overneemt van Auto. Uiteindelijk werken mens en robot samen om koers te zetten naar de aarde.

In wezen lijkt de Captain op Wall-E. Ze zijn beiden nieuwsgierig, hartstochtelijk in het uitvoeren van hun *directive* en hebben de drang zich te ontwikkelen. Ze hebben ook allebei een energieboost nodig om de dag te beginnen: Wall-E verkrijgt energie door middel van zonlicht en Captain begint de dag met een goede kop koffie. Maar waar Wall-E's personage redelijk stabiel blijft, ook in de tweede helft van de film, zien we Captain drastisch evolueren. Van een slome, ietwat domme kapitein ontwikkelt hij zich tot hartstochtelijke man die zich met recht kapitein van de Axiom mag noemen. De komst van Wall-E geeft de mensen een kans zich opnieuw te ontwikkelen, die Captain uiteindelijk als een van de eersten aangrijpt. Captain lijkt wel degelijk in staat te veranderen en affectief te reageren op zijn omgeving en toont daarmee aan geen vaststaande essentie te zijn.¹¹¹ De schoen waar het plantje in zit, staat symbool voor de nieuwe fase waarin de mens komt. Hij kan zijn babyfase achter zich laten. Het is de hoogste tijd om weer op eigen benen te leren staan, wat Captain ook letterlijk doet wanneer hij de strijd met Auto aangaat. Hij is zijn kinderschoenen daarmee ontgroeid. Hoewel de mens, met Captain als belangrijkste voorvechter, zich realiseert dat zijn voorvaders fouten hebben gemaakt in het verleden, neemt hij de verantwoordelijkheid op zich en probeert de situatie met alles wat binnen zijn kunnen ligt weer op te lossen. De mens is weer mens geworden.

3.4: Conclusie

De mens heeft een ambigue relatie ten opzichte van de robot in *Wall-E*. Dat komt omdat hij zich in verschillende verschijningsvormen presenteert. Zo hebben we gezien dat er voor de mens een belangrijke ommekeer plaatsvond nadat Wall-E arriveerde op de Axiom. Daarnaast wordt er bewust gebruik gemaakt van *live action* om een utopische wereld te laten zien die niet langer meer realistisch is. De geanimeerde mens wordt vanaf de tweede helft van de film ingezet om te laten zien wat er werkelijk van de mens terecht is gekomen. Aan de ene kant lijkt de mens gedegradeerd in de antropocentrische wereldrangorde door mechanische kenmerken te vertonen. Het machinale wordt mede benadrukt het inzetten van filmische middelen als rappe montage en zijn onpersoonlijk ogende habitat de Axiom. Er is op het schip vooral gebruik gemaakt van strakke vormen en simpele kleuren. Toch hebben we door Captain nader onder de loep te nemen gezien dat ook de mens wel degelijk nog steeds in staat is menselijke waarden uit te drukken en weer zijn menselijkheid terug te vinden. De robot heeft dus geen alleenrecht op wat wij als 'menselijk' besproken hebben. Het is tijd om de eindbalans op te maken in het laatste, samenvattende hoofdstuk waarin de mens en robot vergeleken worden.

¹¹¹ Gibbs 2010, p. 187.

HOOFDSTUK 4: EPILOOG

Mens en robot vergeleken: de verzoening?

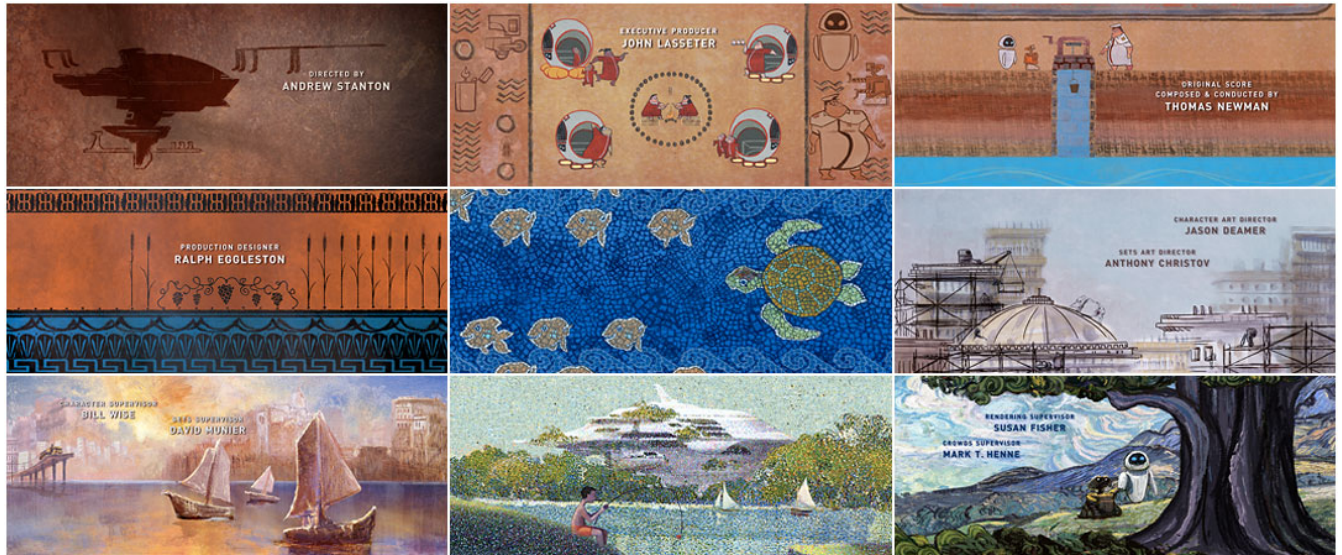
To survive or to live? Het is niet de enige tegenstelling die de revue is gepasseerd in *Wall-E*. De animatiefilm is, eigen aan het medium, een wereld van tegenstellingen: menselijk versus machinaal, geanimeerd versus *live action* en robot versus mens.¹¹² Door grensoverschrijdingen tussen mens en machine komen deze tegenstellingen ter discussie te staan. De antropocentrische wereldvisie wordt daardoor geproblematiseerd. In de vorige hoofdstukken heb ik onderzocht hoe robots op mensen zijn gaan lijken en vice versa. We hebben gezien dat de grenzen tussen mens en machine overschreden kunnen worden doordat beide groepen kenmerken van elkaar hebben overgenomen. Er vindt een wederzijdse beïnvloeding plaats doordat de machine naar evenbeeld van de mens geschapen is en de mens tegelijkertijd leunt op de kunstmatige intelligentie van machine. Er wordt bij het vormgeven van de personages naar een balans gezocht tussen menselijke en niet-menselijke eigenschappen. Daarbij wordt erop gelet de grens tussen abstractie en herkenbaarheid niet te overschrijden, om uit de *uncanny valley* te blijven.

Mens en robot gaan naarmate het filmnarratief vordert meer op elkaar lijken. Waar de cyborg de menselijke variant is van een robot, is Wall-E de robotvariant van wat we zien als ‘menselijk’. Is het echter nodig, zoals Warwick al stelde, een robot van vlees en bloed te worden, om niet door robots zelf gepasseerd te worden? Volgens het toekomstbeeld van *Wall-E* zullen mens en machine samen moeten werken en elkaar niet wegdrücken in gescheiden sferen. Dan kan een wereld ontstaan waarin de symbiose leidt tot een *best of both worlds*-scenario. Een glimp van een dergelijke wereld zien we in de epiloog van *Wall-E*. Hierin werken mens en robot samen aan de wederopbouw van de aarde. We zien door middel van diverse kunststijlen (onder andere grottekeningen, klassieke vaasschilderingen, etsen, pointillistische en impressionistische schilderijen) hoe mens en machine opnieuw het vuur ontdekken, vis leren vangen, land cultiveren en de eerste steden bouwen (zie afbeelding 4.1). Er vindt haast een *reset* van de geschiedenis plaats waardoor mens en machine uiteindelijk in vrede samenleeft. De film eindigt met een shot waarin Wall-E en Eve elkaars hand vasthouden en kijken naar hoe het kleine, groene plantje is uitgegroeid tot enorme boom.

Als we de oppositie tussen mens en machine deconstrueren en door films als *Wall-E* inzien dat de twee aanvullend kunnen zijn in plaats van tegengesteld, laten we de achterhaalde antropocentrische wereldvisie achter ons. Animatiefilm is een uniek medium dat bij uitstek geschikt is om dit soort antropomorfe subjectiviteit te laten zien. Hierdoor zien we niet alleen de personages in *Wall-E*, maar ook onze feitelijke ‘werkelijkheid’ in ander licht. Dit maakt een posthumane, ruimere blik mogelijk en geeft ons de kans de personages in *Wall-E* vanuit een nieuwe invalshoek te benaderen. Zoals Wall-E aanvankelijk de robot van vlees en bloed is, verschuift dit predicaat later in de film naar de mens, die op

¹¹² Telotte 2010, p. 22.

automatische piloot lijkt te staan. Toch komt de mens op tijd tot inkeer, waardoor hij dit beeld van zich af weet te schudden. Zo weten mens en robot te bewijzen dat ze meer willen (en meer zijn) dan alleen wezens die enkel overleven: ze willen leven!



AFBEELDING 4.1: DE AFTITELING VAN WALL-E VERTELT ONS WAT ER GEBEURT NADAT MENS EN MACHINE ZIJN TERUGGEKEERD OP AARDE

CONCLUSIE

Hoe problematiseert Wall-E de antropocentrische wereldvisie door de grenzen tussen ment en niet-mens te doorbreken? Dat is de vraag die in deze scriptie centraal stond. Ik heb gekeken op wat voor manier beide groepen complementair zijn en van elkaar kunnen leren in plaats van dat ze elkaar wegdrücken in aparte leefsfieren. Zo komt de antropocentrische wereldvisie spreekwoordelijk op losse schroeven te staan. Om dit te bereiken, wordt er gretig gebruik gemaakt van de opties die animatiefilm als medium te bieden heeft en wordt er gespeeld met het verwachtingspatroon van de kijker.

Door het naar menselijk voorbeeld modelleren van robots gaat Wall-E juist uit van een antropocentrische wereldvisie, maar ondermijnt het aan de andere kant ook de superieure positie van de mens: robots bezitten net als de mens over excentrische positionaliteit en zijn in staat net zoals de mens op situaties te reageren en lief te hebben. Robots als Wall-E zijn daarbij aandoenlijke, vaak sympathieke personages in plaats van dat ze een umheimlich gevoel creëren. Door bepaalde filmische middelen wordt hun menselijke subjectiviteit benadrukt en krijgt Wall-E's habitat een vieze, maar warme en vertrouwde uitstraling.

De mens speelt een ambigue rol in de film. Hij komt voor in vele verschijningsvormen die vaak lijnrecht tegenover elkaar staan. Kijk bijvoorbeeld naar het inzetten van de *live action* mens tegenover de geanimeerde mens. Aan de ene kant lijkt de mens gedegradeerd in de antropocentrische wereldrangorde door mechanische kenmerken te vertonen. Deze kenmerken worden extra benadrukt door filmische middelen als rappe montage en door de mens in een strakke, onpersoonlijke habitat te plaatsen. Aan de andere kant is de mens echter nog steeds om staat om menselijke waarden uit te drukken en weet hij zichzelf te *upgraden*. Het is niet voor niets Captain die zegt 'I don't want to survive, I want to live!'

We kunnen concluderen dat er sprake is van grensoverschrijdend gedrag tussen beide groepen in de film *Wall-E*. Mens en robot trekken meer naar elkaar toe en ondermijnen daarmee de idee van een antropocentrische visie. In plaats daarvan wordt er ruimte gecreëerd voor een posthumane visie waarin mens en robot niet in een hiërarchie geplaatst worden, maar van elkaar kunnen leren. Mens en machine tonen aan dat ze zich niet laten vangen in arbitraire hiërarchieën zoals voorgesteld in de antropocentrische wereldvisie. Daarentegen toont de film aan dat het samenwerken tussen mens en niet-mens loont en zelfs onmisbaar is om in de toekomst te overleven.

BIBLIOGRAFIE

PRIMAIRE BRON

- *Wall-E*. Stanton, Andrew. (2008) DVD. USA: Pixar Animation Studios.

OVERIG

- Aggarwal, Pankaj; McGill, Ann L. 'Is That Car Smiling at Me? Schema Congruity as a Basis for Evaluating Anthropomorphized Products'. In: *Journal of Consumer Research*. Vol. 34 No. 4 (December 2007): p. 468-479.
- Badmington, Neil (ed). *Posthumanism*. Palgrave: Hampshire/New York, 2000.
- Bordwell, David; Thompson, Kristin. *Film art: an introduction: ninth edition*. McGraw Hill: New York, 2010.
- Bruyn, Ben de. 'Anthropocene Audio: The Animal Soundtrack of the Contemporary Novel'. In: *Critique: Studies in Contemporary Fiction*. Volume 57, No. 2 (2016): p. 151-165.
- Clough, Patricia Ticineto. 'Introduction'. In: Clough Ticineto, Patricia; Halley, Jean (ed). *The Affective Turn: Theorizing the Social*. Duke University Press: Durham/London: 2007: p. 1-33.
- Curtis, Polly. 'Scientist becomes world's first cyborg'. In: *the Guardian*, Friday 22 March 2002. Via: <https://www.theguardian.com/education/2002/mar/22/research.highereducation1> Geraadpleegd op: 11 mei 2017.
- Darley, Andrew. 'Bones of Contention: Thoughts on the Study of Animation. In: *Animation: an interdisciplinary journal*. Vol. 2 (2007): p. 63-76.
- 'Feature Films'. http://www.pixar.com/features_films Geraadpleegd op: 17 januari 2017.
- Flaig, Paul. 'Slapstick after Fordism: Wall-E, Automatism and Pixar's Fun Factory'. In: *Animation: an interdisciplinary journal*, Vol. 11, Nr. 1 (March 2016): p. 59-74.
- Flannery, Eoin. 'Ecocriticism' In: *Year's Work in Critical and Cultural Theory*. Vol. 24, No. 1 (2016): p. 419-438.
- Gibbs, Anna. 'After Affect: Sympathy, Synchrony, and Mimetic Communication' In: Gregg, Melissa & Seigworth, Gregory J. *The Affect Theory Reader*. Duke University Press: Durham/London, 2010.
- Haraway, Donna. 'A Cyborg Manifesto: Science, Technology and socialist-feminsism in the late twentieth century'. In: *The Cybercultures Reader*. Bell, David en Kennedy, Barbara M. (ed.). Routledge: London/New York, 2000 (1991): p. 291-324.
- Heise, Ursula K. 'Plasmatic Nature: Environmentalism and Animated Film'. In: *Public Culture*. Volume 26, No. 2 (2014): p. 301-318.
- Holliday, Christopher. 'I'm Not a Real Boy, I'm A Puppet': Computer-Animated Films and Anthropomorphic Subjectivity'. In: *Animation: an interdisciplinary journal*. Vol. 11 No. 3, (November 2016): p. 246-262.
- Jones, Karen, Nagai, Kaori (ed.). *Cosmopolitan Animals*. Via: <http://link.springer.com/book/10.1057%2F9781137376282>
- Marland, Pippa. 'Ecocriticism'. In: *Literature Compass*, vol. 10, No 11 (November 2013): p. 846-868.

- Masschelein, Anneleen. 'The Uncanny and Contemporary Culture.' In: *The Unconcept: The Freudian Uncanny in Late-Twentieth-Century Theory*. State University of New York Press: Albany, 2011: p. 147-153.
- Mul, Jos de. *Kunstmatic van nature: Onderweg naar Homo Sapiens 3.0*. Lemniscaat: Rotterdam, 2014.
- O'Sullivan, Simon. 'The Aesthetics of Affect. Thinking Art Beyond Representation', in *Angelaki: Journal of the Theoretical Humanities*. Vol. 6, No. 3 (2001): p 25-35. Via: <http://simonosullivan.net/articles/aesthetics-of-affect.pdf>.
- Payne, Mark. *Animal Part: human and other animals in poetic imagination*. University of Chicago Press: Chicago, 2015 (2010).
- Ratelle, Amy. 'Cary Wolfe: What is Posthumanism?' In: *MediaTropes eJournal*, Vol. III, No. 1 (2011): p. 147-150.
- Smelik, A. *Ik, Cyborg*. Eburon Uitgeverij: Delft, 2012.
- Telotte, J.P. *Animating Space: From Mickey to Wall-E*. The University Press of Kentucky: Lexington, 2010.
- Torrance, Steve. 'Ethics and consciousness in artificial agents.' In: *AI & Society*, Vol. 22, Issue 4 (April 2008): p. 495-521.
- Warwick, Kevin. 'Cyborg Revolution'. In: *Nanoethics*, Nr. 8 (2014): p. 263-273.
- Warwick, Kevin. 'Cyborg Morals, cyborg values, cyborg ethics'. In: *Ethics and Information Technology*, No. 5 (2003): p. 131-137.