

WALL-E

Het geanimeerde liefdesverhaal van twee robots

Sandrine Gütz (3483010)



2008

Disney · PIXAR

**Bachelor Eindwerkstuk
2011-2012 – Blok 3**

Werkgroep 7 | Animatie
Docente: A.S. Lehmann

Inhoudsopgave

Inleiding	3
Hoofdstuk 1: Het proces van identificatie bij animatiefilms	5
<i>1.1 Animatie: beweging en hyperrealisme</i>	5
<i>1.2 Het opwekken van empathie: believability en antropomorfisme</i>	6
Hoofdstuk 2: Geloofwaardige decors en personages in WALL-E	8
<i>2.1 Cameravoering en visuals</i>	8
<i>2.2 De functie van geluid in WALL-E</i>	9
<i>2.3 Hoe Wall-E menselijk wordt gemaakt: antropomorfisme</i>	10
Hoofdstuk 3: Genderstereotypering in WALL-E	13
<i>3.1 Wall-E en Eve als man en vrouw</i>	13
<i>3.2 Disney, Pixar en gender</i>	14
Conclusie	18
Bibliografie	20
Bijlage	22

Inleiding

Hoewel er veel verschillende definities en vormen van animatie zijn, beslaat de kern van de definitie altijd het feit dat ogenschijnlijk levenloze vormen tot leven worden gewekt door middel van beweging. Het toevoegen van beweging is echter niet altijd genoeg om een geloofwaardig 'levend' object te creëren. Binnen het proces van animatie worden bepaalde technieken gebruikt om te zorgen dat het publiek zich kan identificeren met de geanimeerde objecten, opdat zij kunnen meeleven met het getoonde verhaal. Om deze technieken bloot te leggen, zal binnen dit paper een analyse worden gemaakt van het maakproces van de film WALL-E (2008). WALL-E is geregisseerd door Andrew Stanton en is bekroond met vele prijzen, waaronder een Oscar voor 'Best Animated Feature Film of the Year' in 2009.¹ De film is uitgebracht door Pixar Animation Studios; een onderdeel van de Walt Disney Company. Binnen het vakgebied van animatie is Disney vanaf het begin een grote speler geweest. Walt Disney bracht in 1928 zijn eerste animatiefilmpjes met Mickey Mouse uit, en introduceerde in 1937 de eerste lange geanimeerde speelfilm: Sneeuwwitje en de Zeven Dwerfen. Ondanks de vele successen van Disney die volgden, wordt het bedrijf regelmatig bekritiseerd wegens de stereotypen die zij vertolken op bijvoorbeeld het gebied van ras, etniciteit en gender.²

Ook binnen het verhaal van WALL-E komt een dergelijke stereotypering voor. Het verhaal draait om twee ogenschijnlijk geslachtsloze robots, die op een bepaalde manier een geslacht toegewezen krijgen en menselijk worden gemaakt. Dit is een bijzonder fenomeen, omdat een robot in essentie iets is dat alleen *doet* en niet *voelt*. Een robot is niet meer dan een ding zonder emotie, dat doet waarvoor hij is geprogrammeerd. In deze film wordt dit 'ding' echter ingezet om een emotioneel liefdesverhaal te vertolken tussen de twee robots Wall-E³ en Eve, die door de kijker geïnterpreteerd worden als mannetje en vrouwtje. Om het verband tussen dit fenomeen en de filosofie van Disney te kunnen blootleggen, wil ik onderzoeken hoe het maakproces van WALL-E ervoor zorgt dat het publiek zich kan identificeren met de karakters en kan meevoelen met de liefdesrelatie tussen de twee robots. Hoe komt het toch dat wij kunnen meeleven met Wall-E en hem interpreteren als een klein, zielig en kwetsbaar robotje? Hoe komt het dat wij de acties van Wall-E en Eve interpreteren als een

¹ The Internet Movie Database (IMDb), WALL-E (2008) "Awards," <http://www.imdb.com/title/tt0910970/awards>.

² Voor uitgebreide informatie over deze kritiek, zie bijvoorbeeld de boeken *Understanding Disney* (2001) van Janet Wasko en *The Mouse That Roared: Disney and the End of Innocence* (2010) van Henry A. Giroux en Grace Pollock.

³ In dit artikel zal naar de filmtitel gerefereerd worden door het gebruik van klein kapitaal (WALL-E) en op deze wijze naar het karakter: Wall-E.

opbloeiende liefde, terwijl het de film aan dialoog ontbreekt? Op basis van een literatuuronderzoek, interviews met de makers van de film uit het bonusmateriaal en een analyse van de film zelf, zal ik beargumenteren dat het maakproces hierbij een grote rol speelt, alsmede de constructie van gender binnen deze en andere films van Disney en Pixar.

In het eerste hoofdstuk zullen aan de hand van wetenschappelijke teksten van verschillende theoretici een aantal begrippen worden uitgewerkt om te beschrijven op welke manier geanimeerde karakters geloofwaardig of realistisch worden gemaakt, zodat zij het medeleven van de kijker kunnen opwekken. Vervolgens wordt onderzocht op welke manier we dit terug zien in de film WALL-E door te onderzoeken hoe het maakproces ervoor zorgt dat de karakters geloofwaardig en menselijk worden gemaakt. Hierbij wordt speciale aandacht besteed aan de constructie van het geluid binnen de film, omdat dit samen met visuele effecten wordt gebruikt om het gat van de ontbrekende dialogen op te vullen. In het derde deel bekijken we hoe de 'vermenselijking' van Wall-E en Eve tegelijkertijd hun geslacht definieert en op welke manier deze constructie van gender stereotypen bevestigt ofwel ontkracht. De constructie van gender binnen WALL-E zal tot slot geplaatst worden binnen het algemene debat over stereotypering door Disney, en de veranderingen die hier al dan niet in hebben plaatsgevonden door de jaren heen.

1. Het proces van identificatie binnen animatiefilms

Om te onderzoeken op welke manier het proces van identificatie binnen een animatiefilm werkt, is het allereerst van belang om verschillende aspecten van animatie te belichten die van belang zijn voor dit proces. In dit hoofdstuk onderzoeken we de manier waarop geanimeerde karakters geloofwaardig en 'lifelike' worden gemaakt, zodat zij empathie opwekken bij de kijker. In de volgende hoofdstukken zullen deze aspecten worden uitgewerkt bij de analyse van WALL-E (2008).

1.1 Animatie: beweging en hyperrealisme

In zijn boek *Understanding Animation* beschrijft animatiewetenschapper Paul Wells verschillende principes van animatie. Het basisprincipe van animatie is volgens Wells de creatie van een illusie van beweging van stilstaande getekende of anders gevormde objecten. Bij deze definitie hoort echter nog het esthetische en filosofische aspect van animatie, dat "to animate is to give life and soul to a design, not through the copying but through the transformation of reality".⁴ De geanimeerde beweging moet daarnaast realistisch zijn; een gecompliceerde term binnen het vakgebied. Want wanneer is iets realistisch? In tegenstelling tot de *live-action* film, is een animatiefilm vanuit de basis een complete constructie. Een animatiefilm bestaat aan de hand van het *uncanny* principe: een vervaging van de grens tussen werkelijkheid en fantasie, zodat een omgeving wordt gecreëerd waarin "inanimate lines, objects and materials have the illusion of life".⁵ Hetgeen dat *uncanny* is heeft een paradoxale werking, omdat het bekend maar tegelijkertijd ook vreemd lijkt. Het *uncanny effect* zorgt er volgens Wells voor dat "impossible relations can take place, and representational modes of expression become fully accepted aspects of the 'real' world".⁶ Animators streven op deze manier naar een zo realistisch en neutraal mogelijke weergave van de werkelijkheid. Deze vorm van realisme wordt *hyperrealisme* genoemd, waarvan Wells verschillende kenmerken noemt. Het ontwerp, de context en de acties binnen de animatiefilm moeten bijvoorbeeld corresponderen met de representatie van de werkelijkheid in een *live-action* film. De karakters, geluiden en bewegingen moeten daarnaast kloppen met "the conventional physical laws of the 'real' world".⁷ De films van Disney zijn een goed voorbeeld van de manier waarop hyperrealisme werkt. Wells stelt dat "even though Disney dealt with what was a predominantly abstract, non-realist form, he insisted on

⁴ Paul Wells, *Understanding Animation* (Londen: Routledge, 1998): 10.

⁵ Wells, *Understanding Animation*, 48.

⁶ Idem.

⁷ Wells, *Understanding Animation*, 25.

verisimilitude in his characters, contexts and narratives".⁸ De term *verisimilitude* geeft aan dat de animatie 'waarachtig' moet zijn; de animatie moet geloofwaardig en 'echt' overkomen. Om verisimilitude te bereiken, "[Disney] wanted animated figures to move like real figures and be informed by a plausible motivation", aldus Wells.⁹

1.2 Het opwekken van empathie: *believability* en antropomorfisme

Joseph Bates hanteert het begrip *believability* om te stellen dat een geloofwaardig karakter niet "an honest or reliable character" moet zijn, maar "one that provides the illusion of life, and thus permits the audience's suspension of disbelief".¹⁰ Om tot geloofwaardigheid en identificatie te komen en de animatie daadwerkelijk 'soul' te geven, zijn realistische bewegingen en uiterlijke kenmerken echter niet genoeg. Dit zorgt er misschien voor dat het geanimeerde poppetje inderdaad tot leven wordt gewekt, maar hoeft niet te betekenen dat kijkers ook echt met hem *meeleven*. Ariel Beck, wetenschapper op de afdeling Creative Technologies aan Portsmouth University, stelt dat streven naar fysiek realisme zelfs een negatief effect kan hebben: hoe meer een geanimeerd karakter op een echt mens lijkt, hoe hoger de verwachtingen van het publiek worden met betrekking tot het gedrag en de non-verbale expressie van dit karakter.¹¹ Volgens Beck kan dan het *uncanny valley effect* optreden, waarbij de animatie ongeloofwaardig wordt wat resulteert in een teleurstelling bij de kijker. Journalist Steve Rose onderschrijft deze paradox van animatie, en stelt dat wanneer een karakter té realistisch is, "the brain no longer reads it as good animation, but as reality with something wrong about it".¹²

Animatie is zodoende meer dan alleen beweging. "Lifelike does not mean 'has movement', lifelike means 'has a brain'", aldus Tom Porter en Galyn Susman, die aan de karakters van TOY STORY (Lasseeter, 1995) hebben gewerkt.¹³ Zij wijzen hiermee op het gegeven dat de acties van het geanimeerde karakter moeten voortkomen uit zijn cognitieve proces, om empathie op te wekken bij de kijker. Volgens Porter en Susman moet een karakter een bepaalde intelligentie en een persoonlijkheid toegewezen krijgen, om te zorgen dat het publiek hem ziet als een levend wezen en zich daadwerkelijk kan verplaatsen in de gevoelens van het karakter.¹⁴ Bates stelt dat animators

⁸ Wells, *Understanding Animation*, 23.

⁹ Idem.

¹⁰ Joseph Bates, "The Role of Emotion in Believable Agents," *Communications of the ACM* Vol. 37, Issue 7 (1994): 122.

¹¹ Ariel Beck, "Realistic Simulation of Emotion by Animated Characters" (PhD diss., Portsmouth University, N.D.)

¹² Steve Rose, "Tintin and the Uncanny Valley: When CGI Gets Too Real," *The Guardian*, 21 oktober, 2011, n.p.

¹³ Tom Porter, en Galyn Susman, "Creating Lifelike Characters in Pixar Movies," *Communications of the ACM* Vol. 43, Issue 1 (2000): 27.

¹⁴ Porter & Susman, 27.

“understand and express the essence of humanity in their constructions”.¹⁵ Zo ontwerpen zij “believable agents” die lijken te denken, voelen en leven.¹⁶ Bates verwijst hiermee naar een ander belangrijk begrip binnen animatie: *antropomorfisme*. Letterlijk vertaald betekent dit ‘van menselijke gedaante’. Binnen het vakgebied van animatie heeft het vooral te maken met het gegeven dat menselijke handelingen en eigenschappen worden toegewezen aan niet-menselijke dingen of dieren, zodat zij geloofwaardig worden.¹⁷ Disney deed dit al in een vroeg stadium om handelingen en interactie binnen de films (hyper)realistisch te maken, zo betuigt Wells in zijn boek *The Animated Bestiary*:

“At the heart of the Disney aesthetic is a model of what became known as ‘hyperrealism’, underpinned by Walt Disney’s own conviction that animals had very real personalities, expressed through their bodies, which it was the responsibility of the animator to understand, embrace, and re-create.”¹⁸

Niet alleen menselijke karakters werden geantropomorfiseerd door Disney, maar ook dieren (zoals Bambi) en zelfs ‘dingen’. Denk hierbij aan de theepot, kandelaar en klok uit de film *BEAUTY AND THE BEAST* (Trousdale & Wise, 1991), die ieder een persoonlijkheid toegewezen kregen met menselijke vormen van handelen en interactie. Een recenter voorbeeld is Pixar’s *CARS* (Lasseter & Ranft, 2006), waarbij het verhaal draait om vriendschappen en familiebanden tussen auto’s, die in essentie geen emotie, geslacht of menselijk handelingsvermogen bezitten. Wanneer dergelijke figuren worden ingezet in animatiefilms, is het juist van belang om deze eigenschappen aan hen toe te wijzen om empathie op te wekken bij de kijker. Het is een noodzaak dat het geanimeerde karakter emotioneel reageert op gebeurtenissen, want “if they don’t care, then neither will we”, zo zegt Bates. “The emotionless character is lifeless, as a machine.”¹⁹

¹⁵ Bates, 122.

¹⁶ Idem.

¹⁷ Wells, *Understanding Animation*, 15.

¹⁸ Paul Wells, *The Animated Bestiary* (Piscataway: Rutgers University Press, 2009), 94.

¹⁹ Bates, 123.

2. Gelooftwaardige decors en karakters in Wall-E

Hoe voorkom je dat een karakter 'lifeless' is, zoals Bates stelde? In het vorige hoofdstuk hebben we gezien dat emotie en antropomorfisme belangrijk zijn voor animatie en dat er een bepaalde balans moet zijn tussen realisme en het overbrengen van menselijke persoonlijkheid, om geloofwaardige 'lifelike' karakters en omgevingen te creëren. In dit hoofdstuk wordt de film WALL-E geanalyseerd, om het maakproces en het streven naar *believability* bloot te leggen. Hoewel in andere films vaak een grote rol is weggelegd voor dialogen om emoties en handelingen te verklaren, bevat WALL-E vrijwel geen dialoog, wat de film in dit opzicht bijzonder maakt. Omdat WALL-E draait om robots die in principe niet praten maar alleen geluiden maken, is het belang van de visuele vertelling heel groot. In dit hoofdstuk zullen we bekijken op welke manier de visuele middelen zijn ingezet om het decor en de karakters van WALL-E geloofwaardig en realistisch te maken.

2.1 Cameravoering en visuele effecten

Regisseur Andrew Stanton stelt in het interview uit het bonusfilmpje 'The Imperfect Lens' dat WALL-E bij uitstek een film is die ontzettend afhankelijk is van de visuele vertelling, omdat het ontbreken van dialoog een groot gat achterlaat dat opgevuld moet worden. Om deze reden heeft hij zich er bewust op gericht om het decor zo geloofwaardig mogelijk te maken, door te streven naar een bepaalde mate van fotorealisme. Normaal gesproken richt men zich in het animatieproces minder op een natuurgetrouwe belichting en een fotorealistische weergave, maar bij WALL-E is hier juist de nadruk op gelegd om een actieve kijkhouding van het publiek te stimuleren. Op subtiele manieren is een natuurlijke imperfectie aan de beelden en het uiterlijk van Wall-E toegevoegd, om een geloofwaardig *live-action* effect te creëren. Zo vliegt er stof en rook door het beeld waardoor er een laag van vervuiling over het beeld lijkt te liggen en zijn er roestvlekken aangebracht op het lichaam van Wall-E. Het heldere en vlakke uiterlijk van Computer Generated Images (CGI) is aangepast, zodat er een beeld ontstaat dat de natuurlijke imperfecties van de wereld laat zien. Stanton legt uit dat hoe meer Wall-E eruit zou zien als een echte kleine metalen box, hoe meer empathie hij zou kunnen opwekken bij het publiek.²⁰ Volgens Stanton wordt deze empathie opgewekt bij het publiek omdat "they're gonna invest that much more of themselves into its thinking process".²¹ Patrick Power schrijft ook over deze actieve houding van het publiek in zijn artikel over CGI. Volgens hem geldt bij CGI het algemene principe dat "an artist must transform reality in order for an audience to be

²⁰ Andrew Stanton, "The Imperfect Lens" (bonusmateriaal), WALL-E (2008), Titel 5, Hoofdstuk 4.

²¹ Ibidem.

transformed”.²² De film krijgt een sterkere impact doordat de imperfecties het publiek aansporen tot actieve en creatieve interactie “[by] making their own aesthetic and imaginative connections”.²³

Deze empathie wordt tevens opgewekt middels de focus in het beeld. De film vertolkt een verhaal in hele grote ruimtes: een verlaten aarde waar Wall-E alleen is, en een ruimteschip in een eindeloos heelal. Voor het decor van WALL-E moest *believability* worden bereikt door extra aandacht te besteden aan de diepte in het beeld, omdat de grote wereld letterlijk op de achtergrond raakt door te focussen op het kleine en emotionele, zoals het ‘huisje’ van Wall-E. Door middel van experimenten met verschillende camera’s, lenzen en methoden van belichting, werd onderzocht op welke manier de scherpstelling van de voorgrond en achtergrond zo realistisch mogelijk was. Hoewel bij animatiefilms geen officiële set wordt gebruikt en de cameravoering in principe grenzeloos is, streefden de makers van WALL-E naar beelden die eruit zagen alsof het *live-action* beelden waren; alsof ze daadwerkelijk zo waren gefilmd. Het publiek moet het idee krijgen dat het “real smoke, real trash” en “real images out there” waren.²⁴ De makers hebben derhalve de beelden van Wall-E op aarde bewust heel korrelig en stoffig gemaakt, om het contrast met het maagdelijk schone ruimteschip waar Eve vandaan komt te benadrukken.

2.2 De functie van geluid in WALL-E

Omdat er in het animatieproces geen vaste set aanwezig is, moeten de makers elk geluid dat in de film voorkomt zelf creëren. Dit is volgens regisseur Andrew Stanton het unieke aan het geluidsontwerp in animatie: je hebt geen set, waardoor je niet kunt luisteren hoe de wereld op die set klinkt. Omdat er in de film niet gesproken wordt, leggen de makers heel veel nadruk op elk piepje, bliepje en kraakje. “Now they all have to mean something”, aldus Stanton. “Or you have to be careful that if you use them, people *think* they mean something.”²⁵ Hierbij speelt de *credibility* van geluid een grote rol: wanneer je geluiden overneemt uit de bestaande wereld, kun je de fantasiewereld echt aanvoelen. Het is daarom van belang om precies de goede geluiden te kiezen voor elke situatie in het beeld.

Ook Stephen Schaffer, verantwoordelijk voor de montage van WALL-E, wijst op het belang van deze kleine geluidjes voor *character building*. Hij stelt dat de geluiden die Wall-E en Eve maakten hun karakter, hun persoonlijkheid representeerden. De geluiden zorgen ervoor dat de kijkers

²² Patrick Power, “Animated Expressions: Expressive Style in 3D Computer Graphic Narrative Animation,” *Animation: An Interdisciplinary Journal* Vol 4, Issue 2 (2009): 114.

²³ Power, 114.

²⁴ Andrew Stanton, “The Imperfect Lens” (bonusmateriaal), WALL-E (2008), Titel 5, Hoofdstuk 4.

²⁵ Andrew Stanton, “Animation Sound Design: Building Worlds From The Sound Up” (bonusmateriaal), WALL-E (2008), Titel 5, Hoofdstuk 1.

“connect to them”. Er moet continu gezocht worden naar de balans tussen realistische geluiden die moeten klinken zoals ze in de echte wereld ook zouden klinken, en het uitstralen van emotie. Voor alle karakters zijn geluiden geconstrueerd op basis van wie ze zijn. Het personage Wall-E bestaat bijvoorbeeld uit allerlei kleine motortjes, waardoor voor elke beweging een ander geluid bedacht moest worden. “They can be orchestrated together to punctuate the emotions with sounds that are justifiable to part of his function”, zo vertelt Schaffer. In tegenstelling tot Wall-E, maakt Eve rustige *high-tech* geluiden, die “almost like little bits of music” klinken.²⁶ Omdat het geluid niet overheersend is maar naar de achtergrond is verplaatst, straalt ze mysterie, energie en betovering uit. De automatische piloot Auto is daarnaast een drukbezet personage dat steeds aan het multitasken is. De continue uitstoot van kleine geluidjes representeert hiermee zijn constante staat van ‘activiteit’. Ook de kleine schoonmaakrobot M-O hoor je continu draaien en piepen, maar dit keer om zijn nerveuze karakter te ondersteunen. Zijn uitstraling is hierdoor jachtig, “like he’s eager to do something else”, aldus Stanton.²⁷ Het geluid wordt op deze manier gebruikt om de karakters een persoonlijkheid te geven, maar speelt daarnaast een belangrijke rol in de definitie van het geslacht voor de robots, waar in het laatste hoofdstuk meer over verteld wordt.

2.3 Hoe Wall-E menselijk wordt gemaakt: antropomorfisme

Naast het geluid zorgen ook de uiterlijke kenmerken en de handelingen van Wall-E ervoor dat hij geloofwaardig en ‘lifelike’ wordt. Door antropomorfisme en het toewijzen van menselijke kenmerken kan de kijker zich met hem identificeren en meeleven met zijn gevoelens voor Eve. Paul Wells problematiseert antropomorfisme in animatie, wegens de symbolische aannames die impliciet worden gedaan over dieren en dingen in relatie tot de mens.²⁸ Dieren en dingen zijn inmiddels essentieel in de taal van animatie, maar ondertussen “so naturalized that the anthropomorphic agency of creatures [...] has not been particularly interrogated”, stelt Wells.²⁹ Het is echter wel degelijk van belang om te onderzoeken welke menselijke eigenschappen aan de animatiefiguren zijn toegewezen. Enerzijds om te kunnen begrijpen waardoor het publiek zich met de karakters kan identificeren en anderzijds omdat door antropomorfisme impliciete boodschappen overgebracht kunnen worden die problematisch kunnen zijn, zoals we zullen zien in het hoofdstuk over gender.

Antropomorfisme komt allereerst naar voren in de bouw Wall-E’s lichaam. Hoewel Wall-E en Eve robots zijn, zijn de verschillende onderdelen van de robot zo geplaatst dat ze opgevat worden als menselijke lichaamsdelen zoals een hoofd, armen en benen. Zelfs Eve, die op het eerste gezicht een

²⁶ Ibidem.

²⁷ Ibidem.

²⁸ Wells, *The Animated Bestiary*, 3.

²⁹ Wells, *The Animated Bestiary*, 2.

robot uit één stuk lijkt te zijn, blijkt over de techniek te beschikken om armen en zelfs vingers uit te steken. De manier waarop de robots met hun onderdelen omgaan is menselijk en tegelijkertijd technisch genoeg om niets af te doen aan de geloofwaardigheid als robot. Zo beweegt Wall-E op een hoekige, mechanische manier en verwisselt hij zijn banden, die door zijn gedrag geïnterpreteerd worden als schoenen. Opvallend is vooral de stand van de ogen van Wall-E, die essentieel is in het uitstralen van zijn emotionele toestand zonder dat er ingewikkelde gezichtsdetails aan te pas komen. Hierin zien we de kracht van simplificatie binnen animatie terug: de kijker moet in één oogopslag kunnen zien welke emotie het karakter toont. De ogen van Wall-E lijken op een verrekijker, waarbij het natuurlijke mechanisme van de verrekijker is gebruikt om een menselijke emotie uit te stralen. Zo zegt de scherpstelling door het diafragma enerzijds iets over de blikrichting van Wall-E, en anderzijds iets over zijn emotionele toestand. Hij kan grote ogen opzetten om verbazing te uiten, en het beweegmechanisme gebruiken om de ogen licht te draaien waardoor hij zielig kijkt en medeleven opwekt.³⁰ Ook de ogen van Eve zijn op een bijzondere manier gemaakt. Hoewel haar ogen digitaal zijn, is een flitsend beeldlijntje gebruikt om aan te geven dat zij met haar ogen knippert. Wanneer Eve lacht veranderen haar ogen in digitale spleetjes, waardoor ze een lieve en vrouwelijke uitstraling krijgt.³¹ De uitstraling van Wall-E is daarnaast verlegen en kinderlijk, doordat hij zijn 'handen' nerveus voor zijn lichaam houdt.³²

Naast uiterlijke kenmerken zijn de robots ook menselijk qua handelingen en interactie. Door zijn maniertjes krijgt Wall-E een naïeve en kinderlijke uitstraling, die essentieel is in het identificatieproces met de kijker. In haar artikel over de representatie van kinderen binnen films van Pixar, schrijft Iris Shepard dat "children respond to and identify with characters that are small and marginalized throughout the film".³³ De verhouding tussen Wall-E en Eve zorgt voor deze marginalisatie, omdat Eve als een soort moeder over de naïeve Wall-E waakt. De nieuwsgierigheid van Wall-E kan men aflezen aan de hoeveelheid (menselijke) spulletjes die hij verzamelt en netjes ordent in zijn huis. Hij maakt onderscheid tussen de rommel die hij verwerkt voor zijn opdracht, en spulletjes die een bijzondere waarde hebben voor hem. Daarnaast heeft Wall-E een krekeltje als huisdier, wat hem een emotionele en verzorgende persoonlijkheid geeft. Ook komt zijn romantische aard tot uiting in zijn handelingen, bijvoorbeeld in de scène dat Eve gedeactiveerd is en Wall-E haar

³⁰ Zie de afbeelding 4 en 5 in de bijlage voor een voorbeeld van de stand van Wall-E's ogen die een zielige uitstraling hebben.

³¹ Zie afbeelding 1, 2 en 3 in de bijlage voor de verschillende standen van Eve's ogen die verlegenheid, verbazing en kwaadheid uitdrukken.

³² Zie afbeeldingen 4 en 5 in de bijlage voor de manier waarop Wall-E's lichaamshouding zijn emotionele (verlegen, bescheiden) toestand verduidelijkt.

³³ Iris Shepard, "Representations of Children in the Pixar Films: 1995-2009," *Red Feather Journal: An International Journal of Children's Visual Culture* Vol. 1, Issue 1 (2010): 8.

beschermt tegen de storm. Het is een romantisch tafereel dat Wall-E zelf ook zo ervaart, wat blijkt uit zijn pogingen om Eve's hand vast te houden. Dit heeft hij geleerd van de film HELLO, DOLLY! (Kelly, 1969), die een emotionele waarde voor hem heeft en hem eraan herinnert dat hij eenzaam was totdat hij Eve ontmoette. Al deze manieren zorgen ervoor dat de kijker met de opbloeiende liefdesrelatie kan meeleven, maar laten tegelijkertijd zien dat Wall-E menselijk is gemaakt. Hij doet namelijk niet alleen waarvoor hij als robot is geprogrammeerd, maar heeft een eigen karakter, interesses en gevoelens. Kortom: hij heeft een persoonlijkheid en een identiteit die niet alleen voorgeprogrammeerd is, maar ook gevormd kan worden. Deze menselijke benadering van de constructie van identiteit zorgt ervoor dat de robots geen machines meer zijn, maar geloofwaardige karakters die door hun handelen en het achtergrondgeluid empathie opwekken bij de kijker.

3. Genderstereotypering in Wall-E

In het vorige hoofdstuk hebben we gezien dat de verschillende onderdelen van het maakproces ervoor zorgen dat de karakters in WALL-E menselijk worden gemaakt, zodat de kijker de animatie niet alleen geloofwaardig vindt, maar ook daadwerkelijk met de karakters kan meeleven. Door dit proces van antropomorfisatie wordt echter ook het geslacht van de robots gedefinieerd; een opvallend gegeven omdat robots in essentie geslachtsloos zijn. In dit hoofdstuk bekijken we of gender al dan niet op een stereotyperende manier wordt gerepresenteerd in WALL-E en waarom dit van belang is in het licht van de reputatie van Disney en Pixar.

3.1 Wall-E en Eve als man en vrouw

Zoals we hebben gezien speelt het geluid een belangrijke rol in de definitie van het geslacht van Wall-E en Eve. Wall-E heeft een lage rommelige ‘bromstem’ door de continu draaiende motortjes en Eve heeft een veel zuiverder, hoger geluid, wat geïnterpreteerd kan worden als vrouwelijk. Bovendien zijn de stemmen van Wall-E en M-O ingesproken door geluidsontwerper Ben Burtt, terwijl de stem van Eve is ingesproken door Elissa Knight.³⁴ Naast geluid zijn echter ook de fysieke kenmerken belangrijk in de definitie van geslacht. Om te beginnen zijn de uiterlijke kenmerken van Wall-E en Eve contrasterend. Wall-E is vierkant en donker van kleur en zijn lichaam is vies, roestig en enigszins buiten proportie. Eve heeft daarentegen een maagdelijk uiterlijk door haar witte kleur en ronde vorm die wel wat weg heeft van een ei of de alom bekende iPod. Het ei kan worden opgevat als een symbolische verwijzing naar het vrouwelijke, terwijl de iPod staat voor technologische vooruitgang wat meestal in verband wordt gebracht met het mannelijke. Toch lijkt in de toestand van de ‘lichamen’ het stereotype naar voren te komen dat mannen minder om hun uiterlijk geven dan vrouwen, die juist vaak hygiënisch en strak opgemaakt willen zijn. Het aangename uiterlijk van Eve kan met een feministische kijk op de situatie tevens geïnterpreteerd worden als de ‘male gaze’ die op haar wordt geprojecteerd, waarbij de maagdelijke Eve is geportretteerd als een object van (seksueel) verlangen. Naast deze fysieke kenmerken kan de kijker ook niet om de naam van Eve heen, die onmiskenbaar vrouwelijk is en gezien kan worden als een symbolische referentie naar Eva uit de Bijbel.

Een andere manier om genderstereotypen te analyseren is door de handelingen en motivaties van de karakters onder de loep te nemen. Wat betreft de taakomschrijvingen lijkt een stereotype beeld vertolkt te worden binnen de film, omdat het werk van Wall-E fysiek zwaar en vies

³⁴ The Internet Movie Database (IMDb), WALL-E (2008) “Cast,” <http://www.imdb.com/title/tt0910970/>.

is terwijl het werk van Eve is verlicht door de moderne technologie. Terwijl Wall-E lichamelijk flink is toegetakeld door zijn werk op aarde, lijkt de technologie ervoor te zorgen dat Eve moeiteloos door het beeld kan zweven, waardoor zij zich als vrouw minder hoeft in te spannen en niet het risico loopt om vies te worden. Aan de andere kant laat Eve al snel blijken dat de technologie haar ook ontzettend sterk maakt. Zij draagt krachtige wapens, terwijl Wall-E eerder een hulpeloze en kwetsbare robot is. Eve heeft ook duidelijk een belangrijker en hogere taak, waardoor zij geïnterpreteerd kan worden als een 'vrouw aan de top' die dominantier is dan Wall-E: een feministisch uitgangspunt. Haar taak is echter wel typisch vrouwelijk: zij moet nieuw leven vinden op aarde en de bron van dit biologische leven (een plantje) opslaan in haar buik, om het te transporteren naar de ruimte. Dit is een onmiskenbare verwijzing naar de zwangere vrouw die nieuw leven in zich draagt. Het feit dat Eve groter is en zweeft waardoor ze continu boven Wall-E uitsteekt, draagt bij aan haar dominantie ten opzichte van Wall-E.³⁵ Het omgekeerde rollenpatroon komt daarnaast naar voren in de karakters van de twee robots. Eve is een koele, zakelijke vrouw die gedreven wordt door haar opdracht en pas tegen het einde van de film haar emoties toont. Wall-E is daarentegen een hopeloze romanticus die gedreven wordt door emoties die hij continu uit, wat hem een meelijwekkende uitstraling geeft. Het contrast tussen de twee is meteen al duidelijk in de beginscène wanneer Eve haar geweer op de hulpeloze Wall-E richt. In het proces van antropomorfisatie heeft Wall-E een verzorgende persoonlijkheid toegewezen gekregen, wat af te lezen is aan zijn band met de krekel en de moeite die hij doet om Eve en het plantje te beschermen. Hoewel het uitdrukken van emoties vaak als iets vrouwelijks wordt gezien, is Wall-E veel gevoeliger dan Eve en uit hij openlijk zijn verlangen naar haar. Ook het 'huishouden' van Wall-E is netjes georganiseerd en daarom in contrast met het dominante idee dat mannen rommelig zijn en vrouwen gestructureerd. Hoewel genderstereotypen dus in een bepaalde mate terugkomen binnen de film, wordt er duidelijk gespeeld met traditionele rolpatronen door de clichés op te zoeken en deze tegelijkertijd om te keren en te parodiëren. In die zin zou men kunnen stellen dat de film vernieuwend is, maar tegelijkertijd de stereotypen bevestigt of wellicht zelfs versterkt omdat de makers er toch voor hebben gekozen om een duidelijk mannetje en vrouwtje te creëren.

3.2 Disney, Pixar en gender

Ondanks het feit dat Wall-E en Eve robots zijn, ontkomen zij er in het proces van antropomorfisatie niet aan om te worden gedefinieerd in termen van geslacht. Paul Wells citeert Sybil Delgaudio om te stellen dat antropomorfistische karakters "a certain degree of imitation or impersonation of human

³⁵ Zie afbeelding 5 in de bijlage voor de positionering van Wall-E en Eve.

traits” nodig hebben om succesvol te zijn.³⁶ Dit is een opmerkelijke maar essentiële opvatting wanneer we kijken naar de relatie tussen het maakproces van animatie en geslachtsdefinitie, omdat binnen animatie alle beelden vanuit niets gemaakt zijn waardoor er een ultieme vrijheid ontstaat in de creatie van geanimeerde karakters. Ondanks deze vrijheid, vallen animators echter toch terug op menselijke stereotypen om de karakters vorm te geven. Ongeacht of dit dieren, mensen of dingen zijn, is het belangrijk om in het achterhoofd te houden dat deze geanimeerde figuren een antropomorfistisch handelingsvermogen bevatten “ [to] prompt issues about gender, race and ethnicity, generation, and identity”, stelt Wells.³⁷ Dit kan totaal onschuldig zijn, maar ook subversief werken. Animatie representeert het menselijk lichaam op een unieke manier, omdat men niet afhankelijk is van acteurs en vaak werkt op basis van karikaturen, satire en overdrevenheid.³⁸ Dit is belangrijk, omdat “in its creation of the codes and conditions [...] masculinity and femininity may be defined”, aldus Wells.³⁹ Omdat animatie is gebaseerd op abstractie, is het volgens Delgaudio belangrijk om te kijken welke onderdelen van mannelijkheid en vrouwelijkheid abstract zijn gemaakt. In het proces van antropomorfisatie is in de traditionele films van Disney een patroon te ontdekken, waarbij “male characters are defined by what they are, and how they behave, while female characters are essentially understood by what they look like”, zo zegt Wells.⁴⁰ Hoewel de Disney karakters ‘maar’ tekeningen zijn, blijft het vooral voor jonge kijkers problematisch om onderscheid te maken tussen fictie en werkelijkheid, wat volgens Wells komt door “the spectator’s desire to confuse the codes and conditions of their experience”.⁴¹ Henry A. Giroux en Grace Pollock besteden daarom aandacht aan de impliciete boodschappen die in Disney films worden verkondigd.⁴² Volgens hen is Disney een ‘teaching machine’ die consumenten beïnvloedt en tegelijkertijd politieke en culturele invloed uitoefent in de Verenigde Staten en de rest van de wereld.⁴³ Giroux stelt dat beelden sterke associaties kunnen opwekken en een onuitwisbare indruk kunnen achterlaten op het bewustzijn van kinderen.⁴⁴ Al sinds de beginjaren verspreidt Disney een paternalistische visie en werkt het bedrijf als een “pedagogical vehicle to promote a set of values” die dominante opvattingen over gender, etniciteit, religie en klasse versterkt, aldus Giroux en Pollock.⁴⁵ Suzan G. Brydon stelt dat mannelijke

³⁶ Wells, *Understanding Animation*, 203.

³⁷ Wells, *The Animated Bestiary*, 3.

³⁸ Wells, *Understanding Animation*, 188.

³⁹ Idem.

⁴⁰ Wells, *Understanding Animation*, 204.

⁴¹ Wells, *Understanding Animation*, 224.

⁴² Henry A. Giroux en Grace Pollock, *The Mouse That Roared: Disney and the End of Innocence* (Lanham: Rowman & Littlefield, 2010), xv.

⁴³ Giroux en Pollock, xiv.

⁴⁴ Giroux en Pollock, 102.

⁴⁵ Giroux en Pollock, 18.

helden in klassieke Disney verhalen kracht en moed representeren doordat ze grote spieren hebben, vechten voor hun eer en uiteindelijk de vrouw voor zich winnen. "Female 'heroines' are drawn with delicate strokes of femininity and coquettishness; they have hourglass figures, flawless features and need their men", beschrijft Brydon.⁴⁶ Met de enorme reikwijdte van Disney in het achterhoofd, is het volgens Brydon dan ook niet onredelijk om te suggereren dat "these sketches help create and perpetuate certain cultural problems, such as hypermasculinity and the emotional labor women exert to compensate for it, woman's lack of voice and the beauty myth".⁴⁷ Om deze reden is het volgens veel theoretici van belang om films te blijven analyseren op dergelijke stereotypen.

Bij de analyse van WALL-E lijkt het erop dat de rolpatronen in deze film op een moderne manier zijn benaderd. Hoewel in het uiterlijk vertoon stereotypen terug te zien zijn met betrekking tot mannelijkheid en vrouwelijkheid, lijken de taakverdeling en het gedrag in contrast te zijn met de ouderwetse opvattingen hierover. Ken Gillam en Shannon Wood stellen dat dit een terugkerend patroon is binnen de films van Pixar. Hoewel in de klassieke Disney sprookjes vaak vrouwen de hoofdrol vertolken, draait het in Pixar films vaak om een mannelijke protagonist.⁴⁸ Deze mannelijke verhalen laten een progressief gendermodel zien volgens Gillam en Wood.⁴⁹ "Each character travels through a significant homosocial relationship", beschrijven zij, "and ultimately matures into an acceptance of his more traditionally 'feminine' aspects".⁵⁰ Ook Giroux en Pollock stellen dat Disney sinds de jaren '90 een andere weg insloeg door het partnerschap met Pixar. De klassieke helden, schurken en prinsessen van Disney werden vervangen door verhalen met dieren, monsters en andere niet-menselijke karakters die minder gebaseerd waren op de tegenstelling tussen goed en slecht. Hierdoor vermijdt Pixar "many of the offensive gender, race and class representations for which classic Disney has been justly criticized", zo stelt Giroux.⁵¹ De veranderende tendens is te verklaren omdat de representatie van gender in animatie afhankelijk is van de tijd waarin de films gemaakt zijn. Animatiefilms zijn "momentary performances which demonstrate that the definition and recognition of gender representation is in flux", stelt Wells.⁵² Als gevolg daarvan zijn de "physical and ideological boundaries of the anthropomorphised body [...] in a state of transition, refusing a consistent identity".⁵³ Bij het maakproces van Wall-E heeft men duidelijk geprobeerd om te spelen met vastgeroeste

⁴⁶ Suzan G. Brydon, "Men at the Heart of Mothering: Finding Mother in FINDING NEMO," *Journal of Gender Studies* Vol. 18, Issue 2 (2009): 131.

⁴⁷ Brydon, 132.

⁴⁸ Ken Gillam en Shannon Wood, "'Post-Princess Models of Gender: The New Man in Disney/Pixar,'" *Journal of Popular Film and Television* Vol. 36, Issue 1 (2008): 2.

⁴⁹ Idem.

⁵⁰ Idem.

⁵¹ Giroux en Pollock, 113.

⁵² Wells, *Understanding Animation*, 206.

⁵³ Wells, *Understanding Animation*, 206.

patronen, door Wall-E een persoonlijkheid te geven die bij een moderne tijd past waarin ook mannen hun emoties uiten. Enerzijds kun je stereotypen nooit vermijden, omdat het mannelijke en het vrouwelijke nu eenmaal niet zonder elkaar kunnen bestaan. Wanneer je naar stereotypen zoekt, dan zul je deze zeker vinden. Aan de andere kant blijft het belangrijk om de impliciete boodschappen in films met betrekking tot gender onder de loep te nemen, omdat Disney een belangrijke rol speelt binnen de opvoeding van kinderen en de beeldvorming over maatschappelijke gedrag patronen. Het feit dat makers terugvallen op stereotypen om geanimeerde karakters vorm te geven, ondanks de ultieme vrijheid en de ongekennde mogelijkheden die animatie biedt, is daarom belangrijk om kritisch in ogenschouw te nemen.

Conclusie

De animatiefilm WALL-E is een bijzondere film die draait om twee robots die verliefd worden op elkaar. Dit is een opvallend gegeven, omdat robots per definitie geen gevoelens hebben en niet gekenmerkt worden door geslacht. Hoe komt het dan dat wij als kijker toch met de karakters in de film kunnen meeleven? We hebben gezien dat er meer komt kijken bij animatie dan alleen beweging. Om empathie op te wekken bij de kijker, zijn in het maakproces allerlei manieren opgenomen om de karakters 'believable' te maken. Door het gebruik van fotorealistische achtergronden en natuurlijke imperfecties in het ontwerp, lijken de beelden van WALL-E net alsof ze echt zijn gefilmd. De toeschouwer wordt op deze manier geprikkeld om zijn fantasie te gebruiken en verbanden te leggen met de werkelijke wereld. Door het proces van antropomorfisatie krijgen de karakters daarnaast menselijke eigenschappen toegewezen, waardoor zij niet alleen bewegen maar ook daadwerkelijk een persoonlijkheid en emoties vertolken. Op deze manier kan de kijker zich met de karakters identificeren en zich verplaatsen in de gevoelens van Wall-E en Eve. Het geluid speelt in deze film een belangrijke rol, omdat de robots niet met elkaar communiceren via dialoog. Geluidsontwerper Ben Burtt is er desondanks in geslaagd om de piepjes en bliepjes van de verschillende robots zodanig in te zetten, dat de geluiden hun persoonlijkheid representeren. Door het proces van antropomorfisatie is echter ook het geslacht van de robots gedefinieerd. Gezien de immense reikwijdte van Disney en Pixar en de opvoedende en vormende rol die de bedrijven daarmee hebben voor het maatschappelijke beeld van kinderen, is het dan ook belangrijk om de films te analyseren op de representatie van genderstereotypen. Hoewel binnen WALL-E zeker stereotypen over mannelijkheid en vrouwelijkheid zijn terug te vinden, past de film niet binnen de klassieke stijl van Disney waarin mannelijkheid de boventoon voerde. WALL-E is eerder kenmerkend voor een zichtbare tendens in Pixar films, waarbij veelal mannelijke personages de hoofdrol vertolken die binnen het verhaal tot acceptatie van hun vrouwelijke kanten komen. Dit kan zeker worden gesteld over Wall-E, die zijn emoties gedurende de film op de vrije loop laat in tegenstelling tot de koele en zakelijke Eve. Zoals eerder gesteld, kun je echter nooit aan stereotypen ontkomen omdat mensen elkaar nu eenmaal begrijpen in termen van onder andere geslacht. Het maakproces van animatiefilms, met in het bijzonder het antropomorfisme, zorgt er dan ook voor dat ook geanimeerde karakters op deze manier worden begrepen. Tegelijkertijd hebben deze elementen in dit maakproces een grote waarde doordat empathie wordt opgewekt bij de kijker, opdat zij zich volledig kunnen inleven in het liefdesverhaal van Wall-E en Eve. Toch is het belangrijk om altijd kritisch te blijven kijken naar genderstereotypering binnen het maakproces, omdat het een opvallend verschijnsel is dat makers

hun geanimeerde karakters vormgeven in termen van menselijke stereotypen ondanks de ultieme vrijheid en de ongekeerde mogelijkheden van animatie.

Bibliografie

Bates, J. "The Role of Emotions in Believable Agents." *Communications of the ACM* Vol. 37, Issue 7 (1994): 122-125.

Beck, A. "Realistic Simulation of Emotion by Animated Characters." PhD diss., Portsmouth University, N.D.

Brydon, S. "Men at the Heart of Mothering: Finding Mother in Finding Nemo." *Journal of Gender Studies* Vol. 18, Issue 2 (2009): 131-146.

Gillam, K. en Wooden, S.R. "Post-Princess Models of Gender: The New Man in Disney/Pixar." *Journal of Popular Film and Television* Vol. 36, Issue 1 (2008): 2-8.

Giroux, H.A. en Pollock, G., *The Mouse That Roared: Disney and the End of Innocence*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2010.

Porter, T. en Susman, G. "Creating Lifelike Characters in Pixar Movies." *Communications of the ACM* Vol. 43, Issue 1 (2000): 25-29.

Power, P. "Animated Expressions: Expressive Style in 3D Computer Graphic Narrative Animation." *Animation: An Interdisciplinary Journal* Vol 4, Issue 2 (2009): 107-128.

Rose, S. "Tintin and the Uncanny Valley: When CGI Gets Too Real." *The Guardian*, oktober 21, 2011. Beschikbaar op: <http://www.guardian.co.uk/film/2011/oct/27/tintin-uncanny-valley-computer-graphics>.

Shepard, I. "Representations of Children in the Pixar Films: 2005-2009." *Red Feather Journal: An International Journal of Children's Visual Culture* Vol. 1, Issue 1 (2010): 2-13.

WALL-E. Blu-ray. Geregisseerd door Andrew Stanton. USA: Walt Disney Studios & Pixar Animation Studios, 2008.

Wasko, J. *Understanding Disney: The Manufacture of Fantasy*. Cambridge: Polity Press, 2001.

Wells, Paul. *The Animated Bestiary*. Piscataway: Rutgers University Press, 2009.

Wells, P. *Understanding Animation*. Londen: Routledge, 1998.

Bijlage: Screenshots ter verduidelijking van de analyse.



1.



2.

Aan de simpele lichaamshoudingen en de stand van Eve's ogen, kun je haar emotie aflezen. In de eerste afbeelding drukt ze verlegenheid uit door te giechelen (hierbij speelt het geluid een grote rol), terwijl ze in de tweede afbeelding verbazing uitdrukt doordat de ogen groter zijn gemaakt en haar armen iets verder gespreid zijn.



3.

In de derde afbeelding zijn de ogen van Eve als het ware omgedraaid, waardoor ze een kwade blik krijgt. In combinatie met het geweer en de (fotorealistische) achtergrond krijgt deze setting een onheilspellende sfeer.



06.27.08
Disney · PIXAR

4. Wall-E met een verlegen lichaamshouding en verdrietige ogen.



5.

In deze afbeelding is de verhouding tussen Wall-E en Eve duidelijk te zien. Wall-E stelt zich verlegen op door zijn lichaamshouding en zijn hoofd iets schuin te houden, terwijl je aan de stand van Eve's ogen kunt zien dat ze verlegen naar hem giechelt. Ook is hier duidelijk te zien dat Eve altijd een beetje hoger gepositioneerd is dan Wall-E door haar zweefmechanisme, waardoor ze automatisch een dominantere houding krijgt.