



Robotter har også følelser

Af [MATHIAS BONDE KORSGAARD](#)

Pixars seneste animationsfilm i spillefilmslængde, *Wall-E* (fig.1), er en charmerende fortælling om en ensom robot der oplever sit livs forelskelse. Men filmen er også andet og mere end det; udover at adressere en række tidssvarende og vedkommende emner, tematiserer filmen nogle af animationsfilmens grundprincipper i sit fokus på forholdet mellem menneske og maskine. På et metaplan handler filmen således også om antropomorfisme og begrebet animation i sin mest basale betydning: at give det livløse liv.

Tilbage i begyndelsen af 80'erne sad en håndfuld computernørder og rodede med at udvikle software der kunne bruges til at skabe computeranimerede film. Deres computere havde omtrent den samme ræstyrke som en moderne mobiltelefon. Set i det lys er det imponerende hvilke resultater pionererne på Pixar dengang formåede at tilvejebringe: fx den indtagende kortfilm *Luxo Jr.* (1986) der handler om en arkitektlampe og dens barn – hvoraf baby-lampen siden har fungeret som Pixar-studiernes maskot (fig.2). Men sammenlignet med den nyeste installation i Pixar-serien, *Wall-E*, virker animationerne i *Luxo Jr.* og de øvrige tidlige kortfilm stilistisk set noget primitive. Siden disse første spadestik er der foretaget adskillige teknologiske syvmileskridt: mest berømmet er formentlig den første 100% computeranimerede film i spillefilmslængde, *Toy Story* (1995), men for hver ny spillefilm fra Pixars hænder er animationernes detaljerighed og kvalitet steget uden at det solide greb om karakterudvikling og storytelling er blevet sluppet – og *Wall-E* er bestemt ingen undtagelse.

Selvom Pixar nu til dags er mest kendt for sin produktion af computeranimerede spillefilm, er det dog værd at dvæle et øjeblik ved deres kortfilmsproduktion. Vist er opmærksomheden flyttet fra kortfilmene til spillefilmene, men det er dog ikke ensbetydende med at Pixars kortfilmproduktion er ophørt. Således ledsages *Wall-E* i biografen af en kortfilm der fungerer som forfilm. *Presto* hedder den. Her møder vi en tryllekunstner der har mere end almindeligt svært ved at få hevet en uregerlig kanin op fra sin magiske hat (fig.3). Stilistisk set er filmens animationer et godt billede på den teknologiske udvikling: på en og samme tid virker billederne organisk imødekomende såvel som tempofyldt medrivende – og begge dele i langt højere grad end hidtil set. Kombineret med en simpel historie der levner plads til en perlerække af opfindsomme gags, fungerer *Presto* ganske glimrende som hors d'oeuvre, ja faktisk i en sådan grad at man tager sig selv i at ønske at også regulære spillefilm blev ledsaget af forfilm i biografen – i hvert fald hvis de kunne holde *Prestos* kvalitetsniveauet.

En ensom affaldsrobot i en beskidd verden

De indledende sekvenser i *Wall-E* viser gradvist en jordklode der er dækket af affald og et tykt lag smog. Inden længe toner også filmens titelfigur frem på skærmen – den rustne robot Wall-E (fig.4). Wall-E er en robot skabt med det formål at indsamle og komprimere skrald. Det går dog hurtigt op for én at Wall-E er ensom: menneskeheden har for længst forladt jordkloden på grund af de uoverskuelige mængder affald, og Wall-E har siden menneskenes exit været helt alene.

Wall-E nøjes dog ikke med at følge sin programmering: udover at indsamle og komprimere menneskenes skrald, samler Wall-E nysgerrigt

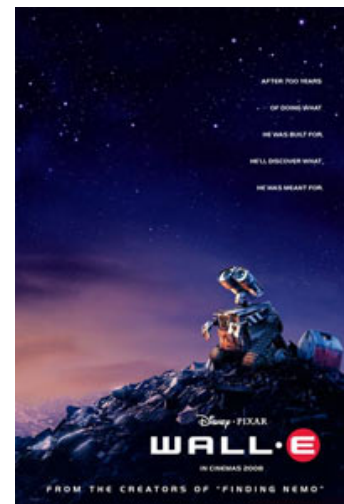


Fig. 1: På filmplakaten til *Wall-E* ser man den ensomme titelfigur stirre længselsfuldt mod stjernerne.



Fig. 2: Arkitektlampen fra kortfilmen *Luxo Jr.* agerer her maskot som en del af Pixars logo.



Fig. 3: Den nuttede, men uregerlige kanin Alec fra kortfilmen *Presto* er en moderne Snurre Snup.

på ting der på en eller anden måde vækker hans interesse: det være sig alt fra et eksemplar af musicalen *Hello Dolly* til bestik. På den vis står det hurtigt klart at Wall-E i løbet af sine 700 års ensomhed hen ad vejen har udviklet en personlighed til trods for at hans intelligens i udgangspunktet er kunstig – hvilket i sig selv viser sig at være en vigtig pointe.

Efter en rum tid hvor vi følger Wall-E i hans udforskning af de store bjerge af skrald og de humoristiske oprindelser der affødes af hans nysgerrige eksperimenteren med alt hvad han støder på, lander et rumskib pludselig på planeten. Med sig bringer rumskibet en skarpskydende og elegant femte fatale-robot der bærer navnet Eve (fig.5). For Wall-E er det kærlighed ved første blik og sidenhen i filmen gør han således også alt for at vinde den fremmede kvindelige robots kærlighed: bl. a. følger han hende langt ud i rummet hvor filmens anden halvdel foregår.

Narrativt set er den historie der fortælles i *Wall-E* både traditionel og forfriskende. Det traditionelle består fx i en klassisk tredelt hjemme-ude-hjem-struktur, men især i at filmens narrative motor er tocyklindret som i så mange Hollywood-film: dels er der det obligatoriske kærlighedsspor og dels er der et andet spor som drejer sig om menneskehedens fremtidige skæbne. Det utraditionelle ved filmens narration vedrører hele den lange næsten ordløse første del af filmen, dvs. den del der foregår på jorden. Denne første del af filmen er et studie i storytelling. Wall-Es natur, hans følelsesliv, hans ensomhed osv. formuleres her næsten udelukkende visuelt. Det er et modigt træk, og det foregår så eminent og sømløst at man ikke behøver ord for at kunne sætte sig i robotens sted. Og netop det at sætte sig i robotens sted er på mere end ét plan et af filmens hovedtemaer.

Antropomorfisme som mestertrope

I *Wall-E* lykkes det i imponerende grad at gøre de ellers mekaniske karakterer livlige. Man kan slet ikke lade være at leve sig ind i karaktererne og deres følelsesliv. Og hvorfor så det? Er der ikke blot tale om følelseskolde robotter der ikke skjuler et menneskeligt hjerte under deres metalchassiser? Selvfølgelig er der det, men animationsfilmens opgave er netop at gøre det livløse livagtigt: at animere.

Et gennemgående træk i animationsfilmene fra Pixar er at lade ikke-menneskelige karakterer indtage centrale roller hvad end der er tale om lamper, legetøj, insekter, monstre, fisk (fig.6), superhelte, biler, rotter eller robotter (i kronologisk rækkefølge i øvrigt). Et af filmenes mål er så at animere disse ikke-menneskelige karakterer således at de humaniseres, så de fremstår menneskelige. Man anvender antropomorfismen som en mestertrope til at skabe troværdige og frem for alt menneskelige karakterer. Det sker dels i selve animationsprocessen: karakterernes bevægelser og fremtoning blødgøres og personaliseres for at sikre at seerne kan indleve sig i karaktererne.

Men humaniseringsprocessen formuleres også i karakterernes opførsel. Wall-E føler menneskelige følelser: ensomhed, frygt, kærlighed. Og han har menneskelige egenskaber: han er morgentræt, klodset, nysgerrig. Bare det at jeg omtaler ham som 'han' siger vel på sin vis det hele (robotter er oftest kønløse).

Eksemplerne på robotternes menneskelige fremtoning og adfærd er uendelige. Blandt de bedste: at både Wall-E og Eve finder det morsomt at poppe boblerne i bobleplast (hvilket alle mennesker gør – indrøm det nu bare!), og at Wall-E på sin flyvetur gennem rummet lader sine hænder løbe gennem stjernestøvet (fig.7) som de fleste mennesker har prøvet at lade hænderne løbe gennem vandet på en sejltur.

At robotterne i *Wall-E* er antropomorfe er dog i sig selv ikke nogen revolution – det er set utallige gange før at man med succes har gjort umenneskelige karakterer menneskelige og aimable i en lang række computeranimerede film, ja, allerede så tidligt som i den førnævnte *Luxo Jr.*. Alligevel udmærker *Wall-E* sig på dette punkt ved på et metaplan at binde nogle af animationens grundprincipper (animationen som livgivende faktor og antropomorfismen som mestertrope) op på de budskaber som historien formidler. Antropomorfismen møder nemlig i filmen også sit modstykke i en omvendning af forholdet mellem menneske og maskine. Der er ikke kun tale om at filmens robotter

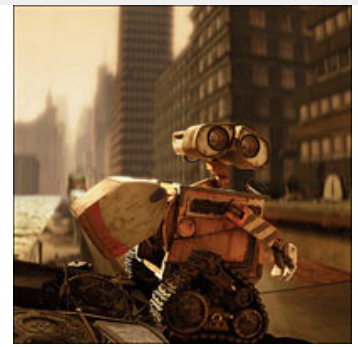


Fig. 4: Wall-Es antropomorfe karakter fremhæves fx af den skoletaskelignende kasse som han som en skoledreng har på ryggen.



Fig. 5: Eve vækker i sit mælkehvide design mindelser om Apples produkter som også ses flere steder i filmen.

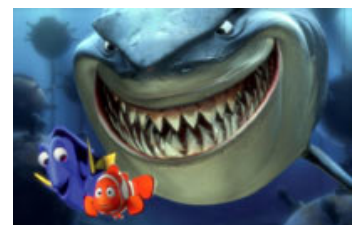


Fig. 6: I Pixars film ses nærmest altid antropomorfe skikkelser. Her er det fiskene fra *Finding Nemo* (2003).

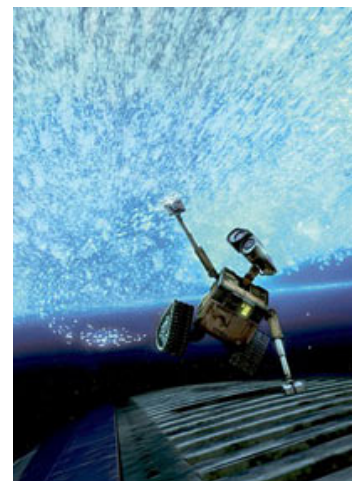


Fig. 7: Wall-E på flyvetur gennem verdensrummet.

virker menneskelige – filmens mennesker virker også som robotter.

Automatisering og dovenskab

I sine budskaber er *Wall-E* ualmindeligt politisk korrekt hvilket virker nærmest forfriskende i en tid hvor politisk ukorrekthed er en naturlig del af dagsordenen. Filmen er et testamente mod overforbrug, miljøsvineri og den dovenskab der følger i hælene på automatiseringen af vores samfund. *Wall-E* er i filmen den eneste der formår at gå imod ensretningen i det apatiske menneskelige samfund, og på sin vej animerer han andre til at gå samme vej: mod strømmen. *Wall-E* har en intens indvirkning på sine omgivelser og uden at det som sådan er hans mål smitter hans menneskelighed af på såvel robotter som mennesker. Antropomorfismen som menneskeliggørelsens princip og animationen som livagtiggørelsens ditto gives således i filmen et konkret udtryk.

Med sit udbredte fokus på teknologi, computere og robotter peger filmen på den vis også udad mod sin egen skabelsesproces. At det i en vis forstand er robotterne der sidder på magten i filmen, får én til at fundere over hvorledes forholdet mellem menneske og maskine er i forhold til den kreative proces der er gået forud for filmens tilblivelse.

Holdet bag filmen synes dog at være sig dette forhold bevidst. Behovet for at understrege at det er mennesker og ikke maskiner der står bag denne computeranimerede film er i hvert fald til at få øje på. Med et glimt i øjet fremhæves filmens skabere som værende mennesker på en af filmplakaterne: "From the humans who brought you *Finding Nemo*" (fig.8). Det budskab som en sådan overskrift søger at formidle er at maskinen højst skal opfattes som kunstnerens redskab, computeranimatorens pensel – eller i en generel vending – som menneskets forlængede arm. Og netop denne pointe er som sagt udtalt i selve filmen. Lader vi automatiseringen fortsætte ufortrødent, vil vores dovenskab i sidste ende løbe af med os. Havde man ladet det være op til en computer alene at lave *Wall-E*, var det formentlig ikke blevet en ligeså god film.

Syntetisk realisme

Selvom computeren selvfølgelig er et vigtigt redskab i skabelsen af en film som *Wall-E*, bunder en stor del af de computeranimerede films succes i deres lån fra traditionel film. Computeranimerede film adskiller sig selvsagt fra regulære spillefilm netop fordi de er skabt på en computer og ikke optaget med et egentligt kamera, men ikke desto mindre har animationsfilmen et solidt fundament i den traditionelle film både hvad angår gængse filmiske teknikker og storytelling. Narrativt set følger *Wall-E* som nævnt nogle gængse strukturer og på den vis er der i *Wall-E* heller ikke tale om at æstetikken og stilen rangerer over fortællingen og karaktererne (fig.9).

Dermed ikke sagt at der ikke er tale om imponerende animationer i *Wall-E* – for det er der – nej, pointen er at animationerne kun meget sjældent får lov at stjæle fokus fra den historie der fortælles og de karakterer der er impliceret i den. "It's about the characters" som en af Pixars grand old men, John Lasseter, har udtalt – underforstået at karaktererne er vigtigere end æstetikken. Som i Pixars film generelt smager æstetikken i *Wall-E* derfor heller ikke alt for meget af computer: man søger i stedet at opnå en konvergens mellem det ægte og det syntetiske – en slags syntetisk realisme.

Denne syntetiske realisme søges som nævnt opnået gennem en simulation af gængse filmiske koder: et virtuelt kamera og en virtuel klipning guider os igennem filmens forløb bl.a. med det formål at få os til at glemme at vi har med en computeranimeret film at gøre. Når den regulære films cinematografi bliver efterlignet, bortledes seerens opmærksomhed fra det faktum at alt det der udspiller sig på skærmen i virkeligheden er 100% syntetisk skabt (fig.10). De effekter som seeren er velkendt med fra den regulære biografoplevelse (zoom, dybdefokus, klipning, etc.) konstituerer et simulakrum af den 'ægte' filmoplevelse – til trods for at den computeranimerede films 'virkelighed' er skabt fra bunden uden noget egentligt mimetisk forhold til 'virkeligheden' på vores side af lærredet. Uanset hvor fotorealistisk et udseende animationerne opnår i kraft af deres matematiske præcision, vil den computeranimerede films tegnsystem altid være ikonisk og dermed ikke indeksikalsk som det er i en regulær film.

Bag den umiddelbare realisme gemmer sig altså en uoverstigelig



Fig. 8: På denne filmplakat til *Wall-E* fremhæves mennesket – og ikke maskinen – som filmens skaber.

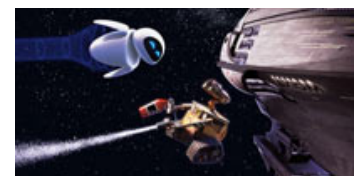
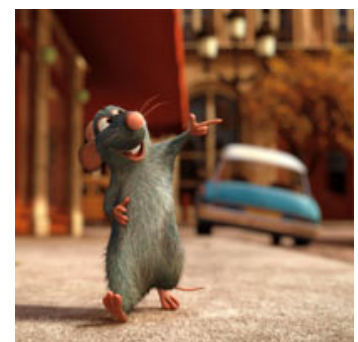


Fig. 9: Selvom æstetikken i *Wall-E* er imponerende, er det karaktererne der står i centrum. Her ses *Wall-E* og *Eve* midt i en dans.



Animationsfilmens universer er genkendelige, men trods alt helt og holdent syntetiske. Her ses *Remy* i det parisiske bybillede i filmen *Ratatouille* (2007).

ontologisk forhindring som dog også må siges at være en del af charmen ved computeranimerede film. Fascinationen ligger jo netop i at animationsfilmernes opfindsomme fantasiverdener og vrangbilleder af vores virkelighed gengives i et kendt filmisk sprog, samtidig med at de ligner noget særegent, noget komplet ukendt og uset. Målet er således ikke en hyperrealistisk gengivelse af vores virkelige verden (hvilket *Wall-E* heller ikke leverer), men snarere at skabe en karikatur af virkeligheden hvor fortællingen og karaktererne er det centrale. Computeranimationen er det redskab der sikrer at historien fortælles på den mest hensynsfule måde. I *Wall-E* er det også historien og karaktererne der hiver stikket hjem, den imponerende æstetik til trods (fig.11).

Tabet af uskyld

Alt i alt må *Wall-E* siges at hæve overliggeren for computeranimationsfilmen. *Wall-E* er en film af den slags der besidder den eventyrlige egenskab både at appellere til børn og voksne. Æstetisk set er filmen fejende flot fabrikeret, men de visuelle lækkerier truer aldrig med at udslette historien og de elskelige robotkarakterer. Det syndefald og tab af uskyld som Wall-E oplever, i det øjeblik den destruktive kvinde Eve træder ind i hans verden, svarer til den modningsproces som computeranimationsfilmen har gennemgået i løbet af de sidste mange år og som nu kulminerer med *Wall-E*. Den computeranimerede mainstream-film er blevet endegyldigt voksen – dog som nævnt uden at miste sin barnlige appel. 80'ernes uskyldsrene dage kommer formentlig aldrig igen – og arkitektlampen fra *Luxo Jr.* må føle sig truet på sin plads som Pixars maskot (fig.12) .

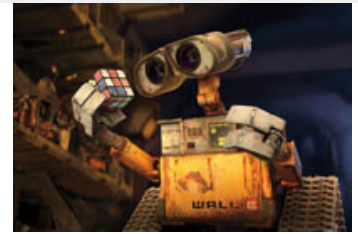


Fig. 11: I sidste ende er det den aimable titelfigur i *Wall-E* der er filmens mest charmerende element.



Fig. 12: Måske bliver *Wall-E* så stort et hit at arkitektlampen fra *Luxo Jr.* må vænne sig til at dele maskotpladsen i Pixars logo med Wall-E som her.

Fakta

Wall-E (2008), 98 min., USA
Instruktion: Andrew Stanton
Dansk premiere: 29. august

Find mere info om *Wall-E* på www.pixar.com/featurefilms/walle og www.disney.dk/film/wall-e

Presto (2008), 5 min., USA
Instruktion: Doug Sweetland
Dansk premiere: 29. august (vises som forfilm til *Wall-E*)

Presto kan ses online i høj opløsning [her](#).

Alle Pixars computeranimerede film (samtlige spillefilm fra *Toy Story* til *Ratatouille* samt en samling af Pixars kortfilm) kan købes på DVD via www.imusic.dk. *Wall-E* udkommer på DVD den 16. december

Pixar har tidligere været emne for en artikel i 16:9. Læs Louis Thonsgaards artikel [Om glæden ved Pixar](#) her.

 [Udskriv denne artikel](#)

 [Gem/åben denne artikel som PDF](#)

 [Gem/åben hele nummeret som PDF](#)