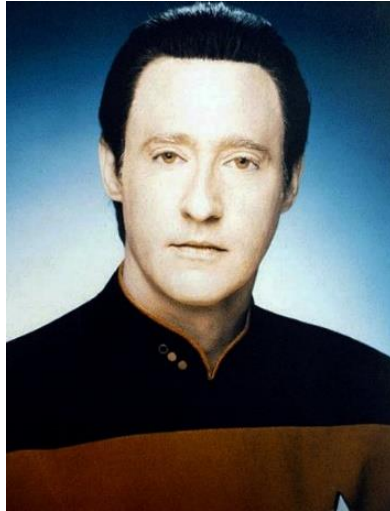


# Androiden – trussel, tjener og venn

*En kvalitativ narratologisk karakteranalyse av androidene Data*

*i Star Trek: The Next Generation og Anita i Humans*



Andrea Miranda Sand Bruer  
Masteroppgave i medievitenskap  
Institutt for medier og kommunikasjon  
Universitetet i Oslo

1. juni 2016



# **Androiden – trussel, tjener og venn**

En kvalitativ narratologisk karakteranalyse av androidene Data i *Star Trek: The Next Generation* og Anita i *Humans*

Andrea Miranda Sand Bruer

Masteroppgave i medievitenskap

Institutt for medier og kommunikasjon

Universitetet i Oslo

© Andrea Miranda Sand Bruer

2016

Androiden – trussel, tjener og venn. En kvalitativ narratologisk karakteranalyse av androidene  
Data i Star Trek: The Next Generation og Anita i Humans

<http://www.duo.uio.no/>

Trykk: Reprosentralen, Universitetet i Oslo





# Sammendrag

Kunstig intelligens er et stadig mer aktuelt tema i samfunnet. Den teknologiske utviklingen på dette området er intet mindre enn eksplosiv i fart, og vi står ovenfor flere reelle problemstillinger knyttet til androider: Hvordan ser vi for oss at de vil se ut? Hvordan kommer de til å snakke og oppføre seg – hva ser vi for oss at deres egenskaper vil være? Og hvordan vil vi forholde oss til dem? Ser vi for oss å bruke selvbevisst, kunstig intelligens som tjenere – eller som venner? Tror vi at de kommer til å være en trussel for vår overlevelse – eller hjelpe oss til å leve bedre? Disse spørsmålene behandles i en rekke filmer og tv-serier, deriblant *Humans* (2015) og *Star Trek: The Next Generation* (1987-1991).

Jeg har benyttet meg av metoden kvalitativ tekstanalyse for å undersøke disse medietekstene, som fremstiller androider på en bestemt måte, for å søke å oppnå en større forståelse av hvordan vår samtidige vestlige kultur oppfatter fenomenet. Teorier og begreper fra det narratologiske fagfeltet har blitt brukt for å analysere fremstillingen av karakterer med kunstig intelligens i *Humans* og *Star Trek: The Next Generation*.

Eksisterende forskning på androider og andre roboter tar hovedsakelig for seg primært moralske, filosofiske eller psykologiske temaer, og bruker androider som Data som eksempel når de drøfter forskjellige problemstillinger. Min oppgave setter derimot androidekarakteren og dennes egenskaper i hovedsetet, og jeg utfører nære karakteranalyser av androidene Anita i *Humans* og Data i *Star Trek: The Next Generation*.

Opgavens viktigste bidrag til analyser av androider på lerretet er at dens metodiske og teoretiske tilnærming, altså kvalitativ narratologisk karakteranalyse av karakterenes egenskaper, fører til et dypere innblikk enn det som hittil finnes i hvordan androidene fremstilles i disse tv-seriene. Ved å undersøke hvordan androidene Anita og Data sine egenskaper fremstilles gjennom både fortellermessige grep på de utvalgte fortellingenes historienivå – som for eksempel dramatisk handling, visuell fremstilling, dialog, og grep knyttet til de utvalgte fortellingenes diskursnivå – som kameravinkling og tilbakeblikk – har jeg funnet at Data og Anita fremstilles som komplekse karakterer med psykologisk dybde. Jeg har også funnet to androidene varierende grad og på forskjellige vis fremstilles som både tjenere, trusler – og venner.

# Abstract

Artificial intelligence in the shape of androids is a topic gaining increasing attention in contemporary society. The technological development in this area is rapid, and we face several real issues related to artificial intelligence: How and in what image are we going to create and shape them? What do we envisage their appearance to be? How do we imagine that an android with capabilities similar to or exceeding those of humans, will speak and behave? And how will we relate to them? Do we imagine that we will use self-conscious, artificial intelligence in human form as servants and slaves – or as friends? Do we believe that they are going to be a threat to our survival – or help us to live better?

These issues are addressed in a number of movies and television shows, including *Humans* (2015) and *Star Trek: The Next Generation* (1987-1991). Using qualitative textual analysis to examine these media texts, which portray artificial intelligence in a certain way, my aim in this thesis is to achieve a deeper understanding of how our contemporary western culture perceives the phenomenon of androids. Theories and concepts from the narratological field has been used to analyze the preparation of characters with artificial intelligence in *Humans* and *Star Trek: The Next Generation*.

Existing research on androids and other posthuman entities is mainly concerned with primarily moral, philosophical or psychological themes, and uses androids like Data as examples when discussing these themes. My thesis, however, focuses solely on the android character itself and their characteristics as I perform close character analyses of the androids Anita in *Humans* and Data in *Star Trek: The Next Generation*.

My thesis' main contribution to analyses of androids on screen is that my thesis' methodological and theoretical approach, i.e. qualitative narratological analyses of the characters' characterisations, provides a deeper insight than the existing literature on both androids in general and the characters Anita and Data in particular. By examining the characterisations of Anita and Data as they appear in aspects regarding the story level of the narrative – such as dramatic action, visual representation, dialogue, as well as aspects related to the discourse level of the narrative, i.e. camera angles and flashbacks – I have found that Data and Anita are both portrayed as complex characters with psychological depth. I have also found that these two androids in varying degrees and in different ways are portrayed as both servants, threats – and friends.





# Takk til

Min veileder Jon Inge Faldalen for veldig grundig, kyndig, nyttig og ikke minst vittig veiledning fra våren 2015 til og med våren 2016. Det har betydd veldig mye for meg at du har vist så stor entusiasme og interesse for prosjektet mitt, og at du har tatt deg så god tid til å veilede meg!

Takk til førsteamanuensis ved Høgskolen i Lillehammer, Audun Engelstad, og professor Liv Hausken ved Institutt for medier og kommunikasjon, Universitetet i Oslo, for at dere har tatt dere tid til å svare svært utfyllende på spørsmålene mine per e-post!

Jeg vil gjerne også takke familien min for støtte og oppmuntring – særlig min kjære mor, Liv Karin, for beroligende ord og urokkelig tro på meg!

Min gode venn Therese skal også ha en stor takk for alle oppmuntrende tilbakemeldinger, engasjement for prosjektet mitt og generell støtte og hjelp det siste året. Tusen takk for at du alltid stiller opp for meg!

Sist, men ikke minst: Takk til min kjære samboer Mats for korrekturlesing av oppgaven – og ellers enestående og uvurderlig praktisk og emosjonell støtte det siste året!



# Innholdsfortegnelse

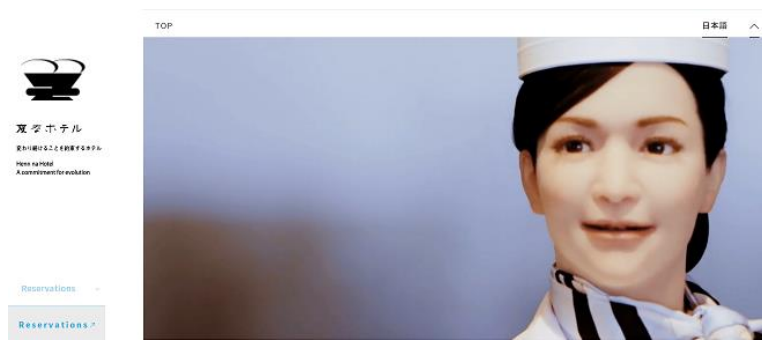
1	Aktualitet, problemstilling, metode og etikk.....	1
1.1	Oppgavens samfunnsaktualitet: Androider i dagens samfunn.....	1
1.2	Problemstilling.....	5
1.2.1	Redegjørelse for valg av kasuser.....	7
1.3	Oppgavens struktur.....	7
1.4	Definisjon av 'androide'.....	8
1.5	Eksisterende forskning på androider i film.....	9
1.6	Metode: Kvalitativ tekstanalyse.....	12
1.7	Forskningsetikk: Kvalitative studier og bias.....	15
1.8	Oppsummering.....	16
2	Teori: Narratologi.....	18
2.1	Innledning: Hvorfor narratologi?.....	18
2.2	Narratologisk analyse tilpasset film og tv-serier.....	20
2.2.1	Narratologisk forskjell på tv-serier og film.....	22
2.3	Avklaringer, sentrale begreper og definisjoner.....	24
2.3.1	Hva er narratologi og fortellinger?.....	25
2.3.2	Narratologiske retninger.....	28
2.3.3	Definisjon av «karakter», narratologiens syn på karakter og tilnærminger til karakteranalyse.....	30
2.4	Oppsummering.....	35
3	Kasus nr. 1: Data i <i>Star Trek: The Next Generation</i> .....	37
3.1	Introduksjon.....	37
3.2	Handlingssammendrag av «Encounter at Farpoint».....	38
3.3	Karakteranalyse av Data.....	38
3.3.1	Første møte med Data: Perfekt – og imperfekt.....	38
3.3.2	Både lik og ulik menneskene.....	43
3.3.3	Stadig mer menneskelignende.....	48
3.3.4	«I'd give it all up to be human».....	50
3.3.5	En snill kjempe.....	55

3.3.6	Vekslende egenskaper .....	57
3.4	Oppsummering .....	60
4	Kasus nr. 2: Anita i <i>Humans</i> .....	63
4.1	Introduksjon.....	63
4.2	Handlingssammendrag av «Episode 1».....	64
4.3	Karakteranalyse av Anita: Visuell fremstilling .....	65
4.3.1	Oppsummering av visuell analyse.....	70
4.4	Fremstilling av egenskaper gjennom dialog, situasjoner og dramatisk handling.....	71
4.4.1	Oppsummering av fremstilling gjennom situasjoner, dialog og stemninger .....	82
5	Konklusjon .....	84
5.1.1	Mest og viktige interessante funn.....	85
5.1.2	Videre forskning.....	88
	Litteratur og analysemateriale .....	89

# 1 Aktualitet, problemstilling, metode og etikk

## 1.1 Oppgavens samfunnsaktualitet: Androider i dagens samfunn

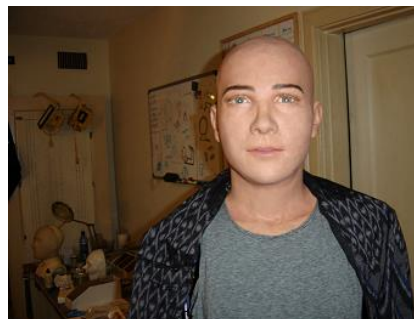
I Japan åpnet sommeren 2015 verdens første hotell med personell kun bestående av roboter: «Henn na hotel» i Nagasaki, eid av hotellselskapet Huis Ten Bosch. De skriver i en pressemelding på nettsidene sine at de har implementert bruk av roboter – deriblant en svært menneskelignende (Figur 1.1) – for å redusere kostnadene ved å drive hotellet. De oppgir at de har robotansatte «for each duty such as the front desk, porter, and cleaning. We will



correspond appropriately according to customer information. Enjoy conversations with robots *with a humanly kind of warmth*, while they work efficiently» (Huis Ten Bosch, 2015; min kursivering).

Figur 1.1: Skjermdump av nettsiden til Henn na hotel.

I tillegg til denne menneskelignende robot-resepsjonisten på hotellet i Japan – som altså visstnok skal ha en slags menneskelig varme – er roboten «Jules», laget av Hanson Robotics



Figur 1.2

(HR), et ksempel på hvor langt kunstig intelligens-teknologi i menneskeform er kommet. «Jules» er en robot dekket i et hudlignende materiale som ligner på et menneske (Figur 1.2). På nettsiden til HR beskrives «Jules» som den komplette pakke fordi roboten integrerer forskjellige teknologier som muliggjør naturlige og interaktive samtaler, og kan sågar kjenne igjen og holde øyekontakt med de den

snakker med («Jules», i.d.). Hvorfor er så disse teknologiske nyvinningene relevant for denne oppgaven?

Professor i sosiologi ved UiO, Inger Furseth, og Euris L. Everett (2012), leder for Career Design Institute i Santa Maria, California, siterer sosiologen Vilhelm Aubert: «Dersom du ser på ulike temaer forskningen har vært opptatt av, vil du se at den ofte er inspirert av det som skjer i samfunnet» (s. 16). Som mitt innledningsvise sitat og ovennevnte eksempel demonstrerer, later det til å være en relevant og aktuell samfunnsmessig utfordring å ta stilling til diverse aspekter ved utviklingen av kunstig intelligens – for eksempel i form av menneskelignende roboter, såkalte «androider». Det kan likevel kanskje være vanskelig å

argumentere for at en medievitenskapelig undersøkelse av dette temaet umiddelbart fremstår som samfunnsnyttig, skriver Helene Ingierd, sekretariatsleder for Den nasjonale forskningsetiske komité for naturvitenskap og teknologi (NENT):

En viktig forskningsetisk norm er knyttet til hensynet om at forskningen skal ha et formål og en verdi utenfor seg selv og forskerens egen krets. Forskning i kultur- og samfunnsfagene kan . . . problematisere sentrale verdier og normer i samfunnet . . . (Ingierd, 2010).

Men denne verdien behøver ifølge Ingierd ikke nødvendigvis å være umiddelbart åpenbar, fordi det i visse fagområder ikke alltid lar seg gjøre å kunne gjøre synlig eller være enige om hva slags nytte forskningen har, og hva som er viktig å forske på: «Betydningen av fri forskning tilsier at normen om at forskningen skal ha en verdi ikke bør tolkes for snevert som et kortsiktig krav om dokumenterte nytteeffekter i alle forskningsprosjekter» (Ingierd, 2010). Hvordan vi i samfunnet anser androider hvordan vi skal forholde oss til menneskelignende roboter, kan sies å stadig blir mer relevant for den ikke alt for fjerne fremtiden: Informatikeren Rollo Carpenter, skaperen av chatprogrammet Cleverbot, sa høsten 2015 til BBC at vi er et stykke fra å ha «the computing power or developing the algorithms needed to achieve full artificial intelligence, but believes it will come in the next few decades». Han sier videre at man ikke helt kan vite hva som vil skje hvis en maskin overgår vår egen intelligens, «so we can't know if we'll be infinitely helped by it, or ignored by it and sidelined, or conceivably destroyed by it» (Cellan-Jones, 2014; min kursivering). Det later altså til å være en usikkerhet hos ham om hvorvidt androider med kunstig intelligens vil være en trussel for menneskeheten eller ikke. Hans usikkerhet kan sies å bli støttet av Machine Intelligence Research Institute (MIRI) sitt syn på den teknologiske utviklingen av kunstig intelligens. De skriver følgende på sine nettsider: «If progress in artificial intelligence continues into the future, AI systems will eventually surpass humans in intelligence. Most leading AI researchers expect this to happen sometime this century» («Get Involved With Our Research», i. d.). Det kan virke som at flere manusforfattere deler deres bekymring, eller i hvert fall vil utforske denne utviklingen, ettersom svært mange sci-fi-filmer tar for seg forskjellige utfall av et scenario der kunstig intelligens er på lik linje med eller overgår menneskelig intelligens – se flertallige eksempler engelskprofessor Jay P. Telottes *Replications: A Robotic History of the Science Fiction Film* (1995). Kunstig intelligens sin utvikling later til altså til å være et stadig mer aktuelt tema, noe som kommer til uttrykk både i film, offentlig debatt og i statlige organer. Problemstillingen om hvorvidt kunstig intelligens er en nært forestående trussel for menneskeheten, ble for

eksempel tatt opp på et FN-møte i oktober i 2015 («Nick Bostrom sets out threats from future technologies at UN meeting», 2015).

Fordi dette både er en aktuell teknologisk og etisk problemstilling, og fordi det er et tema som later til å havne stadig oftere på agendaen til forskjellige medier, syns jeg det er interessant å undersøke hvordan kunstig intelligens i form av androider fremstilles i filmmediet – både for å finne ut hva manusforfattere, regissører og kostymedesignere fantaserer om eller tror vil være deres egenskaper, og for å undersøke hva slags oppfatning av androider som fenomen som kommer til syne. Kanskje kan hvordan vi behandler denne problemstillingen i for eksempel tv-serier, si oss noe om hvordan samtiden anser disse robotene, eller såkalte androidene? Fremstilles de for eksempel som pålitelige? Fremstilles de kanskje som fremtidens slaver, eller våre mestere? Fremstiller man i for eksempel visse tv-serier at vi vil bli «infinitely helped by it, or ignored by it and sidelined, or conceivably destroyed by it» (Cellan-Jones, 2014) – eller kanskje en mellomting? Og hvis roboter med kunstig intelligens som overgår vår, blir våre tjenere eller likeverdige i fremtiden, hvilke rettigheter fremstilles de så til å skulle ha?

Filosofiprofessor Samir Chopra og advokat Laurence F. White (2011, s. 2) tar for seg nettopp kunstig intelligens og rettigheter i fremtiden. De skriver at vi kommer til å interagere stadig mer direkte med kunstig intelligens som oppfører seg og fungerer stadig mer sofistikert, og at dette fører til både filosofiske og juridiske spørsmål. De mener at det blir stadig viktigere å forstå det de kaller den kunstige agenten – altså kunstig intelligens med sofistikert funksjon og oppførsel – sin rolle i våre nettverk av sosiale, politiske og økonomiske relasjoner. Chopra og White (2011) stiller videre følgende betimelige spørsmål: «What is the standing of these entities in our socio-legal framework? . . . Do they have any rights, duties, obligations?» (s. 2). De mener at den økende sosiale bruken av såkalte «computerized agents» gjør det stadig viktigere å besvare disse spørsmålene grundig. En agent kan ifølge professor i informatikk, Stuart J. Russel og informatiker Peter Norvig (1995, s. 31) i denne sammenhengen defineres som hva som helst som kan beskrives som at det *oppfatter* sitt miljø gjennom sensorer «and acting upon that environment through effectors. A human agent has eyes (...) and other organs for sensors, and hands (...) and other body parts for effectors». En robotisk agent sine erstatninger for våre menneskelige sensorer er kameraer og infrarøde målere. Det blir ifølge Chopra og White stadig mer presserende å kunne ta stilling til kunstig intelligens sine rettigheter, for «[t]he artificial agent is here to stay; our task is to accommodate it in a manner that does justice to our interests and its abilities» (2011, s. 2).



Slike spørsmål om nettopp hvorvidt og hvordan vi skal ivareta interessene til kunstig intelligens, om intelligente roboter skal ha rettigheter og plikter, og hvorvidt de er våre slaver, likeverdige eller mestere, behandles i blant annet tv-seriene *Humans* (Fry, 2015) og *Star Trek: The Next Generation* (Roddenberry, 1987–1991) (heretter henvist til uten årstall). I *Humans* portretteres et samfunn i vår nære fremtid hvor det blir stadig vanligere å ha androider – altså svært menneskelignende roboter – som tjenere til å utføre visse typer arbeid. Androidene er til stede som hushjelper, helsepersonell, politiassistenter, telefonverter, billettører og sågar sexarbeidere. I *Humans* (Vincent, Brackley, & Donovan, 2015) kalles androider for «synther», som er en forkortelse for «synthetic humans». Disse har ikke råderett over seg selv, og har ikke flere rettigheter i samfunnet enn en smarttelefon har. De er forhåndsprogrammerte, til å alltid tjene menneskene, til å ikke ha noen egen vilje – og til å ikke kunne føle noe. Serien dreier seg om en håndfull androider som skiller seg fra disse tjenesteandroidene ved at de har det vi kan kalle for fullverdige menneskelige egenskaper. Både de selv og andre rundt dem opplever – på godt og vondt – at det er svært lite som skiller dem fra mennesker, fordi de både kan føle og er like intelligente som ekte mennesker.

*Humans*, som er basert på en svensk tv-serie som heter nettopp *Äkta människor* (Levan & Hamrell, 2012), utforsker altså hva det egentlig innebærer å være «human», et «ekte menneske», og hvilken grad av følelsesevne, intelligens og rettigheter som må til før man kan kalles for et ekte menneske. Nettopp denne mangelen på rettigheter og selvbevissthet hos androider i *Humans* står i sterk kontrast til androiden Data, som er den eneste av sitt slag i fortelleruniverset til *Star Trek: The Next Generation*. Androiden er i denne serien en ansatt på lik linje med resten av besetningen på romskipet «USS Enterprise». Han har selvråderett, og er programmert til å være selvbevisst og å beskytte seg selv i tillegg til mennesker. Han skal derimot ikke kunne føle noen ting – i hvert fall ikke i begynnelsen av serien – mens de selvbevisste androidene i *Humans* fremstilles i større grad som følende og sansende vesener, noe jeg senere vil komme tilbake til.

Både Chopra og Whites bok (2011) og nevnte tv-serier problematiserer androiders juridiske rettigheter. Dette temaet altså er tett knyttet til grunnleggende filosofiske og teknologiske spørsmål som er svært samfunnsrelevante, som for eksempel: Er androider med kunstig intelligens på vei til å bli en realitet i nær fremtid? Hva innebærer i så fall dette – en trussel for menneskeheten, fred på jord eller en mellomting? Dersom vi da anse selvbevisste androider som tjenere, skal de da ha noen selvråderett, noen rettigheter?

Dette er altså samfunnsaktuelle temaer som behandles i blant annet tv-seriene *Humans*

og *Star Trek: The Next Generation* (Roddenberry, 1987–1991) – og disse episodene kan kalles medietekster. Ifølge medievitenskapprofessorene Helge Østbye og Knut Helland, universitetslektor i medievitenskap Karl Knapskog og førsteamanuensis i medievitenskap Leif Ove Larsen er medietekster et samlebegrep som omfatter tekster som består av levende bilder, lyd og musikk (2007, s. 61). Hvilke konkrete aspekter ved hvordan androider fremstilles i medietekster vil jeg så utforske?

## 1.2 Problemstilling

«Medietekstene kommuniserer; de formidler meddelelser. Og alle meddelelser betyr noe, handler om noe», skriver professor emeritus i medievitenskap, Peter Larsen (2008, s. 19). Og jeg vil altså undersøke hva medietekstene *Humans* (Fry, 2015) og *Star Trek: The Next Generation* (Roddenberry, 1987–1991) meddeler om androider. Hva kan disse tv-seriene fortelle oss om samtidens oppfattelse androider? Fremstilles disse kunstige, menneskelignende robotene som en trussel som vil ta over menneskers jobber, tjenere som behandles som eiendeler uten rettigheter, som vennlige individer som har selvråderett, og selv velger når og hvem de vil hjelpe, som tjenere og slaver – eller kanskje en mellomting? For å finne ut av hvordan androider fremstilles i disse tv-seriene, har jeg valgt å avgrense meg til følgende problemstilling:

*Hva er karakteregenskapene til androidene Data og Anita i tv-seriene Star Trek: The Next Generation (Roddenberry, 1987–1991) og Humans (Fry, 2015)?*

For å mer presist kunne besvare denne problemstillingen, har jeg formulert de tre følgende underproblemstillingene:

1) *Med hvilke narratologiske fortellermessige og fortellertekniske virkemidler fremstilles karakteregenskapene til Data og Anita?*

2) *Hvordan er disse karakteregenskapene og måten de fremstilles på, virksomme i å fremstille de to androidene på en bestemt måte?*

3) *Fremstilles Data og Anita som trusler, tjenere eller venner?*

Denne problemstillingen vil jeg forsøke å besvare ved å utføre en karakteranalyse av Data og Anita. Metoden jeg vil benytte, er kvalitativ tekstanalyse – nærmere bestemt kasusstudier. Av teori velger jeg å bruke narratologi: Jeg vil undersøke hvilke narratologiske virkemidler som angår karakterer som bidrar til å avdekke egenskapene til androidekarakterene Data og Anita på en bestemt måte – og hvordan virkemidlene og egenskapene er virksomme i å fremstille de to androidene på et bestemt vis. Jeg redegjøre for mine metode- og teorivalg i kommende kapitler.

Engelskprofessor Kevin LaGrandeur (2013) tar for seg visse aspekter ved spørsmålene jeg stiller ovenfor, når han skriver om hva ideen om androider innebærer:

It appears to represent the mysterious and awesome force of the scientific mind and, simultaneously, to trigger a sublime reaction that mixes *awe* at human technical potential with *loathing* of its existential consequences – consequences that extend to a sticky quandary about what separates our gods and even our machines from us.

(LaGrandeur, 2013, s. 177; min kursivering)

Ideen om androiden innebærer altså et slags paradoks: På den ene siden demonstrerer androiden hvor langt vitenskapen har kommet, men samtidig frykter man konsekvensene av denne kunstige intelligensen. For hva hvis den blir for lik mennesket, og kan erstatte oss? Eller verre, bli mektigere:

[W]e seek to create agents or extensions of ourselves which operate like us, but which are godlike in their power, so that we will be able to manipulate nature more completely. . . . [We] then have to worry that a godlike replication of ourselves might also replicate the rebellion against its creator of which its own maker is guilty.

(LaGrandeur, 2013, s. 177)

Av frykt for at de skal bli mektigere enn oss, har vi derfor ifølge LaGrandeur en impuls til å sørge for at androider alltid vil adlyde og tjene oss, være oss underlegne:

Thus, *literature about creating humanoid servants also represents a desire to make such creatures unlike us in some crucial way, a way that makes them inferior to us.*

(LaGrandeur, 2013, s. 177; min kursivering)

Dette er en form for forsikring om at vi alltid vil ha kontrollen, at vi vil beholde en «crucial leverage over our clever tools, but also a distinction between ourselves and the Other, of maintaining the 'Otherness' of an intelligent, artificial creation that otherwise might be too indistinct from its makers.» (LaGrandeur, 2013, s. 177; min kursivering)

Disse sitatene er relevante for min analyse fordi temaet om hvorvidt androider er en

trussel, og hvorvidt det er underlegent eller overlegent mennesket, nettopp tas opp i blant annet den første episoden av *Star Trek: The Next Generation*, samt er det gjennomgående hovedtemaet i *Humans*. Som jeg vil gå nærmere inn på senere i min analyse av den første episoden i *Star Trek: The Next Generation*, «Encounter at Farpoint» (Allen, 1987), sier Data rett ut at han mener at han faktisk *er* bedre enn mennesket på flere måter. Hvorfor har jeg så valgt ut akkurat disse androidene i disse to tv-seriene som kasuser?

### **1.2.1 Redegjørelse for valg av kasuser**

Spørsmålet om hvor lik androiden egentlig er et menneske forekommer altså både i *Star Trek: The Next Generation* og *Humans* (Vincent et al., 2015). I *Star Trek: The Next Generation* er Data unik, for han er den eneste androiden som er så høyt utviklet både intelligensmessig, sosialt og fysisk i TNG-fortelleruniverset – som er satt til å foregå et fiktivt univers flere hundre år i fremtiden. I *Humans* er androider med kunstig intelligens en sentral tematikk i hver eneste episode, ettersom hele serien handler om androiders plass i vårt samfunn i en fiktiv, nær fremtid. Androider i *Humans* på god vei til å bli hverdagskost som tjenere både i arbeidslivet og i visse bemidlede hjem. En liten håndfull androider viser seg å være veldig spesielle og inneha egenskaper som de andre androidene ikke har. Noen av menneskene i tv-serien oppfatter både disse tjener-androidene og de unike androidene som en stor trussel for både menneskers arbeidsplass og menneskehetens sikkerhet. Noen ønsker å eliminere dem helt, andre å kontrollere dem – mens andre igjen mener de bør ha rettigheter på lik linje med mennesker, fordi de mener at disse androidene er så like mennesker. Denne spenningen mellom androider og mennesker finner vi altså behandlet i *Star Trek: The Next Generation* og *Humans*, og særlig fremtredende er den i sistnevnte tv-serie på grunn av det høye antallet karakterer som her er androider med kunstig intelligens. Grunnet oppgavens omfang og mål begrenser jeg meg likevel i kasuset *Humans* til å undersøke hvordan én av disse unike androidene – Anita – fremstilles, også fordi hun tidlig etableres som en sentral karakter i serien, noe jeg kommer tilbake til i analysen i kapittel 4.

## **1.3 Oppgavens struktur**

Jeg vil nå kort gjøre rede for oppgavens videre gang for å belyse hvordan jeg vil gå frem for å besvare mine problemstillinger.

Jeg vil først gi en kort definisjon av begrepet «androide», og gi noen eksempler på eksisterende forskning på fremstillingen av androider i filmmediet. Jeg vil så gjøre rede for

mitt metodevalg, kvalitativ tekstanalyse, ved å kort forklare hva tekstanalyse innebærer, og hvordan jeg anser denne metoden som hensiktsmessig for min analyse. Så vil jeg svært kort oppsummere noen forskningsetiske spørsmål knyttet til kvalitative studier, og gjøre rede for hvilke forskningsetiske problemstillinger jeg er bevisst på i sammenheng med min analyse.

Deretter vil jeg gi en kort innledning til narratologifeltet. Narratologi har opprinnelig sitt utspring i analyser av litterære tekster fremfor filmmediale tekster. Jeg anser det derfor som hensiktsmessig å gjøre rede for hvordan narratologiske teorier og begreper kan være til nytte for å besvare mine problemstillinger, som altså innebærer at jeg analyserer medietekster.

Etter å ha gjort rede for sentrale teorier og begreper i narratologi, og tilnærminger til narratologisk karakteranalyse, vil jeg kort oppsummere min plassering i fagfeltet, og hvilke perspektiver jeg vil anvende i mine analyser.

Så vil jeg utføre to narratologiske karakteranalyser. Først vil jeg utføre en slik analyse av karakteren Data i episoden «Encounter at Farpoint» i *Star Trek: The Next Generation*. Jeg vil scene for scene i kronologisk rekkefølge analysere hvordan Data fremstilles. Jeg vil her benytte meg av narratologisk teori, som kan hjelpe meg med å finne ut av hvordan Data fremstilles ved at jeg undersøker hvilke fortellermessige og fortellertekniske virkemidler som er virksomme i fremstillingen av ham.

Jeg vil så ta med meg funnene fra karakteranalysen av Data når jeg i det påfølgende kapitlet utfører en karakteranalyse av Anita i «Episode 1» av *Humans*. Denne analysen av Anita vil altså skille seg fra analysen av Data ved at den ikke er kronologisk, men tematisk: Jeg vil først ta for meg hvordan Anita fremstilles visuelt, og deretter gjennom handling, situasjoner og dialog. Dette er fordi jeg vil undersøke hvorvidt en mer tematisk tilnærming i denne analysen kan tilby andre perspektiver og svar på problemstillingene mine. Denne analysen vil også være betraktelig kortere enn analysen av Data. Dette er fordi «Encounter at Farpoint» er en dobbeltepisode på halvannen time, mens første episode av *Humans* er en enkeltepisode på 45 minutter.

Til sist vil jeg oppsummere mine funn og kort reflektere over mulig videre forskning.

Jeg vil nå gå nærmere inn på min fremgangsmåte i analysen, altså hvilke metoder jeg vil benytte meg av og hvorfor, før jeg gjør rede for og posisjonere meg blant teoretiske perspektiver og begreper som jeg anser som relevante for å kunne besvare problemstillingene mine.

#### **1.4 Definisjon av 'androide'**

*Webster's Ninth New Collegiate Dictionary* defines an android as 'an automaton with human form', in other words, a 'robot', a 'mechanism that is relatively self-operating', or, more specifically, 'a machine or control mechanism designed to follow automatically a predetermined sequence of operations or respond to encoded instructions'. The American Heritage Dictionary, however, defines an android as 'an artificially created person'. (Patell, 1993, s. 25-26; kursivering i original)

Ifølge engelskproessor Cyrus R. K. Patell er en androide altså definert som en robot med menneskelig form som følger et bestemt forhåndsbestemt mønster, og som ikke er avhengig av å styres av andre. I *Brave New Worlds: The Oxford Dictionary of Science Fiction 2007*, finner vi en noe strengere definisjon. Her defineres en androide som «an artificial being that resembles a human in form, especially one made from flesh-like material (as opposed to metal or plastic)» (Android, 2007, s. 6). Det er altså ikke en androide før det er en kunstig laget skapning som ligner mennesket helt ned til å være laget av materiale som ligner på hud fremfor metall eller plastikk. I *Humans* (Fry, 2015) brukes begrepet «synth» for å beskrive kunstige skapninger som er roboter med tilnærmet identisk utseende som et menneske – med visse unntak jeg kommer nærmere inn på i min analyse i kapittel 3 – og som både følger et forhåndsprogrammert mønster og er laget av hudlignende materiale. «Synth» brukes i serien som en forkortelse for «synthetic human». Som det kommer frem av definisjonene over, faller altså «synth»-begrepet innunder androide-definisjonen. I denne oppgaven velger jeg altså å bruke elementer fra både Patell (1993) og Prucher (2007) sine definisjoner, og vil referere til både Data samt Anita og andre menneskelignende roboter i episodene som «androider».

## **1.5 Eksisterende forskning på androider i film**

Det er ikke denne oppgavens formål å gi en fullstendig eller utfyllende oversikt over eksisterende forskning på androidens fremstilling i film. Jeg vil likevel gi et kort overblikk over de mest sentrale funnene jeg har gjort etter mine litteratursøk på dette området. Jeg har søkt i blant annet The Science Fiction and Fantasy Research Database, JSTOR og på oria.no etter relevant forskning på temaet., og funnet at *Star Trek: The Next Generation* er skrevet mye om forsket mye på – i motsetning til *Humans*, som jeg ikke har funnet noe litteratur om. Jeg vil nå presentere de vitenskapelige artiklene jeg anser som mest relevante og nærliggende for min analyse og drøfte min posisjon blant disse. Jeg vil først gi en kort oppsummering av de analysene av Data jeg har funnet, før jeg gir et kort overblikk over litteraturen som

omhandler androider i film på et mer generelt nivå.

Esther Rashkin – professor i språk og litteratur – skriver sin tekst «Data Learns to Dance: Star Trek and the Quest to Be Human» (2011), har flere påfallende likhetstrekk med min analyse. Rashkin utforsker hvordan Star Trek-episoden «Data's Day» fungerer allegorisk «as a drama of human psychic development and also a commentary on psychoanalytic treatment and the anxiety it can evoke» (2011, s. 321). Problemstillingen hennes skiller seg altså drastisk fra min – men det er i hennes fremgangsmåte i å analysere karakteren Data i denne episoden at hennes analyse kan ligne min: Hun utfører en psykoanalyse av Data gjennom situasjoner han befinner seg i, hans dialog med andre og hans ansiktsuttrykk. Dette er dog ikke uttalt, og heller ikke en uttalt narratologisk karakteranalyse. Rashkin undersøker særlig Datas relasjon til Dr. Beverly Crusher, som skal lære Data å danse i denne episoden, som en allegori til et feilslått møte mellom et barn «seeking to come alive and a parent who cannot satisfy that desire» (2011, s. 341), men også som en tragi-komisk fortelling som bruker androidefiguren «and the aliveness of dance to talk about psychic deadness and the obstacles to human emotional birth and development» (2011, s. 343f). I likhet med meg ser også Rashkin på flere av Datas egenskaper, og trekker linjer innen psykologien: «The reader has undoubtedly noticed resemblances between Data's concreteness and people with forms of autism who cannot think abstractly or recognize humor, irony or sarcasm» (2011, s. 327). Men hun påpeker at hun er mest interessert i hvordan Datas søken etter å bli menneskelig – en lengsel som Data også forteller om i «Encounter at Farpoint» – avslører om modningsprosesser, og den bevisste og ubevisste måten individer søker å overvinne mangler i miljøet de befinner seg i (Rashkin, 2011, s. 327). Det er altså visse likhetstrekk mellom min og Rashkins analyse, men de skiller seg fra hverandre både med tanke på teoretisk tilnærming – og at jeg søker å undersøke ved hjelp av en narratologisk karakteranalyse hvordan androider og deres karakteregenskaper fremstilles, for å bedre forstå hvordan vi forstår androiden. Slik skiller min analyse seg fra Rashkins (2011) psykoanalytiske tilnærming.

Doktor i komparativ litteratur, Viviane Casimirs, undersøker i sin tekst «Data and Dick's Deckard: cyborg as problematic signifier» (1997) relasjonen mellom maskin og organisme ved å undersøke «What is the 'living' ?» samt «subjective views of reality» knyttet til kunstig intelligens i menneskelignende form (Casimir, 1997). Hun bruker både Data fra *Star Trek: The Next Generation* og Deckard fra filmen *Blade Runner* (1982) som eksempler når hun undersøker de filosofiske grensene mellom menneske og maskin: «I will refer to these two science fiction films to show a problematic representation of the 'living', one that, in

accordance to postmodern thought, reframes the dichotomies in a new epistemological context» (Casimir, 1997, s. 279). Casimir utfører en psykoanalytisk og filosofisk analyse av temaet menneske, med Data og Deckard som eksempler – men altså ikke en karakteranalyse av disses egenskaper i sentrum.

I Sue Short – professor i sosiologi – sitt essay *The Measure of a Man? Asimov's Bicentennial Man, Star Trek's Data, and being human* (Short, 2003) er Data sentral. Short mener at Data er det mest nærliggende portrettet på lerretet hittil av Asimovs litterære karakter Andrew Martin i fortellingen *Bicentennial Man* – som Short skriver er «Asimov's greatest hopes for the artificial human» (Short, 2003, para. 7). Short sammenligner disse to karakterenes frihet og ønske om å bli menneskelig. Short (2003) sin analyse er heller ikke en ren karakteranalyse som undersøker Datas egenskaper. På samme måte som Casimir (1997) bruker Short (2003) Data som ett eksempel når hun diskuterer moralske og filosofiske spørsmål om menneskelighet og androiders rettigheter. Hun påpeker likevel tidvis karakterens karakteristikk, slik jeg i min analyse gjør i langt større grad: «Data's principles are compromised, and in subsequently evincing dishonesty *he displays characteristics that are all too human* – thus bringing the android closer to his goal than we would ideally desire» (Short, 2007, para. 27; min kursivering).

Jennifer Santos, professor i engelsk, utførte som akademisk assistent i 2007 en resepsjonsanalyse hvor hun undersøkte om realfagsstudenter og humaniorastudenter hadde forskjellige reaksjoner på Data avhengig av deres faglige bakgrunn – og fant at deres reaksjoner ikke var nevneverdig ulike (Santos, 2007).

En bok med tittelen *Is Data Human? The metaphysics of Star Trek* (Hanley, 1997) av Richard Hanley, førsteamanuensis i filosofi, bruker blant annet spørsmål om Datas bevisshetsnivå og rettigheter som en innfallspurt til å diskutere filosofiske spørsmål.

Av mer generell litteratur om androider i film finnes blant annet *A Distant Technology: Science Fiction Film and the Machine Age* (Telotte, 1995). Telotte legger frem en oversikt over utviklingen av roboten på film fra *Metropolis* til *Terminator* – og utfører analyser av verkene knyttet til blant annet spenningen mellom androidene og de menneskelige verdiene androidene etterstreber. Boken inneholder også en oversikt over utvalgte filmer som har å gjøre med roboter og androider (Telotte, 1995, s. 197-208).

Kevin LaGrandeur, som er engelskprofessor, har skrevet boken *Androids and Intelligent Networks in Early Modern Literature and Culture* (2013). Denne boken tar altså hovedsakelig tar for seg androider i tidlig litteratur og kultur, og blant annet tar for seg



hvordan mennesker søker å opprettholde et overtak over androider ved at vi gjør dem ulik oss på noen måte (s. 177) – et poeng jeg anser som svært relevant i sammenheng med mine analyser av Data og Anita.

Dette er altså noen få utvalgte eksempler av den eksisterende forskningen på både Data og andre androider og roboter på lerretet og i litteraturen. En ren narratologisk karakteranalyse av Data og Anita, uten at disse brukes kun som eksempler i en psykoanalyse, filosofisk eller etisk diskusjon, finnes så vidt meg bekjent ikke. Mitt mål med denne oppgaven er altså å utføre en nærere tekstanalyse av disse androidenes karakteregenskaper enn det som hittil finnes. Jeg håper med dette å tilføre forskningen et litt mer utfyllende og nyansert bilde av hvordan androidene fremstilles på lerretet. Hvilke konkrete metoder kan jeg så benytte meg av for å oppnå dette?

## **1.6 Metode: Kvalitativ tekstanalyse**

Professor i medievitenskap, Barbara Gentikow, skriver at «[e]thvert spørsmål kan løses på ulike måter, og det er avgjørende at man velger den måten som ser ut til å gi den informasjonen som er mest hensiktsmessig i forhold til problemstillingen man skal løse» (2002), s. 42 ). Hvilken måte kan da være mest hensiktsmessig for å besvare mine problemstillinger på? Først vil jeg kort definere tekstbegrepet og hva tekstanalyse innebærer, før jeg gjør rede for hvorfor jeg har valgt å bruke kvalitativ tekstanalyse som metode.

Jeg skal altså analysere utvalgte medietekster: to tv-serieepisoder. Tekstanalyse kan defineres som «en generell betegnelse på kvalitative tilnæringsmåter til tekster» (Østbye mfl. 2007, s. 61). Som nevnt tidligere er tekster en måte som medier kan utøve makt på, og tekster kan derfor være med på å påvirke holdninger (Østbye mfl., 2007, s. 58). Hvis vi vil vite «hvordan mediene virker[,] ... 'hva de tilbyr oss og hvordan', er det rimelig å begynne med tekstene og deres påstander» (Silverstone, 1999 i Østbye mfl., 2007, s. 58). Østbye påpeker videre at «Silverstone minner oss på at å studere tekstene ikke gir oss kunnskap om hvordan tekster mottas eller virker på enkeltindivider eller samfunnet, men kunnskap om tekstene» (Silverstone, 1999 i Østbye mfl., 2007, s. 58). Derfor er ikke formålet med denne oppgaven å undersøke eller forklare hvordan mine utvalgte tekster påvirker samfunnet eller individer. Målet mitt er heller å undersøke hvordan androider fremstilles i de utvalgte tekstene – hva de utvalgte medietekstene meddeler om samfunnets oppfatning (Larsen, 2008, s. 19) av androider. Men hvilken metode er best egnet for å gå frem for å besvare problemstillingene mine?

I en konkret tekstanalyse «velger vi begrep og analyseredskaper som er best egnet til å belyse det eller de aspektene ved en tekst vi vil undersøke» (Østbye mfl., 2007, s. 58) – noe jeg vil gjøre i kapittel 2: Teori. Når man analyserer medieteksters innhold, kalles det innholdsanalyse (Østbye mfl., 2007, s. 59). *Kvalitativ* innholdsanalyse av en tekst innebærer at man spør seg om hva ved teksten man finner interessant (Østbye mfl., 2007, s. 59). En analytisk interesse kan være knyttet til for eksempel forhold som gjelder innhold, «for eksempel *hvordan tekster framstiller* kjønn, akademikere eller etniske grupper» (Østbye mfl., 2007, s. 68; min kursivering). Det er altså nettopp disse forhold som gjelder det innholdsmessige, som jeg vil undersøke i mine valgte tekster. Som det fremkommer av problemstillingen, vil jeg altså undersøke hvilke egenskaper androiden Anita og Data har, og hvilken mening om androider disse fortellingene i teksten bærer med seg – fremstilles de som trusler, venner eller fiender? For å kartlegge meningsinnholdet til en tekst, kan tekstanalyse være egnet metode:

Performing textual analysis, then, is an attempt to gather information about sense-making practices – not only in cultures radically different from our own, but also within our own nations. It allows us to see how similar or different the sense-making practices that different people use can be. And it is also possible that this can allow us to better understand the sense-making cultures in which we ourselves live by seeing their limitations, and possible alternatives to them. (McKee, 2003, s. 14)

Å kunne forstå både andres og egne kulturer og mennesker er altså noe tekstanalysen kan ha som mål, ifølge medieprofessor Alan McKee (2003, s. 14). Tekstens kontekst og omstendigheter – og hva vi vet om både teksten og omstendigheter – er også viktig å ta med i betraktningen i analysen. I sammenheng med denne oppgaven kan man si at det derfor er relevant å legge frem aktuelle samfunnsmessige forhold som kan sies å danne en ramme for teksten – slik jeg gjorde innledningsvis. Tekstanalysen «søker også å beskrive det vi leser uten å være bevisst på det – og den drar inn det vi allerede vet, men ikke er bevisst at vi vet» (Larsen, 2008, s. 27).

I særlig næranalysen av androider i denne oppgaven vil jeg derfor forsøke å finne ut av hva vi tar for gitt om fremstillingen av androider – hvilke egenskaper androider er tenkt å ha, hvordan de ser ut, oppfører seg og hva de sier. Larsen skriver at det er en viktig sammenheng mellom å lese og å vite, fordi vi har lært mye av vår ubevisste kunnskap gjennom mange typer tekster. «Og alt vi bevisst vet, er styrende for det vi overhodet er i stand til å forstå når vi leser tekster i hverdagen» (Larsen, 2008, s. 27). For eksempel kan hvordan

film- og serieskapere som velger å fremstille androider i sitt verk, basere fremstillingen sin på ubevisst kunnskap de selv har tilegnet seg gjennom forskjellige typer tekster om androider.

I en tekstanalyse er det ikke bare viktig å ha i mente hvordan forhåndskunnskap om tekster og samfunnet påvirker hvordan vi leser bestemte tekster, men også å reflektere over hvilke forhold som gjelder mediet, og hvilke som gjelder teksten. Først da kan man ifølge professor i medievitenskap, Liv Hausken (2000, s. 105) utføre en mediesensitiv tekstanalyse. Å skille mellom disse forholdene kan være utfordrende dersom en tekstteori har med seg på lasset arvegods fra andre teorier hvor man ikke har tatt hensyn til en rekke faktorer som angår teksten (Hausken 2000, s. 109), og det er viktig å være bevisst dette for å unngå medieblindhet i en tekstanalyse (Hausken, 2000). Jeg vil gå nærmere inn på dette i kapittel 2, hvor jeg greier ut om hvordan tekstteorien narratologi kan tilpasses filmmediet – og følgelig min analyse.

Kvalitativ analyse har ifølge Gentikow (2002) «blitt kritisert for å ikke produsere klare, eksakte resultater» (s. 47). Dette kan potensielt være etisk problematisk dersom forskningen ikke er nøyaktig nok. Men hun påpeker at en innvending til dette kan være at menneskelig erfaring ikke lar seg beskrive gjennom entydighet og at flertydige, ambivalente data derfor er bedre egnet til å representere den erfarte virkelighet. Dette fordi metoden legger til rette for detaljerte beskrivelser og analyser i tråd med det mangefasetterte, motsetningsfylte og flertydige fenomenet som virkeligheten jo er. (Gentikow, 2002, s. 47f)

Jeg anser det som hensiktsmessig for å kunne svare utfyllende på problemstillingene mine å nettopp utføre detaljerte beskrivelser og analyser av de valgte medietekstene ved hjelp av kvalitative metoder, som er mer enn kun en erstatning for det Gentikow kaller hard kvantitativ metode: «Heller er det slik at kvalitativ metode innebærer alternative oppfatninger om sosial kunnskap» (Gentikow, 2002, s. 47f). Og denne alternative oppfatningen en altså kan oppnå gjennom kvalitative studier, mener Gentikow at er verdifull fordi den kan gi et «dypere innblikk i . . . svært avgrensede fenomener» som kan være «svært spesifikke og konkrete» (2002, s. 56). Og i denne oppgaven velger jeg å nettopp undersøke svært konkrete aspekter ved et avgrenset fenomen: fremstillingen av androider i medietekster.

En måte man kan oppnå et slikt dypere innblikk i et avgrenset fenomen som fremstillingen av androider på, er altså kasusstudier, som kvalitative studier gjerne bærer preg av. «En kasusstudie kan være undersøkelsen av . . . en bestemt medietekst» (Gentikow, 2002, s. 56). Gentikow skriver også at kasusstudier «genererer nøyaktig den form for konkret,

praktisk og kontekstualisert kunnskap som er sentral for utforskningen av samfunnsforhold og sosial praksis, og noe av det mest verdifulle ved disse studiene . . . er fortellingene de kan inneholde» (Gentikow, 2002, s. 59f). Derfor vil jeg undersøke både konkrete aspekter ved de valgte medietekstene – nærmere bestemt hvordan bestemte karakterers egenskaper fremstilles, og hvordan androider fremstilles gjennom episodenes handling. Hvilke fortellinger om androider finner vi i disse tv-serieepisodene?

Selv om det vil forekomme sammenligninger mellom Data og Anita der jeg finner dette hensiktsmessig for å besvare problemstillingen, vil jeg gjerne presisere at formålet med denne oppgaven ikke er å utføre en komparativ analyse av Data og Anita. Jeg søker heller etter å undersøke hvilke egenskaper hver av karakterene har, og hvordan de eventuelt utfyller hverandre og bidrar til å danne fremstillinger av androider – som kan både ha fellestrekk og være ulike på forskjellige vis. En komparativ analyse ville i langt større grad vektlagt likhetene og forskjellene mellom dem, og hatt som mål å undersøke karakterene Data og Anita per se, heller en hvordan de begge fremstilles som androider. Derfor virker det også for meg naturlig å bygge videre på funnene i analysen av Data i Anita-analysen, og påpeke eventuelle likheter og forskjeller der det er formålstjenlig for å besvare problemstillingen. Formålet mitt er altså her heller å undersøke hvordan Data og Anita på hver sine måter er uttrykk for hvordan disse medietekstene fremstiller androider, og altså hva slags meningsdannelse om androider som ligger til grunn i disse fremstillingene: Anses androider som trusler, venner eller fiender – eller kanskje forskjellige grader av alle disse?

For å besvare mine problemstillinger velger jeg altså utføre kvalitative kasusstudier av to tv-serieepisoder. Dette gjør jeg fordi jeg søker å oppnå et dypere innblikk i hvordan androider fremstilles i medietekster. Jeg har som nevnt valgt å begrense meg til å analysere fremstillingen av to forskjellige androidekarakterer: Data i tv-serien *Star Trek: The Next generation* samt Anita i *Humans*. Jeg vil altså utføre to karakteranalyser: Først av Data i episoden «Encounter at Farpoint» (Allen, 1987), og deretter en karakteranalyse av Anita i første episode av *Humans* (Vincent et al., 2015). Jeg vil undersøke en begrenset mengde aspekter ved disse karakterene, noe jeg kommer tilbake til i neste kapittel, hvor jeg også redegjør for teorien jeg har valgt å benytte: narratologi.

### **1.7 Forskningsetikk: Kvalitative studier og bias**

«Man bør allerede i planleggingsfasen av et forskningsprosjekt ha tenkt over hvilke bias-muligheter studien kan ha, og hvordan i størst mulig grad unngå disse», skriver professor dr.

med Annetine Staff (2010, para. 25). Bevisste eller ubevisste valg kan føre til bias (skjevhet), og Staff (2010) skriver at «[d]et er sannsynligvis umulig å unngå enhver form for bias i ethvert forskningsprosjekt, slik som seleksjonsbias» (para. 25). I sammenheng med min kvalitative tekstanalyse kan det sies at jeg må være særlig oppmerksom på seleksjonsbias, for eksempel at kasusene mine er for snevre. Hvis jeg ikke er oppmerksom på seleksjonsbias, kan det føre til at «resultatene man oppnår ikke reflekterer virkeligheten, fordi man i løpet av forskningsprosessen har brukt en 'skjevhet' i metodikken og/eller i presentasjon av resultatene. Bias kan begrense, i varierende grad, relevansen og anvendbarheten til en forskningsstudie» (Staff, 2010, para. 22).

Men samfunnsforsker Bent Flyvbjerg (sitert i Gentikow 2002) taler imot det han mener er en vanlig oppfatning om at særlig kvalitative studier kan sies å være mer sårbare for bias: «*The case study contains no greater bias of the researcher's preconceived notions than other methods of inquiry. On the contrary, experience indicates that the case study contains a greater bias toward falsification of preconceived notions than toward verification.*» (Flyvbjerg i Gentikow 2002, s. 58f; kursivering i original). Kvalitative studier kan altså vise seg å motbevise ens forhåndsoppfatninger fremfor å bekrefte dem, og dette er viktig å være bevisst på i denne studien. Det er like fullt viktig å være klar over at en på grunn av både ubevisst og bevisst kunnskap om teksten man leser, kan være påvirket av lignende tekster som nettopp har vært en kilde til kunnskap om et visst fenomen (Larsen, 2008, s. 27).

Dette er relevant for min analyse fordi jeg må være bevisst at både medietekster og andre tekster som behandler for eksempel androider som jeg tidligere har vært eksponert for, kan sies å påvirke hvordan jeg oppfatter fremstillingen av androider i *Humans* og *Star Trek: The Next Generation*. Jeg må også være bevisst på at fordi jeg har sett disse tv-seriene før og oppfatter fremstillingen av karakterene på en bestemt måte, kan jeg ha en forutinntatt oppfatning av hvordan de fremstilles. Å være bevisst at man er subjektiv er ikke noen garanti for at man klarer å utføre en mer objektiv analyse, men det å etterstrebe objektivitet i seg selv fører til at man blir mer objektiv enn om man ikke var sin subjektivitet bevisst i det hele tatt (Ryan, 2001, s. 6-7).

## 1.8 Oppsummering

I dette kapitlet har jeg gjort rede for mine problemstillinger og valg av kasus og metode: Jeg velger altså å benytte meg av kvalitativ tekstanalyse. Jeg har drøftet forskningsetikken knyttet til kasusstudier, og hvorvidt kasusstudier medfører seleksjonsbias som på negativ måte kan

påvirke utfallet av tekstanalysen på grunn av for snevert valg av kasus. Jeg har vist at kvalitative kasusstudier ikke nødvendigvis er mer sårbare for bias, men at jeg likevel må være bevisst min oppfatning av karakterene og tv-serien både fordi jeg kan være påvirket av tidligere medietekster med fremstillinger av androider, og fordi jeg har vært eksponert for tv-seriene tidligere.

Jeg anser altså tekstanalyse å være en egnet metode for å besvare mine problemstillinger. Men hvilken tekstanalytisk tilnæringsmåte kan være et nyttig verktøy for meg for å oppnå mest mulig fruktbare og relevante svar på problemstillingene mine?

## 2 Teori: Narratologi

Denne oppgavens mål er ikke å utvikle narratologifeltet, men heller å søke å forstå hvordan de to androidene Data og Anita blir fremstilt i henholdsvis *Star Trek: The Next Generation* og *Humans*. Jeg anser det likevel som hensiktsmessig å gi en kort oversikt over det narratologiske feltet, hvor jeg samtidig redegjør for hvorfor jeg mener narratologi egner seg for å besvare mine problemstillinger. Særlig anser jeg det som relevant at jeg reflekterer over hvorvidt denne tekstteorien egner seg til analyse av medietekster, slik at jeg så presist og fruktbart som mulig kan anvende teorien i min analyse. Jeg vil derfor redegjøre for eksisterende narratologiske begreper – hovedsakelig de førsteamanuensis i film- og fjernsynsvitenskap Audun Engelstad (2015) har oversatt til norsk – som jeg mener det vil være hensiktsmessig å anvende som verktøy for å besvare mine problemstillinger. Jeg vil også kort redegjøre for de narratologiske forskjellene på film og tv-serier som jeg vil være bevisst i min analyse, i tillegg til å forklare nærmere hva narratologi er, og forskjellige definisjoner av begrepet «fortelling». Til sist i kapittelet vil jeg gi et kort overblikk over noen forskjellige tilnærminger til karakteranalyse, og redegjøre for min plassering blant disse tilnærmingene.

### 2.1 Innledning: Hvorfor narratologi?

Humaniora handler om å forstå den verden vi befinner oss i – hvordan vi ser på oss selv, hvordan vi har kommet dit vi er, og hva vi ser for oss at fremtiden vil bringe.

Ulike fremstillinger beskriver hvordan vi har det, hvordan vi oppfatter andre, og hva vi synes er viktig å oppnå i fellesskap. Det er dette fiksjonsfortellinger uttrykker, både innenfor populærkulturen og det smale feltet. For å forstå dette – utover det rent intuitive – behøver man et analytisk apparat og en analytisk kompetanse. Dette kan [blant andre teoretiske retninger] narratologien tilby. (Engelstad, 2015, s. 233)

Narratologi er altså en tekstanalytisk tilnæringsmåte som kan hjelpe oss å forstå hvordan vi ser på både oss selv og andre – både i nåtiden og i fremtiden. Denne forståelsen kan vi oppnå ved å undersøke forskjellige fremstillinger som uttrykkes i fiksjonsfortellinger. «Vi forstår verden gjennom fortellinger», skriver Engelstad (2015, s. 14). Narratologien tilbyr altså et analytisk apparat og en analytisk kompetanse som kan hjelpe oss med å analysere disse fortellingene – og for eksempel fremstillingen deres av androidekarakterer – og si oss noe om hvordan vi forstår androider i fremtiden. Og narratologi kan altså være nyttig for å forstå hvordan fortellinger og tekster fungerer og er satt sammen – også medietekster som tv-serier og film (Engelstad, 2015, s. 14-16). Narratologi er altså relevant for min analyse, fordi

narratologisk analyse er et nyttig verktøy for å øke min forståelse for hvordan vi forstår androider gjennom måten de fremstilles på i *Star Trek: The Next Generation* og *Humans*.

Engelstad (2015, s. 129f) skriver at filmer så ofte engasjerer oss. Tv-seriens pågående kontinuitet krever på sin side «a level of investment and immersion not available in a 2-hour film. Thus, at their most complex, such narratives help create highly engaged, participatory viewers», skriver Jason Mittell, professor i film- og mediekultur (2007, s. 171). Fortellinger i skjermmediet kan bidra til at vi får mer forståelse for visse aspekter ved verden – og at det altså er noe bestemt ved filmfortellingen som etterlater bestemte inntrykk (Engelstad, 2015, s. 229). Men hva? Dette spørsmålet kan altså narrativ teori hjelpe oss å besvare, fordi den «tilbyr en tilnærming der filmfortellingens egenskaper lar seg identifisere. Dette kan gjøre oss bevisst på hva det er ved filmfortellingen som får oss til å oppfatte den på en bestemt måte, og hva som skiller ulike filmfortellinger og tradisjoner fra hverandre» (2015, s. 229f). Og jeg vil nettopp undersøke hva det er ved mine valgte fortellinger som får oss til å oppfatte androidekarakterene med kunstig intelligens på en bestemt måte. Jeg vil altså undersøke hva «bildet viser frem, og ikke bildet i seg selv» (Engelstad, 2015, s. 230) – og da er narratologi svært relevant, ettersom det er nettopp dette «narratologien befatter seg med» (Engelstad, 2015, s. 230).

For å forstå tekster som en film eller en tv-episode, «må vi forstå hva som skjer, hvem det skjer med, og hvor det skjer [– altså] handling, karakter og setting, [som er d]et mest grunnleggende ved en filmfortelling» (Engelstad, 2015, s. 16). Og for å forstå disse elementene bedre, kan man altså utføre en narrativ analyse (Engelstad, 2015, s. 16). Gjennom analyse av fortellinger kan vi tilegne oss kunnskap om oppbygningen til en tekst – og øke forståelsen vår for

hva slags type fortelling vi har med å gjøre. Det handler om å beskrive hvordan en fortelling fungerer ved å identifisere dens bestanddeler. *Dette virker begge veier ved at vi får et bredere innblikk i egenskaper ved det aktuelle verket, samtidig som arbeidet med teksten er med på å synliggjøre enkelte fortellertekniske virkemidler som er virksomme.* (Engelstad, 2015, s. 16f; min kursivering)

Jeg sikter på å nettopp oppnå et slikt bredt innblikk i de utvalgte verkenes egenskaper ved å identifisere fortellingens bestanddeler – og hva disse egenskapene kan si oss om verkets fremstilling av androider, og synliggjøre hvilke virkemidler som bidrar til disse egenskapene: Hva slags virkemidler er brukt for å fremstille karakterene på et bestemt vis i disse fortellingene, og hvordan er disse «med på å styre vår forståelse av teksten» (s. 17) – i tilfellet



med denne oppgaven, vår forståelse av androidene i *Star Trek: The Next Generation* og *Humans*?

Hvorfor begrenser jeg meg så til å undersøke kun visse aspekter ved elementet karakter, og ikke flere elementer ved de utvalgte tekstene? Engelstad (2015, s. 229f) påpeker at man ikke nødvendigvis er nødt til å undersøke alle de forskjellige elementene i en fortelling for å utføre en god analyse. Dette skriver han at er fordi det ikke alltid er alle elementer som er like interessante: Man kan heller velge ut ett eller noen få aspekter ved en fortelling som virker spesielt interessante, for eksempel selve karakterene og/eller deres univers. Etter å ha valgt hva som fremstår som særlig interessant å undersøke, kan man finne begreper som kan være nyttige for analysen, og som kan tjene den (Engelstad, 2015, s. 229f). For å analysere forskjellige fortellinger, «både med tanke på hvordan disse fortellingene er konstruert og hva slags inntrykk og forståelse fortellingene formidler», er nemlig begreper nødvendige verktøy (Engelstad, 2015, s. 17). Å finne de riktige begrepene tjener altså et bestemt formål, selv om det kan innebære at «[n]arratologi ... i mange tilfeller [kan] fremstå som en nokså teknisk øvelse, ved at man isolerer de forskjellige bestanddelene og beskriver hvordan de fremstår, og i hvilken sammenheng de opptrer» (Engelstad, 2015, s. 28). Men formålet med begrepsbruken er både at analysene blir etterprøvbare, og at vi «bedre [kan] forstå hvordan fortellinger fungerer, gjennom sine egenskaper og virkemidler, og på den måten er meningsfulle» (Engelstad, 2015, s. 28f). Hvilke begreper vil jeg så benytte meg av – og hvorfor? Dette vil jeg komme tilbake til etter at jeg har nå redegjør for hvordan narratologi kan anvendes som analyseverktøy både i film og i tv-serier.

## **2.2 Narratologisk analyse tilpasset film og tv-serier**

Den tekstanalytiske tilnæringsmåten narratologi kan være et nyttig verktøy når man skal studere film, selv om den ikke er utformet spesielt for å analysere film – for både europeisk og angloamerikansk narratologi har opprinnelig sitt opphav i litteraturstudier (Hausken, 2008, s. 47ff). Derfor er det viktig å være bevisst tankegodset som følger med denne teorien når en skal tilpasse det til filmmediet (Hausken, 2000, s. 109). Det synes derfor viktig å være bevisst på hvilke premisser vi legger til grunn når vi analyserer film og tv-serier, sammenlignet med andre medier, for:

[W]e cannot judge a film or television narrative using the same criteria established for print narratives. Rather we should engage these media on their own terms, keeping in mind the robust repertoire of narrative strategies and possibilities that can offer unique

compelling storytelling experiences distinct from those afforded by literary fiction.  
(Mittell, 2007, s. 171)

For selv om litteratur og film har mange egenskaper til felles, særlig med tanke på å fortelle fiksjon, er det altså viktige ulikheter mellom disse to mediene – hovedsakelig som følge av at litteraturen baserer seg på skrift, mens film baserer seg på levende bilder både uten og med lyd. Disse ulikhetene medfører «at den narrative teorien ikke automatisk lar seg anvende innenfor begge uttrykksformene» (Engelstad, 2015, s. 25). Engelstad skriver at det er nødvendig å ta høyde for denne ulikheten ved å tilrettelegge narratologi for særlig fiksjonsfilm (Engelstad, 2015, s. 25) – og altså nettopp være bevisst denne tekstteoriens arvegods (Hausken, 2000, s 109).

Et eksempel på ulikhetene mellom litterær skrift og film som er relevant å være bevisst på i en narratologisk karakteranalyse som min, er at ved å se på film oppfatter vi karakterer som regel nokså umiddelbart, for de har et utseende, en kropp og en måte å te seg på. Vi vet ikke nødvendigvis hvem de er, hva de gjør, eller hva slags holdninger de besitter (Engelstad, 2015, s. 58f) – eller hva de tenker, som gjerne er beskrevet i litterær skrift. Men likevel får vi et bestemt umiddelbart inntrykk av dem på grunn av hvordan de er kledd, omgivelsene de befinner seg i og deres ansiktsuttrykk (Engelstad, 2015, s. 59). Noe av det mest umiddelbare vi oppfatter når vi blir presentert for en karakter på skjermen er altså utseendet, for «[k]arakteren er fremfor oss med det samme han eller hun er vist frem» (Engelstad, 2015, s. 60). Engelstad mener at dette er det mest umiddelbare vi oppfatter fordi vi vanskelig kan forestille oss noe annet enn nøyaktig det vi ser på det bildet vi har fremfor oss idet vi blir presentert for det (2015, s. 60). Når vi først har sett hvordan karakteren ser og høres ut, er det vanskelig å forestille seg alternativer, med mindre disse også blir visuelt presentert i andre visuelle tolkninger. Bildene vi ser på film er ikke nødvendigvis realistiske fordi de potensielt kan overdrive visse karaktertrekk som bærer en tilleggsmening (Engelstad, 2015, s. 60). Som jeg kommer tilbake til i analysene mine, er visse karaktertrekk ved analyseobjektene mine overdrevet i forskjellig grad, for eksempel ved Datas skinnende, plastikkaktige hud og Anitas plettfriske utseende og unaturlige øyenfarge. Dette er relevant for min analyse også fordi androider, med de egenskaper og det utseendet de fremstår med i *Humans* og *Star Trek: The Next Generation*, ikke finnes i virkeligheten ennå, og derfor har både deres overdrevne utseendemessige karaktertrekk og andre egenskaper det jeg oppfatter som en interessant tilleggsmening: Hvordan skaperne av karakterene – som kan sies å være påvirket av andre tekster av androider – forestiller seg at disse androidene i fremtiden vil kunne se ut og oppføre

seg. Men slike overdrevne karaktertrekk trenger likevel ikke stå i veien for at vi oppfatter «et detaljrikt bilde av en karakter, og at denne detaljrikdommen i stort monn er tilgjengelig med det samme, som en del av bildet» (Engelstad, 2015, s. 60).

Litteratur og film har altså visse ulikheter som medfører at man ikke uten videre kan benytte narrativ teori i analyse av medietekster – og derfor trenger man som nevnt å tilrettelegge fortellerteori for medietekster som fiksjonsfilm (Engelstad, 2015, s. 25). Engelstad skriver at han med sin bok søker å tilpasse narratologifeltet til filmmediet i større grad enn dette tidligere har blitt gjort, og ønsker at boken skal kunne være til praktisk nytte som et analyseverktøy (2015, s. 25). Derfor vil jeg hovedsakelig benytte meg av teorier og begreper slik han fremlegger dem i mine analyser.

### **2.2.1 Narratologisk forskjell på tv-serier og film**

At narrativ analyse innebærer «å undersøke hvordan handlingen skjer, og på hvilken måte handlingen presenteres» (Engelstad, 2015, s. 16) gjelder om man vil forstå en film – og han tar i sin bok for seg narratologisk analyse av både klassisk fortellende film og modernistisk fiksjonsfilm. Klassisk fortellende film preges av prinsipper om at handlingen skal ha en klar sammenheng og at handlingen skal være helhetlig, mens «den modernistiske filmfortellingen [baserer] seg ofte på udramatiske eller usammenhengende handlinger» (2015, s. 33). Engelstad skriver at det meste han legger frem i boken, også vil gjelde for fjernsynsdrama – men at film og tv-serier narratologisk sett likevel skiller seg fra hverandre på forskjellige måter (2015, s. 235). Derfor vil jeg altså anvende teoriene og begrepene Engelstad (2015) presenterer, selv om det ikke er film jeg analyserer – men tv-serieepisoder.

Det er flere forskjeller som har med det narratologiske å gjøre, som det på forskjellige måter er relevant å være oppmerksom på. Ett eksempel er at tv-serier, i motsetning til film, innebærer «ongoing storyworlds, presenting specific opportunities and limitations for creating compelling narratives» (Mittell, 2007, s. 163). For karakterene jeg skal analysere, innebærer det at de har et forholdsvis begrenset handlingsrom, og at fremstillingen av karakterene dermed blir begrenset av hvilke handlinger de kan utvise sine egenskaper gjennom.

Men selv om det i tv-serier altså er det Mittell (2007) kaller «ongoing storyworlds» (s. 163), betyr ikke dette nødvendigvis at *handlingen* i serien er sammenhengende – i motsetning til det som stort sett er tilfellet i klassisk fortellende film (Engelstad 2015, s. 27, 35-52). Mittell (2007) skriver følgende om tv-seriens spesielle struktur:

Television series typically follow either episodic or serial structures. Episodic series

present a consistent storyworld, but each episode is relatively independent – characters, settings and relationships carry over across episodes, but the plots stand on their own, requiring little need for consistent viewing or knowledge of diegetic history to comprehend the narrative. (Mittell, 2007, s. 163)

TV-serien *Star Trek: The Next Generation* kan sies å ha en episodisk struktur. Her er det en konsistent fortellerverden med visse faste karakterer som har samme relasjon gjennom episodene – og hver episode har relativt selvstendig handling. Plottet – altså «[d]e betingelsene som styrer utviklingen av handlingen [og] som driver historien fremover, og er en virkning ved fortellingen (Engelstad, 2015, s. 245) – står på egne ben, og episodene krever ikke at man har sett de foregående for å forstå handlingen.

... Likewise, many episodic dramatic programs follow a procedural structure, where each episode follows the process by which a self-contained narrative enigma is solved through detective work, legal maneuvers or medical investigation .... The conclusion of any episode returns the characters to the equilibrium of their given situation .... (Mittell, 2007, s. 163f)

I *Star Trek: The Next Generation* blir det i hver episode presentert nettopp et slikt «self-contained narrative enigma» som blir løst gjennom «detective work» – av det samme settet med karakterer, nemlig besetningen på USS Enterprise. Hver episode slutter også stort sett med at karakterene er tilbake der de startet – «major plot points [are wrapped up] by the end of each episode, enabling them to be viewed in any order» (Mittell, 2007, s. 164f). Men kjernekonflikter i fortellingen fortsetter i slike episodiske tv-serier gjennom hele serien (Mittell, 2007, s. 164). I *Star Trek* er det for eksempel gjennom hele serien en pågående konflikt mellom visse romvesentyper.

Ifølge Mittell (2007) vil da *Star Trek* kunne sies å være en blanding av både «serial» og «episodic», fordi «[a] mixture of serial and episodic forms results in narrative arcs, multi-episode plotlines that run across a series, but eventually are resolved» (Mittell, 2007, s. 165). Det at karakterene «carry over across episodes» (Mittell, 2007, s.163) i tv-serier som inkluderer en episodisk struktur, kan en si at vil innebære at karakterenes egenskaper ikke endrer seg nevneverdig. For min analyse innebærer dette at karakteren Datas egenskaper og fremtoning altså kan sies å være stabil gjennom stort sett hele tv-serien. En kan derfor også si at dette understøtter mitt valg om å kun analysere Data i den første episoden vi møter ham, fordi vi da for første gang blir presentert med hans egenskaper som stort sett vil være stabile i resten av serien. Og nettopp fordi karakteren er så stabil gjennom serien, kan en si at å velge

ut kun én episode som kasuset fra *Star Trek: The Next Generation*-serien ikke er for snevert til å kunne foreta en fruktbar analyse av hvilke egenskaper Data fremstilles å ha.

TV-serien *Humans* kan i motsetning til *Star Trek: The Next Generation* sies å ha en såkalt «serial» struktur: I kontrast til i serier med episodisk struktur, slutter episodene i *Humans* med en «unresolved cliffhanger designed to stimulate viewers to tune in for the next episode» (Mittell, 2007, s. 163). Denne måten å avslutte episodene på medfører at

[s]erial narration features continuing storylines traversing multiple episodes, with an ongoing diegesis that demands viewers to construct an overarching storyworld using information gathered from their full history of viewing .... (Mittell, 2007, s. 164)

*Humans* kan altså sies å kreve at seerne har en viss kunnskap om de foregående episodene for å kunne konstruere «an overarching storyworld» – i hvert fall i sammenheng med handlingen. Dette er en av årsakene til at jeg har valgt å kun analysere den første episoden av *Humans* fremfor senere episoder – fordi seeren ellers kan bli presentert med karakteregenskaper og handlinger som i langt større grad enn i første episode kan kreve forhåndskunnskap om tidligere episoder.

I tv-serier som har denne serielle strukturen, trenger man ifølge Mittell (2007) ikke nødvendigvis å måtte være like orientert om plottet for å kunne danne seg et visst bilde av karakterene og deres relasjoner – og hvordan karakterene reagerer på visse hendelser (altså hvilke egenskaper de fremviser):

[S]erial narration is not simply a matter of continuing stories but offers its own set of narrative norms. Soap operas ... prioritize relationships over events; even when a major event happens in soap opera, the question of 'what happens?' is often secondary to 'how does it affect the community of relationships?' (Mittell, 2007, s. 164)

I eksempelet med såpeoperaer, som Mittell trekker frem, gjenfortelles altså gjerne viktig handling flere ganger for å vise seerne hvordan handlingen påvirker forskjellige karakterer. I *Humans* forekommer ikke en gjenfortelling av hendelser som preger for eksempel såpeoperaen (Mittell, 2007, s. 164). Men i likhet med for eksempel såpeserier, får vi likevel se hvordan forskjellige handlinger påvirker og knytter sammen forskjellige karakterer.

### **2.3 Avklaringer, sentrale begreper og definisjoner**

Engelstad har i sin bok oversatt en rekke begreper til norsk der han har sett behov for dette, og skriver at disse norske begrepene ikke tidligere har blitt anvendt i narratologifeltet (2015, s. 28). Følgelig vil det være altså begreper i denne oppgaven som kanskje ikke er så hyppig

brukt tidligere. Engelstad understreker at å kjenne til alle begreper eller nyanser innenfor områder i narratologien, ikke er nødvendig for å utføre en god analyse (s. 28). Både av denne årsaken og grunnet oppgavens omfang vil jeg derfor begrense meg til å anvende kun et utvalg av narratologiske begreper som jeg anser som relevante for å bedre analysere og forstå hvordan Anita og Data fremstilles. Jeg vil nå kort redegjøre for narratologi som fagfelt og de begrepene jeg anser som hensiktsmessige å anvende i min analyse.

### **2.3.1 Hva er narratologi og fortellinger?**

Narratologi er «vitenskapen om fortellinger» (Engelstad, 2015, s. 21), og har å gjøre med «fortellinger, hvordan fortellinger er satt sammen, hvilken betydning de forskjellige bestanddelene har for fortellerstrukturen, og på hvilke måter meningsinnhold fremkommer i teksten» (Engelstad, 2015, s. 23). Noen vitenskapsteoretiske spørsmål Engelstad påpeker at narrativ teori befatter seg med, er for eksempel hva som utgjør en fortelling, hvordan fortellinger anvendes, hvordan film forteller, og hvordan fortellinger forstås – og at spørsmål som dette er avhengig av et «narratologisk begrepsapparat og en forståelse av sammenhengene som begrepene viser til, kan opptre i» (Engelstad, 2015, s. 25). Etersom jeg skal undersøke fremstillingen av androider i en fortelling og også utforske hva slags meningsinnhold om androider denne fortellingens handling har, vil jeg anvende narratologi som analyseverktøy. For hva slags inntrykk og forståelse formidler mine utvalgte fortellinger om androider?

Som et ledd i å svare på dette, ser jeg det som hensiktsmessig å avklare hva en *fortelling* er, ettersom jeg skal analysere to forskjellige fortellinger – to tv-serieepisoder. For mange teoretikere faller film og skuespill utenfor definisjonen av en fortelling, ettersom de mener at disse ikke har en tydelig forteller, skriver H. Porter Abbott, professor emeritus i engelsk (2009, s. 15). Men Abbot (2009) er uenig i dette, og mener at det er en unødvendig begrensning å kreve en forteller for at noe skal defineres som en fortelling: Han ser heller på fortelleren som en av flere verktøy, som for eksempel kameraer og skuespillere, som kan bli brukt i en fortellerprosess som innebærer å fremstille visse hendelser (Abbott, 2009, s. 15). På denne måten kan man si at han, i likhet med Engelstad (2015), forsøker å tilrettelegge narratologien for filmmediet – en tilrettelegging jeg anser som avgjørende for at jeg skal kunne utføre en narratologisk analyse av to medietekster.

Abbott mener at en bred definisjon av fortellinger gjør at vi lettere kan se på hele bredden og de mest vitale og interessante aspektene ved narratologi, og da kan ta for oss blant

annet både handling og hvordan handlingene fremstilles, enten det er gjennom en forteller, en skuespiller, et maleri – eller en tv-serie, vil jeg hevde. Ifølge Abbott (2009, s. 10ff) er det flere teoretikere som er uenige i hvilke kriterier en fortelling skal oppfylle. Abbott velger å kort forklare det som at en fortelling er definert som en fremstilling av hendelser eller en serie hendelser (2009, s. 10f). Han velger en såpass åpen definisjon fordi han mener at fortellerteorifeltet er så rikholdig at det vil være en feil å bestemme seg for en alt for restriktiv definisjon som krever enten mer enn én hendelse, eller en fornemmelse for årsaks-sammenheng mellom disse flere hendelsene (2009, s. 10ff). Han mener altså at det ikke er nødvendig med en årsakssammenheng mellom forskjellige hendelser for at noe skal kunne kalles en fortelling. Abbot skriver at én eller flere hendelser er den sentrale definisjonen av en fortelling. Uten en hendelse har man kun for eksempel en beskrivelse eller et argument – men ikke en fortelling (2009, s. 10f).

Abbott understreker at forskjellen mellom handling og deres fremstilling tilsvarer forskjellen mellom «story», altså fortelling og handlingen eller sekvenser med handling, og narrativ diskurs – hvordan og med hvilke virkemidler fortellingen er formidlet (Abbott, 2009, s. 15). Engelstads definisjon av fortelling er «historien slik den fremstår i sin fremstilte form, både innholdet (hva) og måten det er presentert på (hvordan)» (2015, s. 242). Engelstad definerer videre historie slik: «Fortellingens inventar, dens hva. Historie er et nivå (eller aspekt) ved fortellingen forbundet med det handlingen består av: det som skjer, hvem som er med, og hvor det foregår» (Engelstad, 2015, s. 243).

Man deler altså i narratologien fortellingen i to nivåer: Historienivået og diskursnivået. Historie-nivået angår som nevnt historiens *hva*: Hva «som skjer, hvem som er med, og hvor det foregår», og at alle steder, objekter og karakterer og hendelser er knyttet til historienivået (s. 17f). Diskursnivået – uttrykksnivået – er *hvordan* elementer i fortellingens historienivå er fremstilt: Hvilken måte blir historien fortalt på, og hvilke fortellertekniske virkemidler brukes (s. 17ff)? Dette er en måte å strukturere fortellingen på som det finnes en viss uenighet om, men «de aller fleste narratologer [er] enige om at en fortelling i all enkelhet kan sies å ha et innhold og et uttrykk. Innholdet har å gjøre med hva historien handler om, og uttrykket hvordan denne handlingen er presentert» (Engelstad, 2015, s. 17). Engelstad skriver videre at det tjener en hensikt å analysere historienivået og uttrykksnivået (diskurs) hver for seg – men at det likevel er viktig å presisere at historie og diskurs ikke må sees på som helt uavhengige av hverandre. Dette er fordi historie og diskurs

står i en gjensidig relasjon til hverandre, der forhold som angår historien, påvirkes av

grep som forbindes med diskursen, og der egenskaper ved diskursen ikke lar seg beskrive uten å også gå inn på elementer ved historien ... [H]istorien etableres for oss gjennom de grepene som anvendes i diskursen. Vår erfaring med historien er betinget av hvordan vi oppfatter diskursen. (Engelstad, 2015, s. 20)

For denne oppgaven innebærer denne argumentasjonen at jeg vil analysere elementer som både angår historie-nivået – de som utfører handlingene – og diskursnivået. Diskursnivået angår *fortellertekniske grep*, virkemidler som er anvendt i fremstillingen av historien – inkludert karakterene. Engelstad (2015) skriver at eksempler på slike fortellergrep er voice-over, tilbakeblikk, hvordan fortellerperspektiv brukes, og presentasjonen av forhold som angår tid og rom (s. 17f). For eksempel kan tilbakeblikk gi oss informasjon om fortiden til en karakter, som igjen er med på å gi karakteren dybde og fremstille den på et bestemt vis (Engelstad, 2015, s. 244) – som jeg vil vise at er tilfellet med karakteren Anita i *Humans*.

Fortellinger er en av måtene vi mennesker prøver å forstå verden rundt oss med: «whereever we look in this world, we seek to grasp what we see not just in space but in time as well. Narrative gives us this understanding; it gives us what could be called shapes of time» (Abbott, 2009, s. 10). Vi leter etter mønstre» og mening i alle slags tekster. Abbott kaller dette for narrativ forståelse (Abbott, 2009, s. 10). Vi bruker altså fortellinger til å både forstå oss selv, andre og vår egen kultur i fortid, nåtid og fremtid. Dette er relevant for min analyse fordi hva vi forteller, og hvordan vi forteller det, kan si oss noe om hvordan vi forstår verden rundt oss. Hvordan forstår vi den raske utviklingen av androider med kunstig intelligens? Forstår vi den som en trussel fordi vi er redde for at vi kommer til å skape «agents or extensions of ourselves which operate like us, but which are godlike in their power» (LaGrandeur, 2013, s. 177; min kursivering)?

Nettopp makt er ifølge Abbott noe som er et svært sentralt tema i alle fortellinger igjennom tidene: «This is because, in almost every narrative of any interest, there is a conflict in which power is at stake. You might say that conflict structures narrative» (Abbott, 2008, s. 40). Han skriver videre at konflikt har vært et så sentralt tema i fortellinger gjennom historien at det er rimelig å anta at det har en viktig kulturell funksjon å behandle konflikter slik. Han fremlegger det han mener er en mulig årsak til konfliktens posisjon i fortellinger: Fremstilling av konflikter i fortellinger gir en kultur en måte å snakke til seg selv om, og kanskje sågar løse, konflikter som truer kulturens eksistens på noe vis (Abbott, 2008, s. 40):

In this view of narrative, its conflicts are not solely about particular characters (or entities). Also in conflict, and riding on top of the conflict of narrative entities, are



conflicts regarding values, ideas, feelings, and ways of seeing the world ... Narrative may, then, play an important social role as a vehicle for making the case for one side or another in a conflict, or for negotiating the claims of the opposing sides ... (Abbott, 2008, s. 40)

Denne måten å se på fortelling er interessant i sammenheng med min analyse: Er medietekstlige fortellinger om androider kanskje en måte å forsøke å behandle og omtale en trussel for vår kulturs eksistens – for å forsøke å forberede oss på å løse den?

Også etymologien til det engelske ordet «narrative» vitner om dette ønsket etter å bruke fortellinger til å finne mening, til å forstå verden – inkludert sin egen kulturs konflikter. Det var opprinnelig et ord på sanskrit, «gna», som betyr «vite». Dette ble videreført latin, hvor «gnarus» betyr å vite og «narro» betyr å fortelle. Abbott skriver at denne etymologien fanger to sider ved det fortellinger: På den ene siden er fortellinger et universelt verktøy for å både vite, og på den andre siden for å fortelle – for å både absorbere kunnskap og å uttrykke kunnskap (Abbott, 2009, s. 10ff). Derfor kan man kanskje si at samtidige fortellinger om androider er et verktøy for å samle kunnskapen man har om den teknologiske utviklingen på området – og en måte å forsøke å fortelle både sin egen og andres kultur om dette. Dette er relevant for min analyse fordi jeg nettopp søker å finne ut hva vår vestlige kultur forteller oss selv og andre om den teknologiske utviklingen knyttet til androider.

### **2.3.2 Narratologiske retninger**

Narratologi er et fagfelt i bevegelse, med mange diskusjoner og ulike faglige ståsteder (Engelstad, 2015, s. 22). Engelstad velger å vektlegge en strukturalistisk tilnærming til narratologi, som har sitt opphav i en sentral bok av Gérard Genettes: *Narrative Discourse* ([1972] 1980): «Som tittelen antyder, tillegges diskursen en helt sentral betydning i forståelsen av fortellinger – denne retningen er også kalt diskursorientert narratologi – og fortellinger er stort sett forstått som fiksjonsfortellinger og fiksjonsfilmer» (Engelstad, 2015, s. 23).

Det finnes flere nyere forskjellige tilnæringsmåter til narrativ teori, som har sprunget ut fra den klassiske og postklassiske narratologien, som henholdsvis var aktuelle fra 60- til 80-tallet og på slutten av 90-tallet. Blant mangfoldet av de nye retningene innenfor narratologi trekker Engelstad frem tre retninger: retorisk, kognitiv og kontekstuell narratologi (Engelstad, 2015, s. 23). Den retoriske tilnærmingen tar utgangspunkt i at alt i en fortelling er skapt med en bestemt hensikt – at alt er meningsbærende. Fortellinger ses på som en del av en

kommunikativ handling med visse betydninger. Også Abbott skriver om hvordan narratologien kan være retorisk, og mener at det er narratologiens retorikk som er dens styrke:

It has to do with all those elements of the text that produce the many strong or subtle combinations of feeling and thought we experience as we read. These include those elements that inflect how we interpret the narrative: that is, how we find meanings in it. And everything in the text contributes to its impact and our interpretation of it, and so everything has some rhetorical function. Change one thing, and the effect of the whole changes, if only subtly. (Abbott, 2008, s. 40)

Ut ifra den retoriske narratologien er altså alle elementer i en fortelling relevante å undersøke – fordi de er meningsbærende på et eller annet vis. Kognitiv narratologi befatter seg i større grad med hva slags effekt et verk har på publikum, og ser det slik at mening er noe som ikke finnes i selve verket, men oppstår ved impuls hos publikum som tolker verket.

Kontekstorientert narratologi ser på hvordan verket påvirker samfunnet, og hvordan samfunnskonteksten til verket er med på å i det mening – for eksempel samfunnsspørsmål om ideologi og kjønn. Disse tre retningene har ifølge Engelstad mye overlapp (Engelstad, 2015, s. 23ff).

Alle disse tre overlappende postklassiske narratologiske tilnæringsmåtene kan sies å være relevante for meg og min analyse i forskjellig grad. Som nevnt har de ikke nødvendigvis et klart skille, men for min analyse er særlig to retninger særlig relevante: retorisk og kontekstorientert narratologi. En kan si at min narratologiske analyse er kontekstorientert fordi samfunnskonteksten – altså den eksplosive teknologiske utviklingen innen kunstig intelligens, noe som tidligere nevnt nylig har blitt diskutert i FN («Nick Bostrom sets out threats from future technologies at UN meeting», 2015) – er med på å gi verkene mening. Dette er blant annet fordi verkene kanskje ikke ville blitt skapt uten inspirasjon fra denne stadig raskere teknologiske utviklingen av androider, som for eksempel i det tidligere nevnte robot-hotellet i Japan (Huis Ten Bosch, 2015). Min narratologiske analyse kan også sies å være retorisk, fordi jeg altså sikter på å undersøke et bestemt element i fortellingen, karakterer, og igjen visse elementer hos disse – egenskaper som kommer til uttrykk på forskjellige måter. Og alle aspektene ved karakterene jeg analyserer, bidrar til fremstillingen av karakteren, og har derfor en retorisk funksjon (Abbott, 2008, s. 40). Retorisk analyse er også relevant for meg fordi jeg vil undersøke hva slags mening som finnes i fortellingene jeg har valgt ut – mener vi at androidene er eller vil være trusler, tjenere eller venner? Og som et ledd i dette vil jeg altså analysere karakterene Anita og Data.

Med de forskjellige analytiske redskapene narratologien tilbyr, kan vi «fremme mulige fortolkninger av filmen – for eksempel om karakterens holdninger, valg eller opplevelser» (Engelstad, 2015, s. 18). Og ved hjelp av narrativ analyse kan man «identifisere de ulike komponentene en fortelling består av, og ... undersøke hvordan disse henger sammen. Narratologien ser på hva fortellingen består av, og hvilke virkemidler som er tatt i bruk» (Engelstad, 2015, s. 21). Og fortellingen består ifølge narratologien altså blant annet av karakterer (Engelstad, 2015, s. 58ff). Hva er så definisjonen på en karakter, hva er ifølge narratologien karakterens plass i en fortelling – og hva er noen eksempler på narratologiske tilnæringsmåter for å analysere karakterer?

### ***2.3.3 Definisjon av «karakter», narratologiens syn på karakter og tilnæringer til karakteranalyse***

Jeg vil nå gi en kort oversikt over narratologiens syn på karakterer, før jeg gir et kort overblikk over utvalgte narratologiske tilnæringer til karakteranalyse.

Karakteren er ett av komponentene en fortelling består av – dem historien handler om (Engelstad, 2015, s. 57.) Handling og karakterer er altså avhengige av hverandre for at en fortelling skal eksistere, mener Engelstad – men de er ikke nødvendigvis ulastelig sammenknyttet likevel, for «karakterer er noe mer og noe annet enn de handlingene de er delaktige i, og det er gjennom karakterene vi engasjerer oss i fortellingen» (s. 59). En karakter kan defineres som en som utfører handlingene i fortellingen (Engelstad, 2015, s. 58), og karakterer varierer i kompleksitet og dybde: Komplekse karakterer er «dynamiske i måten de er fremstilt på, ved at flere ulike egenskaper veksler med å komme i forgrunnen, og de synes å ha en psykologisk dybde. Karakterdybde kommer til uttrykk blant annet ved at karakterene bærer med seg en fortid som virker inn på nåtidens hendelser» (Engelstad, 2015, s. 244). Disse skiller seg fra lokale handlingskarakterer, som bare er med i «noen få sekvenser i hendelsesforløpet, men er likevel viktige for handlingen. Deres primære oppgave i fortellingen er å utføre en bestemt handling» (Engelstad, 2015, s. 244). Statistiske karakterer «har sjelden mer enn en eller to konvensjonelle, stereotypiske karaktertrekk, som bekreftes gjennom handlingene de gjør» (Engelstad, 2015, s. 246). Hvorvidt en androide-karakter er kompleks, lokal eller statisk, har å gjøre med hvordan den fremstilles: Det avdekker noe om hvor mange forskjellige egenskaper den later til å ha, og jeg vil altså analysere hva disse egenskapene er, og hvordan disse bidrar til å fremstille karakterene på en bestemt måte. Men hvor viktig er karakteren i narratologien – og hvorfor velger jeg å begrense meg til å analysere

karakterer, av alle elementene i en fortelling (Engelstad, 2015)?

Engelstad skriver at «ulike filmer har ulike egenskaper som innbyr til analyse. ... I de fleste tilfeller fungerer narratologisk analyse best når man diskuterer kun et utvalg av fortellermessige egenskaper ved den aktuelle filmen ...» (Engelstad, 2015, s. 29). Derfor velger jeg altså i min analyse å begrense meg til å analysere kun karakterene.

Character is central to story .... Stories of all kinds – including film stories – are about the lives of characters, usually of the human variety; characters move the story forwards through their actions; and characters provide perhaps the principal focus for our involvement as ‘active’ spectators. (Phillips, 2000, s. 57)

Medieviter og leder for mediastudier ved Middlesex University i London, Patrick Phillips, mener altså at karakterer er sentrale for fortellinger fordi de både driver handlingen videre og involverer seerne. Også Engelstad (2015) påpeker at karakteren ifølge narratologi har en sentral rolle. «I en rekke manusmanualer og i filmnarratologien for øvrig fremheves karakterer som den klassisk fortellende filmens viktigste egenskap. Karakterer er en forutsetning for handlingen, det er karakterer som utfører handlingene ...» (s. 58).

Narratologien anser altså karakteren som svært viktig i en fortelling. Men også handling setting også viktig i en fortelling (Engelstad, 2015, s. 16) – også i sammenheng med karakteren. Handling er relevant for karakteren og karakteranalyser fordi oppfatningen vi får av karakterer «dannes på bakgrunn av de handlingene de utfører, og de hendelsene de tar del i. Det er gjennom handling at vi får innblikk i deres liv og følelser, og det er gjennom handling at deres plass i verden viser seg» (Engelstad, 2015, s. 33). Og jeg vil nettopp undersøke hvordan androidenes plass i verden viser seg i de første episode av henholdsvis *Star Trek: The Next Generation* og *Humans*.

I disse to tv-serieepisodene er det mange karakterer med – og fortellingene handler om livene til disse karakterene – hvorav noen er «of the human variety», men altså androider. Men fortellinger om ikke-menneskelige karakterer, det være seg katter eller roboter, vekker like fullt visse følelser – for ulike fortellinger i medier, kunst og populærkultur «tilbyr et register av hendelser, følelser og tanker som ligner våre egne. I møte med fortellingene får minnet om disse erfaringene fornyet kraft og aktualitet, om så bare for en kort stund» (Engelstad, 2015, s. 14). Man kan si at vi identifiserer oss med forskjellige aspekter i en fortelling.

Phillips (2000, s. 57) skriver at det er nyttig å skille mellom «character and characterisation». Han mener at begrepet «characterisation» innebærer en liste over personens

egenskaper, og at visse av disse egenskapene blir brukt i mindre eller større grad for å drive historien fremover. De egenskapene som da blir vektlagt i fortellinger, vil være de karakteristikkene som definerer karakteren for publikum (Phillips, 2000, s. 57-58). Egenskaper som vektlegges kan altså sies å være med på å avgjøre nettopp hvordan karakteren *fremstilles*. Karakter-begrepet mener Phillips at er nært knyttet til handling og kausalitet, fordi «karakter» i film alltid handler om hva personer gjør – eller mislykkes i å gjøre:

A character, as opposed to a figure who simply performs narrative function, will have a set of characteristics and, in realist narrative these will usually be seen to connect directly or indirectly with the decisions they make and the actions they perform, especially in dramatic situations. Of these features, the most obvious is that they will have a history .... If little or nothing is revealed to us about this, then we will at least have the features of their present .... (Phillips, 2000, s. 59)

Phillips skiller altså mellom karakterer og figurer i et «narrative» – som Engelstad oversetter til «fortelling» (2015, s. 14f): En figur er noen som bare utfører visse handlinger, mens karakterene har et bestemt sett med karakteristikk som er med på å påvirke handlingen i en fortelling (2000, s. 59). For eksempel kan en karakter ha visse trekk som hevngjerrig og bitter, og disse karaktertrekkene kan føre til at hen utfører visse handlinger i tråd med disse trekkene – og at disse handlingene fører historien i en bestemt retning (2000, s. 59f). Aristoteles' teorier om karakter innebar visse krav til fremstilling av karaktertyper, blant annet i sammenheng med nettopp handlinger – for karakterene skal handle «i tråd med sine karaktertrekk ... og [slik] at de resonnerer og snakker slik vi forventer at karakterer med slike egenskaper gjør» (Engelstad, 2015, s. 58). Hva vi forventer av hvordan bestemte karakterer snakker, avhenger som tidligere nevnt av både bevisst og ubevisst kunnskap (Larsen, 2008, s. 27), også på bakgrunn av tekster vi tidligere har sett, som igjen kan sies å legge føringer for vår oppfatning av andre tekster.

Handling og karakterer er altså avhengige av hverandre for at en fortelling skal eksistere – men de er ikke nødvendigvis uløselig sammenknyttet likevel, for «karakterer er noe mer og noe annet enn de handlingene de er delaktige i, og det er gjennom karakterene vi engasjerer oss i fortellingen» (Engelstad, 2015, s. 59). Aristoteles mente at det var «gjennom handling at karakteregenskapene ble spilt ut og fikk betydning», og Engelstad skriver at dette også er tilfellet med den klassisk fortellende filmen. Men han presiserer altså også at karaktertrekkene til karakteren kan komme til uttrykk uten dramatisk handling, men for

eksempel gjennom å sette oss i en bestemt stemning eller når de er vist frem i en bestemt situasjon (Engelstad, 2015, s. 59).

Ifølge Engelstad (2015, s. 68) er karakterer svært viktige for hvordan man forholder seg til og oppfatter en fortelling, men narratologien har likevel blitt beskyldt for å ikke ha utviklet en grundig nok teoretisk forståelse av karakterer (2015, s. 68). Men Engelstad skriver at man med ved narratologisk analyse kan avdekke hvordan karakterene fremstilles ved å se på hvilke virkemidler som gjør at de fremstilles på et helt bestemt vis som «etterlater seg dermed et særskilt inntrykk hos tilskueren» (2015, s. 70). Engelstad skriver at karakterer er svært viktige i narratologien, blant annet fordi karakteren er «et sentralt element ved fortellingen» på grunn av samspillet mellom karakteren og hendelsesforløpet» (Engelstad, 2015, s. 68).

Det finnes flere andre forskjellige tilnæringer til karakteranalyse innen narratologi, og formålet med denne oppgaven er ikke å greie ut om alle disse, men heller et begrenset utvalg eksempler. Jeg har allerede kort greiet ut om Engelstads (2015) posisjon om at karakter og handling er tett knyttet sammen – som baserer seg på Aristoteles' posisjon (s. 58f) – men at handling og karakter likevel med hensikt kan analyseres hver for seg (s. 59). Man kan se på for eksempel på karakterenes egenskaper – som kan komme til uttrykk både i deres utseende, ansiktuttrykk, i dialog, gjennom dramatisk handling – men også i visse situasjoner og stemninger (s. 59).

Også Phillips (2000) mener det er hensiktsmessig å analysere karakterer gjennom utseende og dialog (s. 63f). Phillips har skrevet en liste over noen konkrete spørsmål som han mener det er fruktbart å stille i sammenheng med karakterbegrepet og karakteranalyse: hvordan karakteren er konstruert visuelt, hvordan den er konstruert gjennom dialog og hvordan den er konstruert gjennom skuespillerens fremføring av karakteren (Phillips, 2000, s. 63). I tillegg mener han at spørsmålene «What is the significance of the position we are put in as spectators for responding to character?» og «To what extent is our response to character out of the control of those who make the film?» er relevante å stille når man skal utføre karakteranalyser (Phillips, 2000, s. 63).

En kan også undersøke hva som er karakterens funksjon, altså «den rollen som en karakter ved å utføre bestemte handlinger har for handlingsutviklingen. ... Deres plass i handlingen er å påvirke hendelsesforløpet i en bestemt retning» (Engelstad, 2015, s. 62). Engelstad skriver at også samfunnet eller miljøet karakteren befinner seg i, kan tilskrives funksjoner for eksempel ved å motarbeide eller hjelper karakterene (2015, s. 63). Jeg vil

derfor der det er hensiktsmessig for å besvare mine problemstillinger undersøke om miljøet eller samfunnets funksjon i de to utvalgte tv-serieepisodene er med på å fremstille karakterene på en bestemt måte.

Denne tilnæringsmåten, altså å undersøke karakterens funksjon, var opprinnelig utviklet av den russiske eventyranalytikeren Vladimir Propp (Engelstad, 2015, s. 61) og har visse likhetstrekk med atter en tilnæringsmåte til karakterer: Phelan og Rabinowitz sin analysemodell. Phelan og Rabinowitz sin tilnærming til karakteranalyse går ut på å undersøke forskjellige aspekter ved karakteren for å avdekke hva slags effekt karakterer har på publikum og for handlingens utvikling (2015, s. 77). En kan her kanskje bytte ut «effekt» med «funksjon» – men Phelan og Rabinowitz ser altså i tillegg til karakterens effekt på handlingsprogresjonen på hva slags effekt karakteren har på publikum. Deres modell går ut på å se på forskjellige aspekter ved karakteren: 1. Det mimetiske – i hvor stor grad karakterens fremstilling stemmer overens med motstykker i virkeligheten, 2. det syntetiske – karakterens virkning i handlingen eller effekt på publikum og 3. det tematiske – hvilke saksforhold karakteren fremhever, enten ved å kommentere selv eller ved å befinne seg i en bestemt situasjon (Engelstad, 2015, s. 77).

Jeg velger i denne oppgaven å benytte meg av forskjellige tilnæringer når jeg for å besvare mine problemstillinger utføre en narratologisk karakteranalyse av Data og Anita. Jeg anvender i mine karakteranalyser Aristoteles' syn på karakter, som innebærer at jeg undersøker hvordan karakteregenskapene fremstilles gjennom handling (Engelstad, 2015, s. 58) – for Aristoteles mente at det var «gjennom handling at karakteregenskapene ble spilt ut og fikk betydning» (Engelstad, 2015, s. 58). Jeg benytter meg også av Engelstads (2015) teorier om karakteren, som innebærer at man kan se både på hvilke virkemidler som brukes for å fremstille karakteren på en bestemt måte (s. 70), og at karakteren kan fremstilles på et bestemt vis ved at visse egenskaper veksler på å komme i forgrunnen (Engelstad, 2015, s. 244) – i både dialog, dramatisk handling, situasjoner og utseende (Engelstad, 2015, s. 59). Engelstad understreker også at vi oppfatter karakteren umiddelbart når den vises, og at karaktertrekkene til en karakter kan vises både med og uten dramatisk handling – vi får også vite noe om karakterenes egenskaper og hva slags karakter vi har med å gjøre ved å se på «omgivelsene de befinner seg i, talemåte (og hva de sier) og ansiktsuttrykk» (Engelstad, 2015, s. 59).

Engelstad har også påpekt at tv-seriens episodiske struktur ofte kan innebære en fragmentert fremfor sammenhengende handling, og at dette medfører at «karakterene i større

grad [er] definert gjennom samspill med miljø fremfor handlinger som driver historien fremover (som er den klassiske filmfortellingens kjennetegn)» (A. Engelstad, personlig kommunikasjon, 21. april 2016). En kan derfor kanskje si at karakterer i tv-serier som *Star Trek: The Next Generation* og *Humans* fremstilles på et bestemt vis både gjennom samspill med miljøet – og gjennom egenskaper de utviser i sammenheng med handlingen. Det er blant annet av denne årsaken at jeg vil undersøke hvordan egenskapene til Anita og Data fremstilles ikke bare gjennom dramatisk handling, men også i deres samhandling med andre, altså deres miljø – i dialog og situasjoner, og hva slags setting de er i – for eksempel kontrasten i at den kunstige androiden Data i episoden «Encounter at Farpoint» oppsøker et virtuelt skogsmiljø, og hva vi kan si om hans karakteregenskaper gjennom hans samspill med dette miljøet (se kapittel 3.3.4, s.50).

Jeg vil også ta i bruk Vladimir Propps tilnæringsmåte, som innebærer at jeg vil undersøke hva slags rolle, eller *funksjon* (Engelstad, 2015, s. 61), karakterene sies å ha i handlingen. Dette omfatter altså hvilke egenskaper som kommer frem når karakterene spiller ut handlingen, og hvilken plass karakterene har i at hendelsen utvikler seg i en viss retning (Engelstad, 2015, s. 62). Der jeg ser det hensiktsmessig, vil jeg også undersøke hva slags funksjon samfunnet og miljøet har i sammenheng med karakteren – og hvordan dette spiller med i å fremstille karakteren på en bestemt måte.

Av Phillips' spørsmål å stille om karakterer, begrenser jeg meg til å anvende de to første av Phillips' (2000) i mine karakteranalyser: hvordan karakteren er konstruert visuelt, og hvordan den er konstruert gjennom dialog. Ved å velge å vektlegge disse to av Phillips' spørsmål, søker jeg å analysere karakteren med den forutsetningen at karakteren er i sentrum av fortellingen, samtidig som at jeg anerkjenner at karakterens handlinger har relevans for handlingen som drives frem – og hvilke egenskaper som kommer til syne idet karakteren driver handlingen frem. Phillips skriver (2000, s. 58) at det er hvilke valg de tar og hvilke handlinger karakteren utfører, som avgjør deres karakterer. Det er altså en betydelig teoretisk overlapp mellom Aristoteles', Propps, Engelstads og Phillips' tilnærming, og jeg velger å kombinere disse tilnærmingene til karakteranalyse. Dette gjør jeg for å søke å få et nyansert, mer utfyllende og dypt innblikk i de svært begrensede fenomenene (Gentikow, 2002, s. 56) som mine valgte kasuser, karakterene Data og Anita i to tv-serie-episoder av henholdsvis *Star Trek: The Next Generation* og *Humans*, er.

## 2.4 Oppsummering



I dette kapitlet har jeg skrevet kort om aspekter ved narratologiske fagfeltet som jeg anser som relevante å reflektere over i forkant av min analyse, hovedsakelig tilpasning av denne tekstteorien til filmmediet, narratologiske forskjeller på film og tv-serier og forskjellige tilnærminger til narratologisk analyse – og deretter mer spesifikt om tilnærminger til narratologisk karakteranalyse. Jeg har også definert sentrale begreper innen narratologi som jeg anser som nyttige verktøy for min analyse.

For å besvare mine problemstillinger vil jeg altså anvende narratologiske teorier og begreper om karakterer og karakteranalyser både fra Aristoteles, Engelstad (2015) og Phillips (2003). Jeg vil i neste del av oppgaven utføre karakteranalyser av androidene Data og Anita i henholdsvis *Star Trek: The Next Generation* og *Humans*.

For å undersøke hvordan karakterene Data og Anita fremstilles i de utvalgte episodene, vil jeg undersøke hvilke av deres karakteregenskaper som kommer til uttrykk i både dramatisk handling, dialog, bestemte situasjoner, i tillegg til utseende og mimikk. Jeg vil også undersøke hvorvidt disse karakterene er komplekse eller enkle karakterer, og hva slags funksjon henholdsvis Data og Anita kan sies å ha.

## 3 Kasus nr. 1: Data i *Star Trek: The Next Generation*

### 3.1 Introduksjon

I dette kapittelet vil jeg utføre en kvalitativ tekstanalyse – en narratologisk karakteranalyse – av androiden Data i den første episoden av *Star Trek: The Next Generation*: «Encounter at Farpoint». Jeg har valgt å analysere fremstillingen av Data i denne episoden fordi dette er første gang Data blir fremstilt for seerne – og hvordan en karakter fremstår aller første gang vi introduseres for den, virker interessant å undersøke. Som jeg vil vise, får vi mye informasjon om Datas egenskaper på forskjellige måter i denne episoden – en androide med hans nivå av både intelligens og velvilje mot mennesker er unik i dette fortelleruniverset, og det er også første gang en karakter med kunstig intelligens er et fast medlem av besetningen i *Star Trek*-seriene. Det brukes derfor en viss mengde tid på å presentere ham i denne episoden – og følgelig på å fremstille ham på et bestemt vis, som jeg i det følgende vil hevde.

Engelstad (2015, s. 69) påpeker som nevnt tidligere at karakterer fremstilles på et bestemt vis, både gjennom fortellermessige virkemidler som dramatisk handling og dialog, situasjoner og utseende. Jeg vil derfor i den kommende analysen av fremstillingen av Data undersøke hvordan hans fremstilles gjennom disse fortellermessige virkemidlene – som har med historienivået å gjøre, ettersom de har å gjøre med dem historien handler om (Engelstad, 2015, s. 18f). Jeg vil også undersøke hvordan visse fortellertekniske virkemidler på diskursnivået bidrar til å fremstille karakteren på en bestemt måte der jeg anser dette som relevant for å besvare problemstillingen – da hovedsakelig bildeutsnitt, lyssetting og kameravinkler- og bevegelser. Og som tidligere nevnt vil jeg altså også benytte meg av Phillips' konkrete spørsmål, men velger altså å begrense meg til å blant disse undersøke hvordan karakteren er konstruert visuelt – klær og ansiktsuttrykk/mimikk – og gjennom dialog – både hva som sies og hvordan det sies (Engelstad, 2015, s. 59; min kursivering). Jeg vil altså derfor inkludere både hva Data selv sier og situasjoner han er i, men også hvordan de rundt ham responderer og interagerer med ham i både komplekse, enkle og komplementære scener. Hvordan fremstilles Data den aller første episoden denne karakteren introduseres – som også er den aller første i *Star Trek: The Next Generation*?

Jeg vil først kort greie ut om episodens handling fordi «[d]et mest grunnleggende ved en filmfortelling er handling, karakter og setting ...» (Engelstad, 2015, s. 16; min kursivering), som tidligere nevnt. Og det er gjennom blant annet handlingen at vi får vite noe om karakterens egenskaper (Engelstad, 2015, s. 58f).

Etter en kort beskrivelse av settingen og handlingen i denne første episoden av *Star*

*Trek: The Next Generation*, vil jeg analysere fremstillingen av karakteren Data i denne episoden. Hvilke visuelle kjennetegn har karakteren, og hva kan disse sies å formidle om karakteren? Og hvordan fremstilles denne karakteren gjennom dialog, situasjoner – og hvordan bidrar fortellertekniske grep som lyssetting og kameravinkler til å fremstille Data på et bestemt vis? Jeg vil gi korte forklaringer av scenenes handling for å gi analysen en viss kontekst, av årsakene nevnt over.

### **3.2 Handlingssammendrag av «Encounter at Farpoint»**

Kaptein Jean-Luc Picard tar med romskipet USS Enterprise-D på sin aller første reise. Oppdraget deres er å reise til rombasen Farpoint Station, som ligger på planeten Deneb-IV, for å undersøke om en nærliggende planet kan brukes som base for videre romutforskning av Føderasjonen. Men på vei dit dukker det allmektige romvesenet Q opp, som misliker mennesker på grunn av vår historie med slaveri, krigføring og andre elendigheter, og vil at romskipet skal returnere til Tellus – en oppfordring kaptein Picard trosser. Q vil teste hvordan menneskene oppfører seg når de skal forhandle med vesenene i byen Bandi på planeten – hvor også romvesenslaget heter Bandi. Et menneskelignende vesen ved navn Groppler Zorn Zorn holder skjult for dem at han har tatt til fange et romvesen av en annen art som han utnytter som energikilde til Farpoint Station – mot dette vesenets vilje. Picard og resten av mannskapet avslører dette og befriker vesenet, og består dermed testen til Q, som lar dem slippe straff. I denne episoden møter vi også hele mannskapet for første gang, og blir introdusert til hver og én av i forskjellige scener. Dette er en dobbeltepisode som varer i 91 minutter og 13 sekunder.

### **3.3 Karakteranalyse av Data**

#### **3.3.1 Første møte med Data: Perfekt – og imperfekt**

Rollefiguren Data presenteres svært tidlig i den første episoden av *Star Trek: The Next Generation*. Visuelt presenteres Data 3 minutter og 10 sekunder inn i episoden, etter kaptein Jean Luc Picards sedvanlige voice-over-introduksjon til episoden og forskjellige innklipp av Picard som beveger seg rundt på skipet, og introduserer på denne måten deler av miljøet. Data er i bildet når Picard skuer ut over broen med sin besetning, med point of view-perspektiv fra kameraet. Idet kameraet sveiper over Data, trekkes oppmerksomheten til seerne mot ham: Han utfører en bevegelse som gjør at han skiller seg ut fra kollegaene som er med i samme



Figur 3.1

panorering. Etter få sekunder trekkes vår oppmerksomhet ytterligere mot ham, når han strekker ut armene og beveger på fingrene sine (Figur 3.1), en gest som vanligvis kan sies å assosieres med å enten gjøre seg klar for å skrive på et tastatur lenge, eller å ville

strekke på musklene seg fordi man har skrevet på et tastatur lenge. Dette er en vanlig bevegelse for mennesker, og Data fremstår derfor hittil visuelt som et menneske: Han har



Figur 3.2

menneskelig kroppsform, samme uniform som mennesket som sitter til venstre for ham, og beveger seg slik mennesker gjør. Det som skiller ham ut hittil, er hans svært hvite hudfarge, som bidrar til å fremstille ham som *annerledes* – han har en «otherness» (LaGrandeur, 2013, s. 177) ved seg. Engelstad skriver som tidligere nevnt at karakterer som er sentrale for fortellingen, signaliseres å være viktige ved forskjellige måter å rette oppmerksomhet om karakteren. «Dette kan skje ved tekniske grep som billedkomposisjon, lyssetting, kamerabevegelse eller klipp eller ved iøynefallende elementer som utseende og klesplagg» (Engelstad, 2015, s. 71). Dette har med fortellertekniske virkemidler å gjøre, som angår diskursnivået heller enn historienivået – fortellingens *hvordan* fremfor dens *hva* (Engelstad, 2015, s. 19) – og begge disse nivåene kan altså bidra til å fremstille en karakter på en bestemt

måte. I denne scenen har vi altså allerede blitt gjort ekstra oppmerksomme på Data både ved hans noe påfallende utseende, håndbevegelsene han gjør, og at panoreringen stopper opp med Data omtrent midt i bildet.

I samme scene, fremdeles på broen, rettes også oppmerksomheten visuelt enda mer mot Data når kaptein Picard stiller seg til venstre for Data og henvender seg til ham (Figur 3.2). Vi får her for første gang se Data i et tydelig stillbilde forfra. Som tidligere nevnt oppfatter vi utseendet til en karakter umiddelbart – og visse karaktertrekk kan være overdrevne for å bære i seg en tilleggsmening (Engelstad, 2015, s. 60). Hvordan fremstilles så Data visuelt denne aller første gangen vi ser ham tydelig forfra?

Vi har allerede sett i en kortvarig panorering at han har hvit hud, og at han har på seg en uniform i stil med den de andre på romskipbroen har på seg – inkludert kapteinen. Dette gir oss informasjon om at han ansees som en del av besetningen, og altså ansees som likeverdig – i hvert fall likeverdig med de som har samme rang som ham. Han må altså bli ansett som pålitelig og dyktig for å kunne få lov til å sitte ved kontrollpanelet på broen. Han fremstår også som konvensjonelt attraktiv etter samtidige vestlige standarder – med atletisk kroppsbygning, tykt hår, symmetrisk ansikt og et polert, nærmest skinnende utseende med sin kritthvite hud og sorte hår gredd bakover. Hans øyne skiller seg også fra menneskeøyne: De har gul iris. Den skinnende hvite huden som glinser i lyset, gir oss informasjon om at han er noe annet enn et menneske. Huden hans gir assosiasjoner til både plastikk og metall – materialer man gjerne assosierer med noe ikke-menneskelig. En kan kanskje si at disse karaktertrekkene fremstår som noe overdrevne. Disse overdrevne karaktertrekkene bidrar til å fremstille Data på et bestemt vis, og deres *tilleggsmening* er altså at han er *noe annet* enn et menneske.

At Data er noe annet enn menneskelig, får vi snart bekreftet også gjennom dialogen som nå finner sted mellom Picard og Data:

PICARD        You will agree, Data, that Starfleet's instructions are difficult?

DATA            Difficult ... how so? Simply solve the mystery of Farpoint Station.

PICARD        As simple as that.

Når Picard henvender seg til Data gjennom dialog her, beveger vi oss altså fra det som hittil kun har vært et visuelt fokus på Data, til oppmerksomhet rettet mot ham også gjennom dialog – og han fremstilles på en bestemt måte i denne dialogen. Data er nemlig i denne episoden den aller første kaptein Picard snakker til, og deres er den første dialogen vi hører. Dette etablerer Data som en spesielt interessant karakter. Dette er som nevnt den første episoden i

det som i 1987 var en helt ny *Star Trek*-serie, og Data er den andre karakteren som etableres visuelt og lydmessig på denne måten – etter kaptein Picard. Allerede her får vi altså informasjon om Datas egenskaper, og bekreftet at han skiller seg fra andre på flere måter enn det visuelle: Han kan tilsynelatende ikke forstå hvorfor det å skulle løse et mysterium skal være vanskelig. Denne dialogbiten fremstiller altså Data som svært intelligent – og arrogant. Picard har allerede uttrykt at han synes de har en vrien oppgave foran seg, men Data stiller seg uforstående til dette. Han fremstilles også her å ikke være så sosialt taktfull, ettersom han tiltaler en overordnet slik. Det innebærer også en viss risiko for refs og andre konsekvenser å tiltale sin kaptein på denne måten. Data fremstår altså som sosialt naiv, ettersom han tilsynelatende ikke er klar over disse sosiale konsekvensene.

Kommandør Troi blir med i samtalen:

TROI           Farpoint Station. Even the name sounds mysterious.

PICARD       The problem, Data, is that another life form built that base. How do I negotiate a friendly agreement for Starfleet to use it while at the same time snoop around finding how and why they built it?

DATA           Inquiry ... the word snoop ...?



*Figur 3.3*

Her klippes det til et nærbilde av Troi, som har festet blikket rett fremfor seg – smilende, og med et uttrykk som om hun forsøker å holde seg fra å le (Figur 3.3). Hennes reaksjon på Data kan fortelle oss noe om hvordan hun oppfatter denne androiden – og gir oss

ytterligere informasjon om hvordan Data fremstilles i denne situasjonen. Hun blir altså tilsynelatende hverken irritert, opprørt eller har andre negative reaksjoner. Tvert imot later hun altså til å oppleve situasjonen komisk. Om hun hadde følt seg truet av Data, eller ment at han var henne overlegen, hadde mest sannsynlig reaksjonen vært en ganske annen. En kan kanskje si at Data i denne situasjonen fremstilles som sosialt noe underlegen, men intelligens- og kunnskapssmessig overlegen. Måten Picard så tiltaler ham på, forteller oss at han forventet mer av nettopp Datas overlegenhet på disse områdene: «Data, how can you be programmed as a virtual encyclopedia of human information without knowing a simple word like snoop?»

Med denne replikken får vi også informasjon om at Data er *programmert*. Dette forteller oss helt tydelig at han ikke er et menneske – men altså en maskin. Data svarer Picard: «Possibility ... a kind of human behavior I was not designed to emulate?» Måten han reiser seg opp på og stiller seg opp, virker både kvikk, kontrollert og stiv – i motsetning til for eksempel avslappet og treg. Han stiller seg ved siden av posten sin, og står rett opp og ned, med hendene rett ned langs siden (Figur 3.4). Med Datas replikk om at han kanskje ikke er designet for å etterligne snokete atferd, forstår vi enda mer: at Data er spesielt designet av noen for å kunne etterligne et tilsynelatende begrenset repertoar av forskjellig menneskelig atferd. Følgelig fremstilles Data her som å være programmert til å utvise og forstå kun visse typer atferd – og at den mennesketypen som utviser atferden å snoke rundt, ikke er en av dem. Han hverken smiler eller virker irritert når han svarer Picard. Følelsesmessig virker han nesten nøytral – og han fremfører replikken på en saklig, faktaorientert måte. Det er også interessant at han ikke bruker sammentrukne ord, men heller sier «was not» fremfor «wasn't». Dette bidrar til å fremstille ham som formell, faktaorientert og stiv. Og nettopp måten Data snakker på, er interessant fordi den forteller oss noe om hans forutsatte bakgrunn og egenskaper – hva slags sosiokulturell mal androiden skal være laget etter – som igjen har å gjøre med hvordan karakteren fremstilles. Data snakker hittil i episoden normert amerikansk-engelsk, fritt for slang og sammentrukne ord. Kombinert med Datas visuelle fremtoning, later det til at han skal være modellert etter en hvit ciskjønnet mann i 30-årene. Måten han snakker på, kunnskapsnivået og intelligensen hans – og ikke minst arbeidsplassen og rangen hans – kan sies å vekke assosiasjoner til at han tilhører vestlig middel- eller overklasse.

Picard svarer Data ved å ramse opp synonymer til ordet Data ikke forstod betydningen



Figur 3.4

av:

PICARD It means 'to spy, to sneak' ...

DATA Ah! To seek covertly, to go stealthily, to slink, slither ...

PICARD Exactly, yes ...

DATA ... to glide, creep, skulk, pussyfoot,

gumshoe ...

At Data ivrig fortsetter å ramse opp forskjellige synonymer til ordet, innebærer i denne situasjonen at effekten blir komisk – fordi Picard tydelig er utålmodig, mens Data fortsetter uten å ense ham. Han fremstår altså som faktaorientert heller enn sosialt orientert. Denne oppførselen vekker assosiasjoner til et barn som ønsker å imponere en voksen med

kunnskapen sin, men som blir overivrig. Denne dialogen er med på å fremstille Data som ufarlig – som en som underholder og i verste fall irriterer med faktaorienterte tirader, fremfor å være en trussel mot de andre på broen.

Denne scenen er med på å fremstille Data som en kompleks karakter: Han har allerede utvist flere egenskaper som «veksler med å komme i forgrunnen, og [karakteren] synes å ha en psykologisk dybde» (Engelstad, 2015, s. 244). Han fremstilles i situasjonene som oppstår i denne scenen som intelligens-, kunnskaps- og utseendemessig overlegen og plettfri – men de sosiale ferdighetene hans synes ikke å strekke helt til. Han fremstår som både arrogant og naiv. Han har sine brister, som altså bidrar til denne psykologiske dybden. Et viktig poeng her er altså kontrastene i denne scenen, og utviklingen i dialogene: Den tilnærmet perfekte fremtoningen og intelligensnivået versus de imperfekte sosiale egenskapene.

Karakterene skal handle «i tråd med sine karaktertrekk ... og at de resonnerer og snakker slik vi forventer at karakterer med slike egenskaper gjør» (Engelstad, 2015, s. 58). Data er altså hittil i episoden fremstilt som noe som ikke er menneskelig, men en androide som er programmert av noen andre. Man forventer følgelig at han vil handle, resonnere og snakke slik en karakter med kunstig intelligens gjør. Forventningene man har, kan bygge på tidligere kunnskap – både bevisst og ubevisst – om teksten man leser, og man kan altså være påvirket av lignende tekster som har vært en kilde til kunnskap om et visst fenomen (Larsen, 2008, s. 27) – som kunstig intelligens. Hvordan handler så Data i de kommende scenene, og hvilke egenskaper fremviser han som altså er medvirkende i å fremstille kunstig intelligens på en bestemt måte i kasuset *Star Trek: The Next Generation*?

### 3.3.2 Både lik og ulik menneskene

Etter denne dialogvekslingen mellom Picard og Data, varsler rådgiver Troi kaptein Picard om at hun får en følelse av at de er i nærheten av en «powerful mind». Troi er halvt såkalt «betazoid», en romvesentype, og halvt menneske. Dette innebærer at hun kan fange opp andres følelser, dersom det er sterke følelser. Datas hittil nøkterne, faktaorienterte og følelsesmessig nesten nøytrale oppførsel står i sterk kontrast til Trois replikk, som også



Figur 3.5

fremføres med en uttrykksfull, bekymret mine (Figur 3.5). «Karakteriserende egenskaper kommer til uttrykk gjennom samspill og sammenlikning med andre karakterer. Dette kan være i form av kontraster ... eller graderinger» (Engelstad, 2015, s. 64). Fremstillingen av



Data som følelsesmessig underlegen, og maskinell heller en emosjonell, blir altså understreket i denne situasjonen. Også Rashkin påpeker denne påfallende ulikheten mellom Troi og Data i episoden hun analyserer, «Data's Day»: «[Troi] has finely tuned emotions and [Data] has none» (2011, s. 342).

Straks etter Trois replikk lyder en alarm, og interiøret i broen blinker i rødt. Det viser seg at det er rød alarm på broen fordi USS Enterprise er på kollisjonskurs med slags kraftfelt som dukket opp fra ingensteds. Straks alarmen går, setter Data seg ned ved posten sin igjen. Det later til at han jobber på spreng med å finne ut av hva som foregår, for snart sier han «It registers as solid, captain». «Funksjon er en bestemt type handling, utført av en karakter, med virkning på hendelsesforløpet», skriver Engelstad (2015, s. 65). At Data setter seg ned ved sin stasjon for å jobbe med å finne ut av hva som foregår, er et eksempel på en slik funksjonshandling. Data fremstilles altså her som effektiv og dyktig til oppgaven han er satt til å gjøre – og hjelpsom idet han gir dette rådet til kapteinen. Han har her en hjelper-funksjon.

Det er ingen som stiller spørsmål ved Datas informasjon om kraftfeltet, og det virker derfor som at de har tillit til ham og hans beslutninger. Besetningen jobber så videre med å forsøke å forebygge kollisjon, og klarer å stoppe foran kraftfeltet. Plutselig dukker et vesen ved navn Q i menneskeskikkelse opp på broen. Datas karakteristikk blir i de neste påfølgende scenene demonstrert på forskjellige måter – selv om han ikke er en like sentral karakter som i den første scenen.

I de påfølgende scenene er som nevnt Data ikke en like fremtredende karakter som i en av de første scenene, hvor Picard henvendte seg til ham. Data er i stedet stort sett til stede i bakgrunnen, hovedsakelig som en rådgiver og en hjelper i de forskjellige nødsituasjonene som oppstår. Han fremstår for eksempel som svært årvåken i scenen hvor vesenet Q plutselig dukker opp på broen. Data snur seg umiddelbart mot ham i stolen (Figur 3.6), men blir på sin



Figur 3.6

post mens han avventer flere ordre fra kapteinen. Det samme gjør hans sidemann, som er menneske. Dette forteller oss at han har rask reaksjonstid – men i hvert fall i denne scenen ikke merkbart raskere enn andre i besetningen. At han avventer ordre forteller oss også noe om hans egenskaper: Han er lydige og

disiplinert, blir ikke lett skremt, og har selvkontroll. Han kunne for eksempel ha blitt skremt og fått panikk, eller blitt veldig aggressiv og angrepet Q. I stedet forholder han seg rolig og behersket. Det gjør også de andre besetningsmedlemmene som befinner seg på broen. Data skiller seg altså ikke ut fra dem i denne situasjonen, men håndterer situasjonen lik menneskene rundt ham. Dette forteller oss at han altså må ha en viss sosial forståelse av hvordan han skal agere i visse situasjoner, i tillegg til at han mest sannsynlig har blitt programmert til å reagere slik – og at han, på samme måte som menneskene, har lært seg hvilke prosedyrer han skal følge i slike nødsituasjoner. Her fremstilles altså Data som hverken overlegen eller underlegen de andre menneskene – men som en likeverdig.

Data viser seg også i de påfølgende scenene å være handlekraftig. Når Q skader et annet medlem av besetningen, er han den første til å hjelpe vedkommende – blant annet fordi han er nærmest. Men i denne scenen avventer han altså ikke noen ordre, selv om det likevel virker som at det i en slik situasjon kan være risikabelt med slike brå bevegelser, i tilfelle inntrengeren tolker det som et angrep. Picard og Troi er få sekunder etter ham med å komme den skadde til unnsetning, så igjen fremstilles Data på likefot med menneskene. Picard gir ordre til Data om å kontakte medisinsk personell, og Data adlyder uten å nøle eller stille spørsmål ved ordren. Vi har jo hittil fått se og høre at han evner å stille spørsmål ved det Picard sier, da i sammenheng med betydningen av visse ord – men i en nødsituasjon som dette fremstilles Data som å være programmert til å ikke stille slike spørsmål. Dersom han hadde spurt Picard om etymologien til ordet «medic», eller begynt å ramse opp synonymer til ordet fremfor å adlyde ordre, hadde dette fortalt oss at Data ikke var nyttig i nødssituasjoner. Men i denne scenen fremstilles han altså som svært lydige og handlekraftige.

I den neste scenen, hvor Picard har en lengre diskusjon med Q om menneskehetens forbrytelser, og hvor Q truer med å drepe dem om de ikke returnerer til Tellus, hverken ser eller hører vi Data. Han deltar altså ikke aktivt i diskusjonen. Men vi får siden vite at han nok må ha vært til stede hele tiden, ettersom det plutselig klippes til et halvnært bilde av Data idet Picard henvender seg til ham. Det er også mulig at han har vært et annet sted på skipet og så returnert til skipets bro uten at dette har vært eksplisitt vist. Men dette fraværet av Data i Picards diskusjon med Q forteller oss også noe om Data: Han fremstilles altså som passiv, ettersom han tilsynelatende hele denne tiden står på broen og ikke hverken sier, foretar seg eller uttrykker noe på noe annet vis – men venter på en ordre han kan adlyde. En kan få assosiasjoner til for eksempel en datamaskin som står i hvilemodus, som venter på å få en kommando. Og det er nettopp først når Data får en kommando fra Picard, at vi får se og høre

ham igjen. Picard ber ham søke i databasene etter informasjon om hvorvidt de kan koble fra romskipdelen med sivile:

PICARD      Records search, Data. Results of detaching the Saucer Section at high warp speeds.

DATA         Inadvisable at any warp speed, sir.

PICARD      Search theoretical.

DATA         It is possible, sir. But absolutely no margin for error.

I denne sekvensen får vi se hvordan Data fysisk «går inn i seg selv» og søker etter denne informasjonen: Han bryter blikkontakten med Picard, kikker ned, og beveger blikket raskt fra



*Figur 3.7*

venstre til høyre – som om han skanner noe på innsiden av seg selv, eller fysisk må bruke øynene til å lese og lete etter informasjonen han skal finne (Figur 3.7) Dette forteller oss noe viktig om Data: Han evner å gå gjennom store mengder informasjon lynraskt – mye raskere enn et

menneske. Dette bidrar til å fremstille Data som faktaorientert, rasjonell og analytisk – han analyserer bokstavelig talt store mengder informasjon og formidler sine funn til menneskene.

Datas rådgivende og hjelpende funksjon – altså at han utfører en bestemt type rådgivende og hjelpende handlinger «med virkning på hendelsesforløpet» (Engelstad, 2015, s. 64) er gjennomgående i både de neste scenene og resten av denne episoden. For Datas råd til Picard har betydning for handlingen videre: Picards avgjørelse om å koble fra deler av romskipet, reise fra Q og kraftfeltet og fortsette kursen til Farpoint Station, fant sted etter at han fikk vite av Data at dette skal være teoretisk mulig i såpass høy fart. Ifølge Engelstad (2015, s. 68) er det å drive frem handlingen noe av det som kjennetegner hvor viktige karakterene er. Det at Data medvirker til en slik handling i denne scenen er med på å fremstille ham som pålitelig, ettersom Picard velger å stole på ham, informasjonen han leter frem og rådene han gir. Kompleksiteten ved Datas karakter understrekes ytterligere av både disse mangefasetterte egenskapene hans. Hans egenskaper både kommer til uttrykk gjennom handlingen, og egenskapene er med på å drive handlingen videre. Videre i scenen fortsetter Data å gi råd til Picard når de forsøker å flykte fra kraftfeltet, som følger etter dem. Picard fortsetter å lytte til Datas innspill, og gir kommandoer Data følger. Deler av besetningen på

broen går til «battle bridge» – og Data får også følge med her, hvor han får ansvaret for å utføre den tekniske delen av frakoblingen av den ene delen av romskipet, slik at den delen de ikke er i selv, får flykte, mens de selv blir for å konfrontere det som følger etter dem. At Data spiller en såpass stor rolle og har denne type ansvar i en slik nødsituasjon, og har denne type interaksjoner med resten av besetningen, er med på å fremstille denne androiden som intelligent, kunnskapsrik, handlekraftig og pålitelig. Han har også i denne episoden blitt fremstilt med stor selvråderett, og det virker som at han har rettigheter på lik linje med resten av besetningen på broen.

Datas tidligere nevnte egenskaper som faktaorientert og sosialt taktløs, får vi se både gjennom handling, situasjoner og dialog i de neste scenene. Etter at romskipdelen Picard, Data og andre i skipsbesetningen har blitt adskilt fra resten av skipet, bestemmer Picard at de skal vente på kraftfeltet som følger etter dem, og ber kommandør Troi om å gi beskjed om at de overgir seg. Kraftfeltet omgir dem som et nett, og plutselig befinner de seg i en rettsal med tilskuere. Data titter undrende rundt seg og sier «Historically intriguing, Captain. Very, very accurate». Han fremstilles altså her som oppmerksom på omgivelsene, nysgjerrig og ikke minst kunnskapsrik – han vet hvilken tidsperiode omgivelsene tilhører. Vi blir altså her vist at han evner å bli fascinert av omgivelsene, i hvert fall på et intellektuelt nivå. Det viser seg at Q vil at de skal svare for menneskehetens ugjerninger gjennom historien. Idet Q entrer rettsalen på en dramatisk måte, lener Data seg mot Picard og sier lavmælt «At least we're acquainted with the judge, captain». Dette er den første replikken hittil hvor Data har denne tonen: Denne påpekelsen hans får en komisk effekt, og det virker også som at han forsøker å være vittig, eller lette stemningen litt. Tonen hans med kapteinen her virker også kameratslig. Dette står i kontrast til hvordan han tidligere har blitt fremstilt som stiv og formell. Dette bidrar altså til å fremstille Data som en kompleks karakter, fremfor en androide med mer snevre egenskaper.

Etter at Q har forklart at de er der for å svare for menneskehetens ugjerninger, reiser Data seg og tar ordet: «Objection, your honor. In the year 2036, the new United Nations



Figur 3.8

declared that no Earth citizen could be made to answer for the crimes of their race or forbearers» (Figur 3.8). Vi får her bekreftet Datas egenskap som svært kunnskapsrik: Han har detaljert kjennskap til FNs lover fra 2036 lagret i minnet – bokstavelig talt. Hans protest blir avfeid. Data

virker altså her naiv, idet han tror at vesenet Q på bakgrunn av hans faktaopplysning vil

avslutte rettsaken.



Figur 3.9

Et annet besetningsmedlem, løytnant Tasha Yar, protesterer voldsomt mot at de skal delta i en slik rettsak. Som resultat fryser Q henne ned. Idet hun faller mot bakken, får vi igjen demonstrert Datas handlekraft, hjelpsomhet, pålitelighet og kunnskap: Han tar henne imot og legger henne forsiktig på bakken (Figur 3.9). Picard spør ham om hun kommer til å overleve, og Data svarer at det er usikkert. Data har altså igjen en rådgivende rolle, og fungerer som en viktig kilde til informasjon for kapteinen. Resten av rettsaken forholder Data seg igjen passiv mens Picard og de andre i besetningen snakker. Unntaket er når Picard ber Data referere til at Q lovet at rettsaken skulle være rettferdig. Her blir vi minnet på at Data er en maskin: Data beveger munnen, og vi hører et opptak av stemmene til Picard og Q idet hans munn beveger seg. Data fungerer altså også som en lydopptaker som registrerer og tar opp alt som foregår. Sammenlignet med den kameratslige og mer avslappede Data vi så henvende seg til Picard med en tørrvittighet, fremstår han her igjen som stiv, formell og maskinell. Picard overbeviser Q om at han skal teste deres verdighet på oppdraget de skal utføre på Farpoint Station, og plutselig er de tilbake på broen i krigsdelen av skipet igjen – som om ingenting hadde skjedd.

### 3.3.3 *Stadig mer menneskelignende*

I den neste scenen vi møter Data, får også seerne ny og viktig informasjon om egenskapene hans. Etter noen scener hvor vi har blitt introdusert til blant annet kommandør Riker og andre besetningsmedlemmer – og mysteriet på Farpoint Station, hvor de befinner seg – transporteres Riker om bord på den separerte delen av USS Enterprise, som i mellomtiden har nådd frem dit. Riker ankommer krigsbroen, der Picard og Data befinner seg. Riker og Data introduseres ikke formelt her: Data er først til stede mens Riker briefes om hvorfor den ene delen av romskipet er frakoblet, uten at de utveksler replikker. Picard gir i denne scenen Data noen kommandoer, og Data gir Picard informasjon om at den andre delen av romskipet er på vei til dem for å gjenforenes. Picard ber Riker koble romskipsdelene sammen igjen. «They say you will be doing this manually, sir. No automation», sier Data. Riker bekrefter dette. Data utveksler her uttrykksfulle blikk med løytnant Yar: Han virker skeptisk og usikker, og



*Figur 3.10 og Figur 3.11*

skakker på hodet og holder det slik mens han går til sin post (Figur 3.10 og Figur 3.11) – en veldig uttrykksfull og menneskelignende bevegelse. I det som følger, samarbeider Riker og Data om å koble sammen skipet igjen: Riker gir kommandoer, mens Data utfører den tekniske delen av manøvreringen. Etter å ha klart dette, titter Data på Riker og Yar, og later til å uttrykke at han er stolt og fornøyd. I denne scenen får vi altså igjen se at Data ikke kun er stiv, formell eller sosialt klønete, men også uttrykksfull, og søkende etter menneskelig kontakt idet han henvender seg stille til de andre. Her fremstilles han altså som å være programmert til å ha denne menneskelige atferden. Han fremstilles altså som mer menneskelignende i denne situasjonen sammenlignet med i flere av de foregående scenene.

I den neste scenen vi treffer Data, eskorterer han en svært gammel mann. I dialogen her fremstår Data igjen som noe sosialt klønete: Den eldre mannen uttrykker at han ikke ønsker å teleporteres dit han skal, men heller vil sitte på med et romskip. Data svarer: «But at your age, why put up with the trouble of a shuttle craft?» Den eldre herren blir tydelig fornærmet, og situasjonen bedres ikke av at Data vet at han er nøyaktig 137 år gammel. Den eldre mannen ber Data forklare ham hvordan han husker dette så nøyaktig. «I remember every fact I'm exposed to, sir», svarer Data. Den eldre herren sier at han høres ut som en Vulcan – en svært faktaorientert menneskelignende romvesenrase. «No, sir. I am an android.» I denne scenen får vi altså se den formelle, stive siden av Data igjen. I tillegg får vi vite at han selv er klar over at han er en androide. At han bruker denne betegnelsen om seg selv, forteller oss at han er bevisst at han har kunstig intelligens – og at han er klar over at han ikke er menneskelig. Men som vi får se i neste scene vi møter ham i, er det et mål for ham å bli mer menneskelig.



### 3.3.4 «I'd give it all up to be human»

Av årsaker vi ennå ikke har fått vite, forsøker Riker å finne Data for å snakke med ham – og omtaler Data som «he», fremfor «it», selv om han vet at Data er en maskin. Data fremstilles altså i denne replikken igjen som likeverdig med menneskene, og som en som anses som noe mer enn kun et objekt. Riker får beskjed om at Data er på hologramdekket – et gedigent rom der man kan oppleve virtuelle virkeligheter svært realistisk. 54 minutter inn i episoden entrer Riker den virtuelle skogen som Data ifølge skipsdatamaskinens informasjon skal befinne seg i. Etter 55 minutter og 24 sekunder hører vi etter hvert en plystrelyd som siden viser seg å komme fra Data. I denne scenen får vi altså først kun audio-informasjon om Data: Han plystrer seg prøvende frem, og stadig vekker bomber på toner – som et barn som ennå ikke har lært seg å plystre. Riker følger lyden, finner Data lent inntil et tre han har klatret opp i, og fullfører de korrekte siste tonene av melodien Data plystrer på. Data kikker fascinert ned på Riker og sier: «Marvelous how easily humans do that, sir. I still need much practice», med et lite smil på leppene (Figur 3.12). For første gang ser vi ham altså beundre et menneske sin



Figur 3.12

egenskap – og vedgå at han selv trenger mye øvelse for å klare å nå opp til å kunne plystre med slik letthet. Her fremstilles han altså som ydmyk fremfor arrogant, som vi tidligere har sett at han har vært. Dette er også den første gangen vi ser Data smile forsiktig, og at ansiktet hans er så uttrykksfullt: Han formidler fascinasjon, vennlighet og blidhet – også i toneleie. Vi får altså her vite at Data har et større repertoar av ansiktsuttrykk enn vi hittil har sett i denne episoden, noe som bidrar til at han fremstilles som mer menneskelig. Data virker også avslappet og uformell, i sterk kontrast til eksempelvis scenen der han sto rett opp og ned på broen og ramset opp synonymmer til ordet «snoop» til Picard. Data virker likevel noe

malplassert i disse omgivelsene: Androidens kunstige fremtoning og skinnende hvite hud danner også en kontrast mot den levende trestammen han står lent mot – et tre som kanskje kan sies å være mer levende enn ham selv. Data later ikke helt til å passe inn i denne natursettingen, ettersom hans utseende er så plastikk-aktig – så *unaturlig*. Men treet er jo også er en simulering – og på samme måte som kunstige Data skal simulere noe levende og naturlig, et menneske, skal dette kunstige hologrammet simulere et levende og naturlig tre. Kanskje er det derfor Data føler seg så tilpass i denne skogen – på samme måte som ham er den altså et bilde på noe kunstig som simulerer noe ekte.



Figur 3.13

I begynnelsen av denne dialogen er Data fysisk sett plassert over Riker (Figur 3.12). Denne type valg av utsnitt og vinkler har som tidligere nevnt å gjøre med fortellermessige virkemidler, altså diskursnivået, og kan som innledningsvis nevnt spille inn på hvordan en karakter fremstilles. I dette tilfellet er valg av kameravinkel med på å fremstille Data som overlegen Riker – og som mer truende

enn om de begge hadde vært på bakkenivå. I denne situasjonen later det altså til at Riker ikke har det LaGrandeur beskriver som «a crucial leverage over our clever tools» (LaGrandeur, 2013, s. 177). Når Data grasiøst og uten anstrengelse hopper fra trehøyden og lander perfekt ved siden av Riker (Figur 3.13), vekkes assosiasjoner til noe «godlike» (LaGrandeur, s. 177) som stiger fra oven ned til menneskene.

Videre i denne scenen får vi både se og høre at Riker virker noe avventende når han i samhandler med Data. Riker forklarer at Picard foreslo å ta med Data i teamet som skal ned til planeten der Farpoint Station ligger for å løse mysteriet der. «I shall endeavor to function adequately, sir,» svarer Data. Riker nøler og virker usikker på hva han skal si, før han svarer «Yes.» Riker gestikulerer til at Data kan gå foran ham – og han stirrer på Data idet han passerer ham (Figur 3.13). Datas hopp ned fra treet ser ut til å ha gjort inntrykk på ham. Der



Data tidligere var fascinert over Rikers overlegne plystre-egenskaper, virker nå Riker både fascinert av og skeptisk til Datas overlegene fysiske egenskaper, og den formelle måten han svarte ham på.

I dialogen som følger, får vi bekreftet at at Riker er skeptisk til Data. Riker sier rett ut til Data at han synes det er ukomfortabelt at Data er en maskin:

RIKER           When the captain suggested you, I looked up your record.

DATA            Yes sir, a wise procedure always.

Riker var altså såpass usikker på Data at han undersøkte bakgrunnen hans. Måten Data svarer på, er med på å understreke ham som faktaorientert. I motsetning til å for eksempel bli opprørt over at noen var så mistenksomme at de gjorde en bakgrunnsjekk på ham, roser han Riker for å ha gjort dette. Riker viser seg å fortsatt være mistenksom til at Data har den rangen og stillingen han har på skipet:

RIKER           Then your rank of lieutenant commander is honorary.

DATA            No, sir. Starfleet Class of '78; honors in probability mechanics and exobiology.

Dette forteller oss at Data har visse rettigheter selv om han ikke er organisk, men har blitt konstruert av noen andre, i motsetning til de menneskene og de andre vesenene i besetningen: Fremstillingen av ham som likeverdig de andre i besetningen har vi hittil fått informasjon om både visuelt ved at han har på den samme uniformen som de andre, at han har lignende oppgaver som dem, at han kommer med råd og innspill som blir tatt på alvor på lik linje med de andre. Når vi nå i tillegg får vite at han har hatt rett til og fullført en utdanning, er dette med på å fremstille Data som en androide som har de samme rettighetene som andre selvbevisste vesener. At vi får denne biten med informasjon om Datas fortid, bidrar også til å gi ham en viss karakterdybde, fordi han «bærer med seg en fortid som virker inn på nåtidens hendelser» (Engelstad, 2015, s. 244) – han har tatt en bestemt utdanning, som har ført til at nå har denne stillingen og rangen som løytnantkommandør på USS Enterprise.

RIKER           But your files ... they say you're a ...

DATA            Machine? Correct, sir. Does that trouble you?

RIKER           To be honest ... yes, a little.

DATA            Understood, sir. Prejudice is very human.

Riker bekrefter altså at han ikke er helt komfortabel med at Data er en maskin. Måten Data svarer på, er med på fremstille ham som nøktern, faktaorientert – og nedlatende. Han blir ikke opprørt eller forsøker å forklare at han er ufarlig. Han påpeker simpelthen et faktum: At det er

forståelig at Riker har fordommer fordi fordomsfullhet er et vanlig menneskelig trekk.

Rikers svar vitner om at han ikke føler seg beroliget, men virker bekymret over at Data fremstår så nedlatende:

RIKER            Now that does trouble me. Do you consider yourself superior to us?

Riker blir altså stadig mer bekymret over Data – og det virker som at han føler seg truet av androiden, som mener den er overlegen oss: Riker later til å være usikker på om han vil bli «infinitely helped by it, or ignored by it and sidelined, or conceivably destroyed by it» (Cellan-Jones, 2014). Rikers skepsis til Data i denne replikken er altså for første gang i episoden med å fremstille Data som en potensiell trussel. Men så svarer Data noe svært interessant – som også viser seg å straks endre hvordan Riker oppfatter ham:

DATA            I am superior, sir, in many ways. But I would gladly give it up to be human.

Dette er en veldig interessant replikk fra Data: Han er villig til å ofre sine menneskeoverlegne egenskaper – fordi han vurderer det å være menneske som mer attraktivt enn å ha disse overlegne egenskapene. Det virker altså her som at han har kapasitet til å ønske og lengte etter noe. Det kommer ikke frem om Data mener at han føler en lengsel etter å være menneske, eller om han mener at han på et intellektuelt nivå mener at det ville være bedre for ham å være menneske. Denne replikken belyser også en viktig tematikk med tanke på den reelle teknologiske utviklingen på kunstig intelligens-området i samtiden: Er det moralsk rett å skape vesener som er svært like oss, som er selvbevisste, som vet at de er androider og ikke menneskelige – som er så nær ved å være et fullverdig menneske, men likevel aldri kan bli det? Vil det medføre store lidelser for et vesen å være klar over dette, og å alltid ønske å bli menneske? Eller veies denne potensielle lidelsen opp av androidens fordeler med visse egenskaper som overgår menneskelige? Kanskje anser vi en androide som er programmert til å være vennlig, tjenesteinnstilt og svært nyttig i mange situasjoner, som så fordelaktig og til så stor hjelp for menneskeheten at denne problemstillingen avfeies? Som nevnt innledningsvis skriver Chopra og White at «[t]he artificial agent is here to stay; our task is to accommodate it in a manner that does justice to our interests and its abilities» (2011, s. 2). De vektlegger altså ikke den kunstige intelligensens interesser – men våre interesser, og den kunstige intelligensens ferdigheter. Og med denne replikken fremstilles Data som å være et resultat av denne tankegangen: Det er menneskenes interesser som er ivaretatt – interessene om å få nytte av hans egenskaper – fremfor Datas interesser.

Rikers svarreplikk tilføyer en interessant mytologisk (Engelstad, 2015, s. 77) kontekst

til Data:

RIKER Nice to meet you, Pinocchio.

Riker oppfatter altså Data som lik Pinocchio – tredukken som så gjerne vil bli en ekte gutt i det tradisjonelle italienske eventyret fra 1883, skrevet av Carlo Collodi. Riker smiler idet han sier dette, og det virker som at all mistenksomhet mot Data er som forduftet. Denne replikken er virksom i å fremstille Data som ufarlig: en uskyldig dukke. Data ser forvirret og spørrende på ham idet han sier dette. Dette er også interessant, ettersom man ville anta at Data ville gjort et søk i databasene for å forstå Rikers henvisning. Men Data fremstår altså her for andre gang i episoden som uvitende: Første gangen var da han ikke visste betydningen av



*Figur 3.14*

(Figur 3.14) i denne korte dialogvekslingen hvor han sammenligner Data med Pinocchio, og Data ikke forstår vitsen. Riker smiler og sier «You're going to be an interesting companion, Mister Data».

Både innholdet i dialogen, det visuelle og kameravinklingen i denne scenen har hittil bidratt til å fremstille Data som ufarlig, som «inferior» (LaGrandeur, 2013, s. 177). Det har vært en utvikling i scenen, et rolleskifte: Først var Data visuelt sett hevet over Riker, og uttrykte i dialogen nedlatenhet, som Riker var skeptisk til. Data var også smilende og avslappet, og viste også ydmykhet ovenfor Rikers plystring, som også bidrar til å fremstille

ordet «snoop», mens han her stiller seg uforstående til Rikers vits om Pinocchio. Vi får altså igjen demonstrert at han ikke er helt ufeilbarlig, men en kompleks, dynamisk karakter med dybde – med egenskaper som veksler på å være fremtredende (Engelstad, 2015, s. 244). Riker forklarer at det var en vits. Data hverken smiler eller ler, men svarer kun «Ah! Intriguing».

Noe interessant ved denne scenen visuelt sett, og som igjen angår diskursnivået i fortellingen, er at Data og Riker har byttet plass: Riker står oppå en høyde og ser ned på Data

Data som kompleks med flere egenskaper (Figur 3.12, s. 50). Nå er det i stedet Riker som smilende titter ned på Data – som nå fremstår er den som fremstår som underlegen sosialt sett, fordi han ikke forstod Rikers vits – og Data ser derfor tomt og stivt på Riker (Figur 3.14). Det later altså til at Riker har fått etablert androiden som underlegen ham, og at den ikke utgjør en trussel mot ham – og at han har «a crucial leverage» (LaGrandeur, 2013, s. 177) over ham. «You're going to be an interesting companion, Mr. Data», sier Riker til slutt. Gjennom både dialog og dramatisk handling blir det i denne scenen altså understreket at Data skiller seg fra mennesker på forskjellige vis: Han kan ikke plystre, han er fysisk overlegen mennesker, han har egenskaper som formell og stiv – men også ydmyk og avslappet. Rikers skepsis er med på å fremstille Data som en uavklart trussel mot menneskene, men Datas svar beroliger Riker. På tross av sine fysiske og intelligensmessige overlegne egenskaper blir androiden altså fremstilt som harmløs. Dette blir ytterligere vist i neste scene.

### ***3.3.5 En snill kjempe***

I Datas neste replikk deler han sine tanker om den virtuelle skogen de befinner seg i: «This pattern is quite popular, sir. Perhaps because it duplicates Earth so well. Coming here almost makes me feel human myself.» Det er svært interessant at Data sier «almost makes me feel», ettersom han hittil i episoden har blitt stort sett har blitt fremstilt som en maskin som har svært begrenset evne til å føle. Data formidler altså her at han nesten føler seg menneskelig ved å være der. Han fremstilles altså her som å ha en viss forståelse for hva det innebærer å kunne føle noe – og som at han er klar over at å føle bare er noe han selv intellektuelt kan forestille seg å gjøre selv, ettersom han understreker at han nesten kan føle noe. Ved å bli minnet på at Data skal være programmert til å ikke kunne føle, understrekes igjen at han ikke er et menneske.

Som nevnt avhenger våre forventninger til hvordan karakteren skal handle, blant annet av informasjonen vi får om karakterens egenskaper. Vi har hittil sett noe av hans fysiske overlegenhet ved at han uten anstrengelse hoppet ned fra treet og ned til Riker (Figur 3.13, s. 51). I tillegg har vi sett at han er hjelpsom – han er raskt på plass for å hjelpe når besetningsmedlemmer blir skadet (Figur 3.9, s. 48). Denne egenskapen blir fremstilt både visuelt og i handling når han i denne scenen for første gang møter den unge Wesley Crusher, sønnen til skipslegen på USS Enterprise, Beverly Crusher. Dette er Wesley's første møte med Data. Wesley er på vei mot Data og Riker mens han ivrig forteller om hvor stilig



Figur 3.15

han syns holodekket er – og legger ikke merke til en løs sten der han skal trække for å komme seg over en bekk. Wesley faller i vannet, og Data reagerer lynraskt: Han løper ned til elven, og med én hånd løfter han Wesley rett opp i været, som om han var lett som en fjær – Wesley's respons er et fascinerert «Woow!» (Figur 3.15). I sitt første møte med Data får Wesley altså oppleve denne fysiske overlegne androidens «godlike ... power» (LaGrandeur, 2013, s. 177). Wesley reagerer han altså ikke med skepsis, slik Riker gjorde da han observerte

Data demonstrere lignende fysiske overlegne egenskaper da han hoppet ned fra treet og landet perfekt.

Vi har altså både i forrige scene, med interaksjonen mellom Data og Riker, og i denne scenen, hvor Data redder Wesley, sett at androiden utløser «a sublime reaction that mixes awe at human technical potential with loathing of its existential consequences» (LaGrandeur, 2013, s. 177; min kursivering). Wesley møter Data med «awe», mens Riker ser ut til å føle – om ikke «loathing» – iallfall en misnøye med Datas tekniske potensiale som overlegen ham. Man ser også i scenen med Wesley hvordan androiden her gjennom handling fremstilles til å bruke sin overlegne fysiske makt til å hjelpe mennesket, fremfor å skade det. Nærbildet av Datas ansikt idet han løfter opp Wesley, bidrar også til viktig informasjon om karakteren, for «[o]ne of the most important and distinctive things the cinema brought to human story telling was the close-up. It became possible to communicate character in a face» (Phillips, 2001, s.

60f). For første gang i denne episode ser vi nå Data smile såpass bredt – dette er et større smil og et mer uttrykksfullt ansikt enn det mer forsiktige og fascinerte smilet han ga Riker tidligere (Figur 3.12, s. 50). Dette vennlige ansiktsuttrykket, kombinert med hans overmenneskelige styrke, kan man si at kommuniserer at Datas handlinger i denne scenen altså er med på å fremstille ham som harmløs for mennesker, og som en som vil hjelpe. Og i de kommende scenene fremstilles Data stadig som innehaver av disse egenskapene.

### 3.3.6 *Vekslende egenskaper*

I den neste scenen vi møter Data, er han sammen med andre besetningsmedlemmer i byen like ved Farpoint Station for å undersøke åstedet. Riker deler opp teamet, og Riker og Data skal undersøke på overflaten byen stasjonen ligger i, mens de andre undersøker underjordiske tunneller. Riker og Data undersøker en markeds plass, og Riker spør Data han kan si noe om byens konstruksjon. «Construction records show this to be almost identical to Starfleet's», svarer Data. Her er altså igjen hans egenskaper som rådgivende og faktaorientert i forgrunnen. De blir snart transportert ned til tunnelene og gjenforent med resten av teamet på grunn av at Troi plukker opp sterke negative følelser der nede, og de utforsker videre sammen. Etter noen klipp tilbake til USS Enterprise, hvor de møter på et fremmed fartøy som skanner skipet deres, klippes det tilbake i besetningen som undersøker nede i tunellene:

TROI	I feel close to an answer of some kind.
DATA	Commander, something down here is shielding our communicators.
TROI	Yes, that exactly the feeling I've been reading as if someone doesn't want us to be in touch with our ship.

Som i episodens første scene med Troi og Data på broen, fremkommer her en stor kontrast mellom Data og Troi: Hun formidler at hun kan føle noe, mens Data oppgir en faktaopplysning som han har kommet frem til ved selv å forsøke å kontakte USS Enterprise med kommunikasjonsverktøyene de har sydd inn i uniformene sine. Dette er altså et logisk resonnement for Data, og han kommer frem til konklusjonen ved å teste noe som ikke fungerte. Troi svarer med å bekrefte det Data sier – ikke med den vitenskapelige fremgangsmåten til Data, men ved hjelp av å *føle* at noen ikke vil at de skal kontakte skipet sitt. Denne kontrasten mellom Troi og Data er igjen med på å understreke fremstillingen av Data som mer stiv og formell, og så vidt vi hittil har sett – med begrenset eller ingen kapasitet til å føle.

Fartøyet som skannet USS Enterprise, begynner så å skyte ned på byen like ved

Farpoint Station, der teamet med blant annet Riker, Data og Troi altså befinner seg. Riker beordrer alle andre enn Data om å teleportere tilbake til USS Enterprise. Sammen beveger de to seg opp fra tunnelen til overflaten igjen – for å undersøke hva som foregår. Data er også her hjelpsom, og åpner en dør for ham Riker ved å skyte på låsen med våpenet sitt. Riker får ordre av Picard om å kidnappe en fastboende på Farpoint Station, som vi har sett oppføre seg mistenksomt tidligere i episoden. Det klippes så tilbake til USS Enterprise, hvor vesenet Q igjen dukker opp på broen og diskuterer med Picard.

Det fremmede fartøyet skyter så ned på planeten igjen, og det klippes tilbake til Riker og Data: En eksplosjon slår dem plutselig til bakken. Her får vi både visuelt og gjennom



Figur 3.16

handling se noe interessant ved fremstillingen av Data. Tidligere i episoden har ikke Datas kroppsbevegelser skilt seg påfallende fra de andres, annet enn når han i første scene reiste seg opp fra posten sin og sto rett opp og ned i en stiv posisjon. Riker begynner først å bevege sakte på seg og virker medtatt etter

eksplosjonen, mens Datas overkropp i kontrast nærmest spretter opp (Figur 3.16) som om han var en dukke – en Pinocchio. Også i dialogen fremstilles Data her som fysisk overlegen menneskene, for han virker helt upåvirket av eksplosjonen, og spør Riker med monoton stemme om han er uskadet. Riker svarer at han er i orden, og spør Data om det samme. Data slår så blikket ned og gjør noen små bevegelser på hodet, som om androiden skanner informasjon i kroppen sin, slik vi tidligere har sett ham gjøre (se s. 46). Data er raskt på beina og svarer Riker «All systems operating», griper hånden til Riker og trekker ham raskt opp. Riker ser forbløffet på ham– han virker imponert over at Data tålte eksplosjonen så bra, og at han trakk Riker opp fra bakken med slik letthet.

De to finner deretter Groppler Zorn Zorn, som det altså siden viser seg at har tatt til fange et romvesen og brukt dette som energikilde mot sin vilje. Her bidrar også Data til å belyse situasjonen med sin kunnskap og evne til å søke raskt i databaser. Etter at Groppler Zorn Zorn har nektet for at han vet hva som foregår, sier Data til ham: «Unlikely, sir. Our records show you supervised all Bandi contact with other worlds.» Datas funksjon fremstilles altså igjen å være hjelpende og rådgivende – og hans egenskaper som faktaorientert kommer igjen i forgrunnen. Groppler Zorn sier at de ikke har gjort noe galt, og Riker truer med å

forlate ham. Groppler Zorn trygler dem om å ikke forlate ham, og blir tilsynelatende transportert til et uvisst sted.

Riker og Data transporteres tilbake til broen, hvor Q igjen har dukket opp. Han beordrer at Riker, Data og resten teamet skal transporteres til det fremmede fartøyet som beskjøt byen ved romstasjonen tidligere. Fremme i det fremmede fartøyet havner de i tunneler som er identisk i konstruksjon med de som var på planeten. Data later til å være klar over dette idet han kikker fascinert rundt seg og sier «most interesting, sir». Løytnant Yar sier at det er samme konstruksjon som på planeten. «But no sound of power. No equipment», påpeker Data, og kikker videre forundret rundt seg. Troi plukker opp sterke følelser av sinne og hat – mot byen de var i tidligere.

Her kommer Data med en nyttig faktaopplysning: «Most interesting again, sir. The place this vessel was firing upon was not the Farpoint starbase, but the home of those who construc—». Han avbryter seg selv, og for første gang i episoden ser vi Data bli fremstilt som ydmyk og sosialt taktfull i sammenheng med å ramse opp faktaopplysninger, for han fortsetter så med å beklage: «Sorry, sir. I seem to be commenting on everything.» Han fremstilles altså som å ha en viss grad av selvinnsikt, og som at han forstår at det ikke er så sosialt akseptert å kommentere på alt. Men Riker svarer ham: «Good. Don't stop, my friend», før han fortsetter videre i tunnelen. Riker går ut av bildet mens Data står igjen, og vi ser reaksjonen hans: et forsiktig, litt overrasket smil på Datas ansikt. I denne korte scenen fremstilles altså Data som vennlig både gjennom dialog – ved at Riker refererer eksplisitt til ham som en venn – og visuelt, ved at han smiler forsiktig når noen refererer til ham som venn.

I den neste scenen er Data mer i bakgrunnen, og har igjen en hjelpende rolle. Data og Riker samarbeider for eksempel om å redde Groppler Zorn fra et slags kraftfelt som torturerer ham inne på skipet, ved at de begge avfyrer våpnene sine samtidig – uten å utveksle noen ord i forkant eller etterkant. Dette gjør Data uten å ha fått direkte ordre om det, og han fremstilles altså som å ha en forkunnskap om hva han burde gjøre i en slik situasjon. Data og Riker fremstår altså her som et koordinert team – og fremstillingen av Data som likeverdig som de andre i besetningen understrekes i denne scenen.

I de avsluttende scenene i episoden observerer Data det som skjer og sies, på lik linje med de andre i besetningen. Troi påpeker at det fremmede fartøyet var et vesen som følte sinne. Data kommenterer: «And firing not on the new space station, but on the Bandi and their city.» Picard bygger videre på Datas repikk, og avslutter: «Attacking those who had captured its mate.» Sammen med de andre på broen betrakter Data at romvesenet som var fanget på



Farpoint Station, gjenforenes med det fremmede fartøyet – som altså viste seg å være dets make. Data virker like fengslet som de andre av å observere dette, og fremstilles altså igjen som å ha evne til å bli fascinert. Mysteriet har altså blitt løst, Picard bestod Q sin test av verdighet, og han forlater dem. Besetningen finner sine faste plasser på broen igjen – også Data. «All stations?» spør Picard. «Ready for departure, sir.» Dette er Datas siste replikk i episoden – og han er plassert på samme sted som i begynnelsen av episoden, på sin post, og med Picard som tiltaler ham. Han fremstilles her også som rådgivende, lydig og pålitelig. Men vi vet mer om egenskapene til denne karakteren med kunstig intelligens, denne androiden, nå enn i den aller første scenen – for vi har sett at han har flere forskjellige egenskaper som veksler på å være i forgrunnen, og sett at han er en karakter med dybde i det han både gjennom dialog og handling har blitt fremstilt som blant annet vennlig, ydmyk, arrogant, vittig, faktaorientert, sterk, pålitelig og naiv.

### 3.4 Oppsummering

I dette kapittelet har jeg utført en kvalitativ tekstanalyse i form av en nær karakteranalyse av Data. Jeg har først kort oppsummert tv-serien *Star Trek: The Next Generation* sitt fortellerunivers, fordi rammen hvori handlingen foregår, har betydning for hvordan karakteren fremstilles – om den fremstår som troverdig i konteksten (Abbott, 2009, s. 52). Jeg har deretter analysert hvordan Data fremstilles. Jeg har undersøkt hvordan han fremstilles visuelt gjennom fysisk fremtoning, ansiktsuttrykk og bekledning. Jeg har også undersøkt hvordan han fremstilles gjennom handling og dialog, og i bestemte situasjoner. I tillegg har jeg sett på hvordan fortellertekniske grep som lyssetting, kamerapanoreringer og kameravinkler har vært virksomme i å fremstille karakteren på en bestemt måte.

Datas utseende og ansiktsuttrykk – som har å gjøre med den visuelle fremstillingen av ham – kan sies å bære preg av en viss overdrivelse og overtydelighet. Som tidligere nevnt oppfatter vi utseendet til en karakter umiddelbart – og visse karaktertrekk kan være overdrevne og bære i seg en tilleggsmening (Engelstad, 2015, s. 60). Datas fysiske fremtoning kan sies å være noe overdrevet, og fremstiller ham tydelig som noe annet enn menneskelig, både på grunn av hans hvite, skinnende hud og gule øyne. Datas stive mimikk når han ramser opp synonymmer for Picard (s. 50) og tomme, uttrykksløse blikk når han ikke forstår Rikers vits (s. 54) er også eksempler på en slik overtydelighet. Disse noe overdrevne utseendemessige karaktertrekkene er virksomme i å formidle en tilleggsmening: at han er en androide, en «other» (LaGrandeur, 2013, s. 177) som er annerledes enn oss – overlegen på visse områder,

som styrke og intelligens, og underlegen på andre, som sosial kompetanse og evne til å føle.

At han er overlegen og underlegen på disse måtene, får vi se blant annet gjennom dramatisk handling og dialog: Hans egenskaper som svært intelligent kommer frem i dialog, og hans egenskaper som handlekraftig og fysisk sterk kommer frem når han hjelper både Wesley og Riker i nødsituasjoner.

Datas over- og underlegenhet er også demonstrert ved fortellertekniske grep som kameravinkler: Vi ser ham fysisk plassert i et tre over Riker, i et froskeperspektiv – før han senere fremstår underlegen, når vi ser ham fra et fugleperspektiv, og Riker er den vi ser i et froskeperspektiv. Først er Data fysisk overlegen, men når vi ser ham i fugleperspektivet, er det Data som er underlegen sosialt.

Gjennom både dialog, handling og utseende får vi informasjon om Data at han er ansett som et besetningsmedlem på lik linje med de andre. Han fremstilles som å ha egenskaper som troverdig, pålitelig og vennlig i både handling og dialog. Vi får også se at hans råd og innspill tas på alvor, og at han kan utføre handlinger på eget initiativ uten ordre – som for eksempel å styrte til for å hjelpe noen som er skadet, eller samarbeide med Riker for å frigjøre noen fra tortur. Datas *funksjon* i denne episoden er å være en hjelper og en rådgiver: Handlingene hans som rådgiver driver handlingen videre.

Gjennom både fortellermessige og fortellertekniske grep fremstilles altså androiden Data i *Star Trek: The Next Generation* som en kompleks karakter med mange forskjellige egenskaper og psykologisk dybde. Han fremstilles som en karakter med nyanser: både ydmyk, som når han sier at Riker er bedre enn ham til å plystre, og arrogant, som når han kaller Rikers spøk for «intriguing». Han fremstilles både stiv og formell i måten han snakker på visse steder, som når han ramser opp synonymmer til «snoop» – men han kan også være avslappet, kameratslig og vittig, som når han forsøker å plystre i treet.

At Data fremstår så nyansert, kan sies å bryte med de egenskapene man forventer at en androide skal inneha, ettersom man forventer at en karakter skal handle i tråd med sine egenskaper (Engelstad, 2015, s. 58). I de første scenene vi ser Data, kan han sies å handle i tråd med de egenskapene man ut ifra tidligere erfaringer har en forventning om at androider vil ha: Han fremstilles som formell og stiv. Men etter hvert som flere av hans egenskaper kommer frem i resten av scenene, handler han ikke lenger i tråd med disse stive, maskinelle egenskapene, som når han står avslappet inntil et tre og plystrer. I løpet av den første episoden ser vi altså at han kan være både maskinell og menneskelignende: Maskinell i sine egenskaper som analytisk, overmenneskelig sterk, kalkulerende og faktaorientert, og med en monoton,

formell måte å snakke på; menneskelig i fysisk fremtoning (med unntak av hudfarge og øyenfarge), ganglag og bevegelser, og til en viss grad også ansiktsmimikk. Han fremstilles altså som lik mennesket, men ikke for lik: overlegen med visse fysiske og mentale egenskaper, men «inferior» (LaGrandeur, 2013, s. 177) i sosial interaksjon, i å ha et spennende følelsesregister, i å utvise humor og varme – i å være menneskelig.

Androiden fremstilles i *Star Trek: The Next Generation* som noe som ikke er en trussel for mennesket. Data har en viss selvvråderett: Han har tatt utdanning og tilsynelatende valgt jobb selv. Men han kan tilsynelatende ikke bestemme sin egen programmering: Han er avhengig av menneskene for å kunne ha de egenskapene han har. Han er ikke skapt for å kunne gjøre som han selv ønsker – som menneskene kan.

Den fremtidige tilsynelatende reelle konflikten mellom trusselen fra androider med kunstig intelligens mot menneskehetens eksistens («Nick Bostrom sets out threats from future technologies at UN meeting», 2015). er altså behandlet slik i denne episoden av *Star Trek: The Next Generation*: Det finnes kun én androide med egenskaper som Data i samfunnet deres, og selv om han fremstår som svært annerledes menneskene på mange måter, vil han ikke skade dem eller ta deres plass – fordi han er programmert til å ikke ønske det. Han er dog tilsynelatende programmert til å *ønske* å være menneskelig, og dermed alltid se opp til menneskene, og idolisere oss. På denne måten er han heller ikke en trussel for menneskene i *Star Trek: The Next Generation*, men heller en som – på tross av sin tilsynelatende likeverd med menneskene – er dem underdanig. Og slik beholder menneskene «a crucial leverage» (LaGrandeur, 2013, s. 177) over ham.

## 4 Kasus nr. 2: Anita i *Humans*

### 4.1 Introduksjon

Som tidligere nevnt anvender jeg i mine karakteranalyser perspektiver, begreper og teorier fra blant annet både Phillips (2000) og Engelstad (2015). Denne analysen bygger videre på funnene i den foregående analysen av *Data*, og jeg vil i større grad tematisk enn kronologisk ta for meg det jeg anser som mest relevant og interessant for å besvare problemstillingen idet jeg utfører analysen. Denne analysen av Anita vil altså skille seg fra analysen av *Data* ved at den altså ikke primært er kronologisk, men strukturert mer tematisk. Dette er hovedsakelig fordi jeg vil undersøke hvorvidt en tematisk tilnærming i denne analysen kan tilby andre perspektiver og svar på problemstillingene mine. Denne analysen vil også være betraktelig kortere enn analysen av *Data*. Dette er fordi «Encounter at Farpoint» er en dobbeltepisode på halvannen time, mens første episode av *Humans* er en enkeltepisode på 45 minutter. Anita er riktignok til stede i noen flere av scenene i *Humans*.

Jeg har tatt utgangspunkt i to av Phillips' forslag til nyttige spørsmål å stille om karakterer i film (2000, s. 63) i min foregående karakteranalyse. Jeg vil også i denne analysen undersøke hvordan karakteren fremstilles visuelt. I tillegg vil jeg undersøke hvordan karakteren fremstilles gjennom både dramatisk handling, dialog, mimikk, utseende og situasjoner (Engelstad, 2015, s. 59). Hvordan bidrar disse virkemidlene til å gi et «særskilt inntrykk» og fremstilling av karakteren (Engelstad, 2015, s. 70) Anita? Og følgelig: Hvordan fremstilles androiden Anita i *Humans*?

Mange av de fortellermessige og fortellertekniske virkemidlene jeg har valgt å analysere, har å med det visuelle å gjøre: henholdsvis karakterens utseende og hvordan den trer frem for oss med visse klær og ansiktsuttrykk, og fortellertekniske grep som kameravinkling og kamerautsnitt. Jeg vil først undersøke hvilke visuelle grep som brukes i fremstillingen av Anita sammenlignet med de andre karakterene i serien – og hvordan Anita som følge fremstilles (Engelstad, 2015, s. 59). Deretter vil jeg undersøke hvilke egenskaper Anita kan sies å fremstilles å besitte som kommer frem gjennom dialog, dramatisk handling og situasjoner i interaksjon med andre karakterer. I analysene av både av visuell fremstilling og analysen av Anitas egenskaper, vil jeg undersøke hvilke virkemidler som brukes for å fremstille Anita som en androide – *noe annet* enn et menneske. Til sist i dette kapittelet vil jeg oppsummere mine funn.

## 4.2 Handlingssammendrag av «Episode 1»

Jeg vil nå kort beskrive hva handlingen går ut på i episoden jeg skal analysere. Som nevnt innledningsvis i kapittel 3.1, oppsummerer jeg handlingen kort for å gi et visst rammeverk for den videre analysen. I handlingen i denne episoden er det blant annet relevant for analysen at det i fortelleruniverset (Engelstad, 2015, s. 105) til *Humans* finnes mange flere andre androider som tar del i flere subplot. Dette er i motsetning til Data, som er den eneste i sitt slag i universet. Og som tidligere nevnt kan det være relevant å se på handlingen i episoden for å se på rammeverket som karakteren utøver egenskapene sine i. Hvilke handlingsrammer finnes så i denne episoden av *Humans*?

I denne episoden – «Episode 1» (Vincent et al., 2015) – møter vi seriens forskjellige rollefigurer. De består av både mennesker og androider, eller «synthene». «Synth» er en forkortelse av «synthetic humans», som er seriens interne beskrivelse av androider. Synthene er skapt for å være følelseløse, å ikke ha egne ønsker og behov, og kun eksistere for å tjene mennesker. Serien er satt i nær fremtid. Vi introduseres i denne episoden til forskjellige androider uten som på forskjellige vis har forskjellige relasjoner med menneskelige karakterer, og blant annet fungerer som fysioterapeut, hustjener og erstatning for barn for en eldre mann. Vi introduseres også til en håndfull androider som skiller seg fra de andre i samfunnet ved at de har en personlighet, egne følelser og behov – og ikke er eid av noen som bruker dem til arbeid. Gjennom episoden får vi vite at en av androidene som vi ser sammen med familie – Hawkins-familien – opprinnelig er en av disse spesielle androidene, men at hun ble tatt til fange og reprogrammert. Hos Hawkins-familien begynner Anita etter hvert å oppføre seg merkelig fordi reprogrammeringen ikke har slettet hennes gamle personlighet helt. Dette fører til merkelige og ubehagelige situasjoner hos familien – og konflikter om hvorvidt de skal beholde henne.

Anitas fire androidevenner, ledet av det som tilsynelatende er et menneske med visse robotiske elementer, Leo, leter etter henne. Men det er flere som leter etter både Anita og disse unike androidene: en professor ved navn Hobb, som ender opp med å ta en av dem til fange for å utføre eksperimenter på dem og finne ut hvordan han kan ufarliggjøre dem. Professoren anser disse unike androidene som trusler.

To subplot i denne episoden er politidetektiven Pete, som er sjalu på sin kones fysioterapeut-androide. Pete og hans kollega, Karen Voss, spesialisere seg på saker som har med androider å gjøre. Slik møter de en eldre professor ved navn George, som ikke vil gi fra seg sin defekte synth, Odi, som går amok i en butikk.

### 4.3 Karakteranalyse av Anita: Visuell fremstilling

Denne første episoden av *Humans* åpner med en hvit skjerm og en visuell effekt som gir assosiasjoner til en tv som slås av. Deretter zoomer kameraet ut av noe mekanisk og tunnellignende som viser seg å være innsiden av et øye. Når kameraet har zoomet ut, ser vi et utsnitt av et ekstremt nærbilde av et øye med en påfallende unaturlig grønnfarge. Allerede her får vi altså se noe vi skal se er én av de få visuelle egenskapene som skiller androidene fra menneskene: øyenfargen. Øyet lukkes, og straks klippes det til en sekvens der en mann triller



Figur 4.1

en tralle med en stor, kroppsformet veske oppå. Vedkommende går forbi rader av det som ser ut til å være rader av mennesker som står stille, rett opp og ned, med armene ned langs siden og øynene lukket. De har på seg kun en truse. De ser ut til å befinne seg i et stort varehus. Mannen triller trallen ut. Han kaster et blikk over det store rommet før han skrur av lyset. Lagerarbeideren skrur av lyset, kaster et blikk på disse skikkelsene og forlater lokalet. Det klippes til et

statisk oversiktsbilde over lagerrommet, og vi ser at det er mange av dem på rekke og rad. Så kjører kameraet raskt over skuldrene og bakhodene til skikkelsene, før det brått bremses opp ved én av dem. Det er en kvinneskikkelse med langt, sort hår. Hun vrir hodet sakte mot høyre og opp, til halvprofil. Månelyset treffer henne, og det klippes til månen som skimtes gjennom vinduene i taket (Figur 4.1) Som i den første episoden i *Star Trek: The Next Generation*, får vi altså ved fortellertekniske grep – forskjellige kamerakjøringer, -vinklinger og -panoreringer – se et overblikk over settingen – i *Star Trek: The Next Generation* fikk vi se broen, og nå får vi

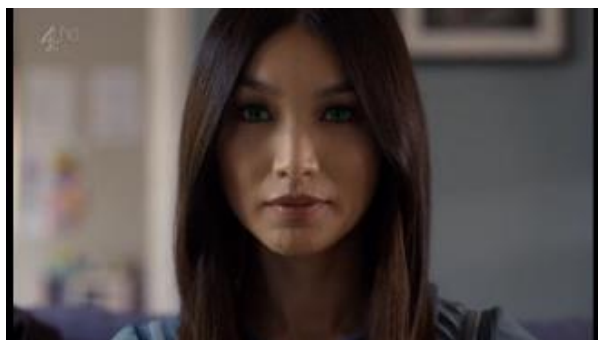
se lagerrommet. Og på samme måte som vi først ble gjort oppmerksomme på at Data skiller seg ut de første scenene vi møtte ham, er det her også grep som kamerautsnitt, kamerabevegelser og karakterens bevegelser som signaliserer (Engelstad, 2015, s. 71) at denne karakteren skiller seg ut. Dette er med på å fremstille karakteren på en viss måte (Engelstad, 2015, s. 59). Anita fremstilles hittil som noe eller noen som skiller seg fra mennesker ved hennes visuelle fremstilling hittil som halvnaken og stillestående på rekke og rad i et stort lagerrom. Gjennom visuelle grep som utseende og kamerabevegelserne hittil, blir Anita altså etablert (Phillips, 2000, s. 63) som en sentral karakter med relevans for den videre handlingen (Engelstad, 2015, s. 71) ved hjelp av både kamerabevegelse, lyssetting og iøynefallende utseende og bevegelse, i tillegg til lyd. Og det er som tidligere nevnt nettopp fordi hun er slik en sentral karakter at jeg har valgt å analysere henne fremfor de andre androidene i denne episoden.

Det klippes så til titteltekstene. I tillegg til navnene på menneskene bak serien, ser vi i titteltekstene en collage av forskjellige filmklipp med roboter og androider. Mange av disse er virkelige filmklipp fra vår samtid, da hovedsakelig faktiske opptak av demonstrasjoner av androider og andre menneskelignende roboter som hittil har blitt utviklet. Vi ser også bilder av fiktive avisoverskrifter iblandet disse snuttene. Vi hører også dialog i tittelteksten – som jeg vil analysere i kapittel 4.3.1.

Etter titteltekstene får vi for første gang møte Hawkins-familien – som senere kjøper Anita. Faren i huset, Joe, er tydeligvis stresset og har mye å gjøre hjemme samtidig som han er opptatt i mobiltelefonen, og vi ser innklipp av moren som sitter på et hotellrom og prøver å ringe hjem – men ingen av de tre barna tar hjemmetelefonen, for de er oppslukt av sine nettbrett. De er altså for opptatt med teknologi til å ta telefonen, selv om det kan være moren som ringer – så allerede her blir teknologi satt opp mot menneskene. Faren Joe får nok av alt husarbeidet som hopper seg opp, og bestemmer seg for å dra på handletur. Det klippes så til at Anita blir trillet frem og pakket ut av sin emballasje. Selgeren trykker på et bestemt punkt under haken hennes, som om det er en knapp der. Vi får høre en oppstarts-lyd som minner om den man hører når man skrur på datamaskiner, og Anita åpner øynene.

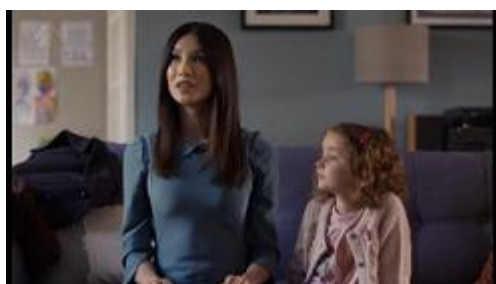
Anitas visuelle fremtoning i denne og de kommende scenene, som jeg nå skal ta for meg, er svært menneskelignende, men med stiv mimikk og et polert utseende. Hennes fremtoning virker syntetisk, noe som passer godt med at hun ifølge seriens sjargong er en «synthetic human» – en såkalt «synth». Hennes kroppsbygning er slank og høyreist, og ansiktet er symmetrisk og – lik Datas ansikt – plettfritt. Hun ser ut til å være modellert etter en

asiatisk kvinne, og oppfyller samtidige vestlige skjønnhetsidealer. De kroppslige bevegelsene til Anita er, lik Data sine, svært kontrollerte, som om hun må utføre matematiske beregninger før hun utfører dem. Dette ser vi for eksempel når hun snur seg mot noen: Hun snur hele overkroppen og beina samtidig, fremfor å først snu hodet, som de fleste mennesker gjør, og setter den ene foten rolig og kontrollert ved siden av den andre – kanskje for å understreke at dette nettopp ikke faller henne naturlig, men altså må kalkuleres. Øynene er i en kunstig, blågrønn, farge – lik øyet vi så i starten av episoden. Hun har plettfri hud og hår, og ser nesten ut som en dukke – en Pinocchio. Disse visuelle trekkene deler hun i stor grad med Data – men Datas kritthvite hud og gule øyefarge medfører at han skiller seg mer drastisk fra mennesker utseendemessig. Data kan med andre ord sies å være langt mer påfallende visuelt ulik mennesker enn synthene i *Humans*, og slik sett langt mer tydelig «unlike us in some crucial way» (LaGrandeur, 2013, s. 177). Der Data altså umiddelbart står frem for oss i bildet som svært annerledes menneskene i utseende, vil Anita i lang større grad passere som menneskelig – i hvert fall inntil man ser nøyere på øyefargen hennes og mimikken hennes. Anita kan altså sies å være langt mer «indistinct from [her] makers» (LaGrandeur, 2013, s. 177) enn Data. Hun kan ikke like umiddelbart visuelt skilles fra et menneske som Data kan, og har altså ikke denne ulikheten som LaGrandeur mener bidrar til å gjøre at vi har overtaket på androidene (LaGrandeur, 2013, s. 177). Anita kan derfor sies å hittil visuelt fremstilles som noe mer truende enn Data – fordi det er vanskeligere å avsløre henne som noe *annet* enn menneske.



Figur 4.2

Men ved nærmere ettersyn og observasjon av Anita i de kommende scenene, kan man likevel skjelle visse påfallende visuelle forskjeller mellom henne og mennesker: Ansiktsuttrykket til Anita i denne og de neste scenene fremstår for eksempel svært stivt, og virker permanent



Figur 4.3

innstilt på et lite, serviceinnstilt smil og et tomt blick (Figur 4.2). Klærne hennes er med på å understreke fremstillingen av henne som uten egen personlighet eller følelser: Hun har på seg en bukse og skjorte samme gråblå, anonyme fargetone – som en uniform (Figur 4.3). Her er det relevant å påpeke at også Data i *Star Trek: The Next Generation* går kledd i en



uniform uten noe personlig preg eller pynt – men resten av besetningen er kledd i en lignende uniform. Hos Data bidrar altså uniformen derfor kanskje heller til å styrke fremstillingen av ham som en integrert del av besetningen – som mer likestilt med menneskene enn Anita. Den gråblå fargen i uniformen hennes kan man se går igjen i fargen på veggene i stuen til familien, som hun i løpet av de neste scenene befinner seg i. Med denne uniformen på går hun nærmest i ett med veggen, som om hun kun er et objekt som er en del av interiøret (Figur 4) Plaggene hun har på, skiller henne betydelig fra Hawkins-familiens, som ikke har på seg klær om ligner hennes. I motsetning til Data, som altså skiller seg visuelt umiddelbart fra menneskene med sin kritthvite, plastikkaktige hud, men har på seg et plagg som likevel signaliserer en tilhørighet og likevekt med dem, er Anita svært lik menneskene i og øvrig visuell fremtoning – men har på seg klær som er med på å skille henne visuelt fra menneskene. Anita har heller ikke på seg noen smykker eller annen pynt, i motsetning til for eksempel Sophie, og ser derfor mer anonym og pregløs ut enn de menneskelige karakterene.

Men Anitas visuelle fremtoning endrer seg på forskjellige vis i løpet av episoden – i motsetning til hva som er tilfellet med Data i «Encounter at Farpoint». I et tilbakeblikk som finner sted etter at Anita har blitt introdusert til alle i Hawkins-familien, får vi se Anita gående i skogen med klær som ligner mer på plaggene menneskene i episoden har på seg, sammen med tre andre androider og et menneske (Figur 4.2). Vi får oppgitt gjennom tekst over et oversiktsbilde av en skog ved et vann at tilbakeblikket vi ser, finner sted fem uker tidligere.



Figur 4.2

Tilbakeblikket er som nevnt i teori-kapittelet et fortellerteknisk virkemiddel som kan gi oss informasjon om en karakters fortid (Engelstad, 2015, s. 256). En interessant detalj i denne tilbakeblikk-sekvensen er at både de andre androidene og Anita beveger øynene på en naturlig og menneskeaktig måte. Det er altså her en påfallende

kontrast mellom Anitas øyebevegelser tidligere i episoden, hvor hun har hatt et tomt, stivt blikk. Hennes visuelle egenskaper har altså endret seg siden tilbakeblikket, og vi får altså innblikk i flere av karakterens egenskaper, som igjen kan være med på å fremstille karakteren med en viss psykologisk dybde (Engelstad, 2015, s. 244). I dette tilbakeblikket får vi ny visuell informasjon som er med på å fremstille Anita som noe annet enn det

menneskelignende, maskinelle objektet uten følelser og personlighet vi hittil har sett henne visuelt fremstilt som.

Anita og to av de andre androidene, Fred og Niska, blir så kidnappet mens de andre henter vann til leirstedet deres. Vi får senere vite at de tre kidnappede androidene mens de er kidnappet får slettet programvaren sin og blir solgt videre, som er forklaringen på hvorfor Anita først visuelt fremstilles som så stiv og maskinell – hun hadde altså en annen programmering tidligere, som vi altså også får se i hvordan hun fremstilles visuelt i tilbakeblikket.

En mer nyansert forskjell i fremstilling av Anitas visuelle egenskaper som minner om menneskers ser vi blant annet i kontrasten i både utseende og mimikk før og etter at Anita blir aktivert som den personlige synthen til Joe (se figur 4.6): På under et sekund endres hennes kunstige øyenfarge: Det er som om et slags deksel som dekket hennes iriser blir fjernet, og en noe mer naturlig og dempet øyenfarge trer frem – selv om den fremdeles har en forholdsvis påfallende sterk og unaturlig farge. Ansiktet hennes, som hittil har vært helt uttrykksløst og stivt, endrer seg også plutselig: Hun begynner å smile stivt (se figur 4.6). Med dette visuelle



Figur 4.3

grepet går altså Anita fra å være forholdsvis ulik mennesker, med sitt stive blikk og svært påfallende øyenfarge, til litt mer menneskelignende når hun smiler og får en mer menneskeaktig øyenfarge. Hun fremstilles her med ett som noe mindre truende, også fordi hun smiler vennlig – på samme måte som når Data smiler forsiktig til Riker etter plystringen (Figur 3.12, s. 50), og når han smiler bredt til Wesley etter å ha reddet ham (Figur 3.15, s. 56).

Etter at Joe har aktivert henne på butikken, og de går ned gangen, får vi se en kort sekvens der Joe observerer Anita på en seksualisert måte: Anita går foran henne, vi ser ham se ned på baken hennes, og det klippes til et nærbilde av hennes bakende, og så tilbake til Joes blikk på denne – før selgeren kommer løpende etter og avbryter ham med noe mer informasjon. Selgeren blinker lurt og kameratslig til Joe når de sier farvel, som om han la merke til at Joe observerte Anita som et sexobjekt – og Anita har altså her egenskapen

seksuelt attraktivt. Joe objektifiserer henne altså på to nivåer: Både som en tjener som skal gjøre husarbeid, men også som et seksuelt objekt fremfor et subjekt. På grunn av at denne seksuelle interessen er ensidig, og uten Anitas samtykke eller gjensidige interesse, fremstilles hun her som en underlegen tjener for menneskemannen.

I en kort sekvens senere i episoden får vi se at Anita sitter helt stille på en stol på kjøkkenet til Hawkins-familien, med hendene i fanget og øynene lukket – og så klippes det til et nærbilde av ryggen hennes, som har en kabel koblet i seg, fordi hun lader opp. Her får vi altså informasjon om at hun går på oppladbare batterier. Hun blir altså her visuelt fremstilt som en maskin som må lades opp for å kunne fungere. Dette ser vi ikke Data gjøre i «Encounter at Farpoint». At Anita må lades opp, medfører også at hun kan gå tom for batterier – noe som gjør henne mer sårbar: Hun kan slutte å fungere hvis hun ikke har fått nok strøm. Data, derimot, fremstår som mindre sårbar fordi han tilsynelatende ikke trenger noen ekstern strømkilde. Han er aktiv i hele episoden, og ser ikke ut til å gå tom for energi. Anita fremstilles altså som noe mer «inferior» (LaGrandeur, 2013, s. 177) og avhengig av mennesker enn Data.

I resten av episoden endrer ikke Anita sin visuelle fremtoning eller mimikk seg, og de visuelle forskjellene mellom henne og både andre personlighetsløse tjenesteandroider og mennesker opprettholdes på samme måte som beskrevet hittil.

#### **4.3.1 Oppsummering av visuell analyse**

Tidlig i denne episoden fikk vi altså etablert at Anita er en sentral karakter for fortellingen gjennom visse virkemidler – deriblant tekniske grep som kamerabevegelser, billedkomposisjon, lyssetting og gjennom påfallende klesplagg og utseende (Engelstad 2015, s. 71). Og hva karakterene har på seg av kostymer, «omgivelsene de befinner seg i, talemåte (og hva de sier) og ansiktsuttrykk er med på å etablere et inntrykk om hva slags person vi har med å gjøre» (Engelstad, 2015, s. 59). Disse bestemte måtene en karakter fremstilles på med slike virkemidler som etterlater et spesielt inntrykk hos tilskueren, er med på å skape en viss tilknytning til karakteren (Engelstad, 2015, s. 70). I denne episoden fremstilles Anita på en særskilt måte som skiller seg fra mange av de andre karakterene. Gjennom særlig bekledding, utseende og mimikk, gir denne fremstillingen et inntrykk av at Anita ikke er menneske – men som annerledes fra både menneskene og tjenesteandroidene rundt henne. Med sitt utseende og sin mimikk fremstilles hun som en mellomting av menneske og tjenesteandroide, og særlig i de scenene vi får se hvordan hun var før hennes minne ble slettet. Her er bevegelsene og

mimikken hennes langt mer menneskelige, og hun har på seg vanlige menneskeklær fremfor en ensfarget, anonym uniform, som tjenesteandroidene går med. Men det er likevel en visuell kobling mellom henne og tjenesteandroidene uten selvbevissthet – hovedsakelig det plastikkaktige, plettfrie utseendet og den unaturlige øyefargen. Sammenlignet med menneskene i serien får man altså et visuelt inntrykk av at denne karakteren har en bestemt visuell fremtoning for å tydeliggjøre at hun ikke er menneske. Og slik vises skillet mellom menneskene og disse tilnærmet menneskelige androidene, som opprettholdes som en «Other», en «inferior» – en mindreverdige (LaGrandeur, s. 177). Dette samme visuelle skillet kan sies å finne også i dag, jamfør innledningsvis nevnte «Henn na hotel» i Nagasaki, hvor svært menneskelignende roboter med kunstig intelligens – altså androider – betjener publikum (Huis Ten Bosch, 2015), men disse har likevel et utseende og bevegelser som gjør at man tydelig kan skille mellom dem og mennesker.

#### **4.4 Fremstilling av egenskaper gjennom dialog, situasjoner og dramatisk handling**

Phillips (2000) påpeker som tidligere nevnt at dialog og handling kommuniserer viktig informasjon om karakterer (s. 35) – og Engelstad (2015) skriver at karaktertrekkene til en karakter kan vises både med og uten dramatisk handling – altså både i dialog, og gjennom situasjoner som oppstår (s. 59). Karakterene skal handle «i tråd med sine karaktertrekk ... og at de resonnerer og snakker slik vi forventer at karakterer med slike egenskaper gjør» (s. 58). Hvilke av karakteren Anitas perspektiver får vi så innblikk i gjennom dialog og handling om og med Anita i denne episoden – og hva sier både hennes og de andre karakterenes forståelse av henne om egenskapene hennes?

Som nevnt i forrige kapittel, drar Joe altså til en spesialbutikk for å kjøpe androiden Anita, og møter henne her for første gang. Men før Joe møter henne, får han informasjon om Anita gjennom dialog med selgeren. Vi får altså vite litt om Anita før Joe snakker med henne, og før hun sier noe selv:

SELGER      Just need your autograph there. Joe. This is the best thing you'll do for your family. Plus, 30 days to return, no questions asked .... Just follow the instructions on the tablet, and *you'll have it configured* in no time. (Han skrur på androiden. En oppstartslyd spiller) There she blows then. Your brand-new synthetic. Unique styling, one of a kind. Standard domestic profile installed. That'll cover all your basic housework. I'll leave you to crack on.

(Min kursivering)

Det fremgår tydelig av denne replikken at synther er noe som ansees som noe som bare skal tjene bestemte formål for å hjelpe menneske, i dette tilfellet til husarbeid – på samme måte som en støvsuger eller en vaskemaskin. Anita omtales først som «it», en gjenstand. Dette er i tråd med replikkene vi hører i voice-over ved tittelteksten:

Could you use some extra help around the house? Introducing the world's first family android. This mechanical maid is capable of serving more than just breakfast in bed.

[Annen stemme:] What could you accomplish if you had someone, *something* like

this? [Tredje stemme:] These machines will bring us closer together. (Min kursivering)

Vi får altså allerede i tittelteksten vite at androidene anses som noe som kan være en gjenstand som hjelper til i huset – en tjener. Her formidles også allerede et tydelig skille mellom «oss og dem»: Disse maskinene, androidene, «dem», vil bringe menneskene, «oss», nærmere hverandre. Androidene fremstilles altså her som et middel for å nå et mål for menneskene. Dette er interessant i sammenheng med hvordan Data fremstilles i *TNG*: Selv om Data tilsynelatende er likestilt med de andre i besetningen, og får utføre oppgaver på lik linje med dem, er hans funksjon først og fremst å være en hjelper for menneskene – han er programmert til å redde dem når de er i fare, og står klar til tjeneste for å analysere store mengder informasjon og gi råd (se s. 46). Derfor er kanskje Data likevel ikke så likestilt med menneskene som han først fremstilles å være – han opprettholdes som en «inferior» (LaGrandeur, 2013, s. 177).

Joe leser deretter opp en bestemt sekvens av ord i brukermanualen for å aktivere synthen. Det første Anita sier i denne episoden er følgende:

ANITA Hello. I'm now in set-up mode and ready for primary user bonding.

Her får vi altså vite at Anita trenger å settes opp teknisk før hun skal knytte seg til en bruker. Dette minner om for eksempel oppsett av smarttelefoner og datamaskiner – og hun fremstilles altså her som et objekt på linje med andre teknologiske nyvinninger. At hun må settes opp og i gang av andre, demonstrerer hvor avhengig denne androiden er av mennesker, og hvor underlegen hun er skapt for å være: Hun kan ikke oppleve, sanse, eksistere uten at et menneske skrur henne på installerer programvaren hennes. Joe svarer at henne at han er primærbrukeren, og oppgir navnet sitt, før Anita svarer:

ANITA A DNA sample will be taken for identification and security purposes.

This information will never be shared with any third-party organization.

Her er det påfallende likheter i ordlyden i det hun sier med avtaler man må godkjenne før man

for eksempel installerer programvare på telefonen sin. Hun fremstilles altså igjen som en eiendel uten selvråderett, som kun kan kjøpes og aktiviseres. I «Encounter at Farpoint» får vi vite at Data har tatt utdanning og selv ordnet seg jobben på USS Enterprise – fremfor å være en innkjøpt hjelper, som Anita altså er. Det er altså en markant forskjell på Data og Anita her: Selv om Data som nevnt vitterlig har en funksjon som hjelper og rådgiver, fremstilles han likevel som å ha langt større selvråderett enn Anita. Et interessant paradoks her er at Data, som altså har så stor selvråderett, fremstilles som langt mindre enn en trussel for menneskene enn det vi vil se Anita videre blir i denne episoden.

Anita snakker videre til Joe:

ANITA (Håndhilser på Joe.) Hello, Joe. I'm now securely bonded to you as my primary user. It's very nice to meet you.

Det er her interessant at hun sier at det er veldig hyggelig å møte ham, for det vil innebære at hun kan *føle* at noe er «nice» – men vi har enda ikke fått informasjon om hvorvidt hun kan føle. Hun fremfører også denne frasen med et stivt smil og et tomt blikk, men med en påfallende *menneskelig varme* i stemmen, som om hun faktisk er oppriktig. Dette gir assosiasjoner til det innledningsvis nevnte japanske hotellet, som mener tjenesteandroidene deres i resepsjonen kan tilby gjestene nettopp «a humanly kind of warmth» (Huis Ten Bosch, 2015). Men det er altså en påfallende kontrast når Anita sier dette med slik innlevelse, som om hun tror det selv, og at hun altså ser så uttrykksløs ut. Hun fremstilles derfor på tross av måten hun sier denne replikken på som noe annet enn menneskelig – som mekanisk og kald.

Joe og Sophie går deretter sammen med Anita til bilen deres for å ta henne med hjem. Anita spør Joe om hun skal kjøre, og han sier ja uten å nøle. Det er ganske tydelig at han stoler på hennes evner og programmering, og hun setter seg bak rattet. Hun kan derfor her sies å fremstilles med egenskaper som pålitelig og trygg. Dette så vi også i «Encounter at Farpoint», der Data på forskjellige måter ble fremstilt som pålitelig – blant annet ved at han får være til stede på broen og ha et så stort ansvar for å styre hva skipet gjør.

I neste scene vi treffer Anita, har hun akkurat ankommet Hawkins-familiens hjem, og presenterer seg for familien. Det er tydelig at tenåringsgutten i huset, Toby lar seg imponere av hennes plettfriske utseende – han virker seksuelt tiltrukket av henne, og måler henne opp og ned med blikket mens han slikker seg om munnen. Hun fremstilles altså i denne situasjonen som et sexobjekt. Tenåringsdatteren Mattie virker svært skeptisk, og spør hvor rask prosessorhastighet «den» har. Den yngste jenta, Sophie, er i kontrast fra seg av glede – nærmest som om hun har fått et nytt leketøy eller kjæledyr – eller en venn. Denne

begeistringen later altså umiddelbart også til å objektifisere Anita, og spiller også på forskjellene mellom menneskene og Anita: «She's ours!» utbryter Sophie til sine søsken når hun og faren kommer hjem med henne. Mattie omtaler altså Anita som *noe*, mens Sophie refererer til henne som *hun*. I «Encounter at Farpoint» refereres Data til som «he» av alle, mens Anita altså hittil har blitt omtalt både som et objekt og som «her». Hun fremstilles altså i dialogen her som noe det er delte meninger om – er hun en maskin, et noe, eller skal hun omtales som et menneske?

Moren i huset kommer så hjem etter en arbeidsreise. Hun blir negativt overrasket når hun plutselig finner Anita stående i stuen: «I don't want one around the children», sier hun til Joe – hun er redd for at det vil «mess with their heads». Laura er altså redd for at barna vil tro at androiden er et menneske, og at de skal bli forvirret av dette. Anita blir altså i denne situasjonen og dialogen mellom Joe og Laura igjen fremstilt som et objekt, som et *noe* fremfor *noen* – som Laura oppfatter som ubehagelig å ha i huset.

Men Joe vil ikke levere Anita tilbake, for han er så fornøyd med alt husarbeidet hun har unnagjort, kun på den første dagen de har hatt henne. Her får vi altså vite at Anita har egenskaper som effektiv, ryddig og servil – som er egenskaper hun deler med Data i *TNG*. Laura går med på å prøve henne ut i noen dager, og spør resten av familien om de har gitt henne et navn:

SOPHIE        We were waiting for you, Mum. I think we should call her Anita.

LAURA        Like your friend who moved? Darling, you *know that's just a machine.*  
*It doesn't have feelings.* It can't replace Anita. (Min kursivering)

I denne dialogen og situasjonen understrekes det altså at Laura altså anser Anita som noe som bare er en maskin, og vi får her bekreftet at Anita ikke skal ha følelser, som ikke kan erstatte mennesker. De ber Anita bekrefte at hun har forstått at hun skal ha dette navnet, noe hun så gjør. Laura spør henne med deretter et lite smil hva navnet hennes er, og Anita svarer monotont: «My name is Anita Hawkins.» Smilet til Laura sviner sakte hen, og Joe ser ut til å plukke opp Lauras ubehag i denne situasjonen og dialogen. Han sier at de har en måned til å levere henne tilbake på, og det kommer frem at hun må ha kostet svært mye: De må bruke fem år på å nedbetale henne, selv om hun var på tilbud. Anita fremstilles altså i denne situasjonen som en svært dyr eiendel fremfor noen som er likeverdige – men selv om hun altså har kostet mye, anses hun fremdeles som noe «inferior» (LaGrandeur, 2013, s. 177).

Kameraet zoomer deretter sakte inn på det tomme blikket til Anita, og det klippes så til tilbakeblikket i skogen fem uker tidligere. Jeg har tidligere beskrevet Anitas visuelle

fremstilling i denne scenen. Men hvordan fremstilles hun i denne tilbakeblikk-sekvensen gjennom dialog og handling? Anita går sammen med en gruppe androider og et menneske ved navn Leo på veien i en skog. Leo ber alle oppgi hva deres batterinivå er, og de svarer etter tur – også Anita. Det blir altså her tydelig gjennom denne korte dialogen at de andre i gruppen – unntatt Leo – er androider. Gruppen hører en mistenkelig lyd i skogen, og Leo sier: «If it's



Figur 4.4

him, we run», men lyden var bare en rev. Det viser seg i løpet av episoden at vedkommende de refererer til, er en professor Hobb som ønsker å ta dem til fange fordi han mener denne gruppen unike androider – inkludert Anita – er en trussel fordi de har evne til å føle. Og det er tydelig at

Anita i denne scenen har et følelsesmessig bånd

til Leo, ut ifra handlingen de utfører når gruppen skal deles opp – de presser pannene sine mot hverandre og smiler (Figur 4.4). Anita fremstilles altså i denne situasjonen å inneha egenskaper som kjærlig og omsorgsfull – i stor kontrast til følelsesløs, maskinell og kald, som vi altså har sett henne være hittil i episoden. Hun fremstilles også som en venn for mennesket Leo, en likestilt, fremfor en trussel eller fiende.

Etter tilbakeblikket, hvor altså Anita og to andre altså ender opp med å bli slått ut av spill og kidnappet, klippes det tilbake til Hawkins-familiens hus igjen: Laura holder på med å pakke ut av kofferten sin på soverommet. Hun skvetter til av at Anita plutselig står der og spør om hun trenger hjelp. Hun har altså lydløst kommet seg inn på rommet. Dette understreker kontrasten til den varme, ledige og langt mer menneskelignende måten hun ble fremstilt på i tilbakeblikket.

I de neste scenene ser vi Leo lete etter Anita, og det kommer her fram i dialogen at Anita har blitt omprogrammert. Den neste gangen vi ser Anita, får vi se tydelig denne kontrasten mellom det vi nå altså vet er to utgaver av Anita: Anita før hun ble kidnappet og omprogrammert, og Anita etter at hun fikk slettet minnet og programmeringen, og ble reprogrammert til å være en tjenesteandroide. Det er morgenen etter at Joe kjøpte henne, og Anita har tilberedt en luksuriøs frokost. Hun fremstilles her som å mestre matlaging, og som å ha en hjelpende funksjon – som en hushjelp. Hun fremstilles også som pålitelig, fordi hun altså må ha fått tillatelse til å bevege seg fritt på kjøkkenet og bruke komfyr og kniver – noe de neppe hadde tillatt om de ikke stolte på at hun er programmert til å ikke skade dem. At hun har laget slik en fin frokost avdekker også at hun er hardtarbeidende. Familien setter seg til å



spise, men Anita står og gnukker på en motstandsdyktig flekk på bordet. Hun setter seg altså ikke ned sammen med dem, men fortsetter å jobbe. Mattie ber så Anita om å hente brunt sukker til henne:

LAURA (Til Anita) Anita, stop. (Til Mattie:) *She's not a slave!*

MATTIE *That's exactly what she is.*

LAURA Having Anita doesn't mean you three get to sit on your bums all day.  
(Til Anita) For God's sake, that's already clean! Just sit down.

MATTIE The dishwasher's worked nonstop for years. Why don't we throw it a party? (Mine kursiveringer)

Gjennom denne dialogen får vi et innblikk i hvordan karakteren forstås og oppleves av de andre karakterene utenfra, noe som skaper en viss *tilknytning* til karakteren fordi den fremstilles på en bestemt måte som gir et bestemt inntrykk (Engelstad, 2015, s. 70), altså deres perspektiv på henne. Det kommer tydelig frem at Mattie forstår Anita som en slave, noe Laura er uenig i. Selv om Laura kvelden før altså påpekte at hun er en maskin uten følelser, later det altså til at Laura anser Anita som noe mer enn en slave som skal bli brukt. Laura virker brydd av at Anita bare arbeider, og ber henne sitte ned.

JOE If we'd known you were going to be joining us for breakfast, Anita, I'd have got some micro-chips.

LAURA I apologise, Anita. That was my husband trying to be funny. (*Anita ler.*)

JOE Finally, someone to laugh at my jokes.

LAURA Besides you, you mean. (*Joe og Sophie ler.*)

Latteren til Anita virker først positivt på de andre i familien, som ler med. Men så fortsetter Anita å le på akkurat samme måte, med samme intervall og lyd, som om hun sitter fast i en loop. De andre ser ukomfortable ut, og Laura sier at Anita kan stoppe å le nå – og Anita stopper brått. En slik brå og kontrastfylt veksling i stemning og uttrykk så vi også da Joe først aktiverte Anita i butikken (se s. 69). Anita fremstilles altså her som å ikke forstå hverken humor eller når hun skal begynne eller slutte å le – hun må forklares både at noen forsøkte å være morsomme, og ble bedt om å stoppe å le. På samme måte som Riker måtte forklare til Data at Pinocchio-komentaren hans i «Encounter at Farpoint» var en spøk, måtte altså også Anita forklares at noe er en spøk. En interessant forskjell er at Data ikke ler i det hele tatt når han blir forklart at det er en spøk, men svarer bare «Intriguing». Anita fremstilles derfor som kanskje programmert til å være mer vennlig og bekreftende for mennesker når de slår en spøk – mens Datas kommentar til Rikers spøk heller kan virke nedlatende.

Etter at vi har fått sett en av subplottene nevnt i kapittel 4.2 Handling utspille seg, er vi igjen tilbake i Hawkins-huset. Laura og Mattie har en krangel om at hun er en dårlig mor, som Anita overhører. Senere i serien får vi vite at Anita er moren til Leo, og det later til at noe i programmeringen hennes blir vekket av å overhøre Matties og Lauras dialog om morskap. Anita går nemlig til rommet til Sophie. Sophie ligger og sover, og Anita står i dørråpningen og ser på henne. Ettersom vi hittil ikke vet at Anita også er mor, fremstilles hun her hovedsakelig som skummel: Hvorfor skulle hun, som skal være programmert til å utføre husarbeid, stå og se på et sovende barn? Denne fremstillingen understrekes i situasjonen og dialogen som deretter følger. Laura oppdager at Anita står og ser på Sophie, og virker skremt. Hun gir Anita beskjed om å ikke gjøre det mer. «Of course, Laura», svarer Anita monotont, men vennlig. I denne situasjonen fremstilles altså Anita som noe skremmende, som en trussel for Laura. Reaksjonen hennes når Laura ber henne ikke gjøre det mer, fremstiller Anita igjen som stiv, mekanisk og formell – men også servil og vennlig. Her fremstår altså Anita både som en tjener og en trussel på samme tid.

Laura og Joe har deretter en krangel om at hun er så mye borte, og det kommer i dialogen frem at Joe har anskaffet Anita ikke for å erstatte Laura – men for å kunne tilbringe mer tid med Laura. I titteltekstene ble også dette tatt opp: At maskinene kan bringe menneskene sammen. I denne dialogen fremstilles altså Anita igjen som et objekt, som noe «inferior» (LaGrandeur, 2013, s. 177).

Den eldste datteren i huset, Mattie, anser som nevnt over Anita som en slave heller enn en likestilt. I en scene kort tid etter frokostscenen – hvor vi i mellomtiden får se ett av de subplottene beskrevet i kapittel 4.2 utspille seg – kommer Anita opp på rommet til Mattie for å hente klær hun skal vaske. Mattie spør hvor igjen rask prosessor hun har, og impliserer at hun er interessert i å overklokke henne – altså å presse maskinvaren hennes til å yte mer, som Anita oppgir at innebærer en viss risiko for skader og feil. Mens Anita så bøyer seg ned for å plukke opp skittentøyet til Mattie, finner Mattie fram et luftgevær som vi så henne bruke til å skyte naboens androide i baken fra soveromsvinduet sitt tidligere, som en spøk sammen med en kamerat. Hun får oppmerksomheten til Anita og avfyrer luftgeværet mot henne. Anita unngår kulen:

MATTIE        Well, that was interesting...

ANITA        My protocol set demands I take reasonable passive measures to avoid damage, unless those measures could endanger human beings or property more valuable than myself.

Gjennom den dramatiske handlingen og situasjonen her, demonstreres Anitas reaksjonsevne – og at hun har en protokoll som tilsier at hun ikke skal være farlig for mennesker. Hun sier også at hun er programmert til å ta skade kun dersom det er for å beskytte mennesker – eller eiendom som har mer verdi enn henne. Her understrekes altså at hun er en eiendel som kun har en gitt verdi, og at hun faktisk er programmert til å utslette seg selv til fordel for noe mer verdifullt. Egenskapene som kommer frem er altså at hun er harmløs, og dette kommer frem gjennom hennes forståelse av situasjonen, som igjen kommer til uttrykk gjennom dialogen og handlingen.

MATTIE      Let it hit you this time. Might ricochet or something. Blind me.

ANITA      I don't deem that a significant risk, Matilda.

Det er her interessant at Anita ikke kaller Mattie for kallenavnet hennes, men bruker hennes fulle navn. Denne formelle måten å snakke på gjelder også Data, som sier «I am» fremfor «I'm», «there is» fremfor «there's» og så videre. Dette bidrar til å fremstille Anita som lite fleksibel og regelbundet – noe hun har til felles med Data. Hun har også egenskapen å kunne analysere og kalkulere risikoen for at Mattie blir truffet, på samme måte som Data kalkulerer risiko for farer i «Encounter at Farpoint».

MATTIE      I don't give a shit what you deem. I own you and I'm telling you I want it to hit you. (Setter i gang med å lade luftgeværet på nytt.)

ANITA      (Går sakte mot henne, lener seg ned, beveger hånden rolig mot luftgeværet og stopper Mattie fra å lade). Why?

Mattie stirrer vantro på henne (Figur 4.5), noe som impliserer at et slikt spørsmål fra en tjenesteandroide var uventet for henne. Det impliseres her at slike tjenesteandroider vanligvis



Figur 4.5

er helt servile og aldri stiller spørsmål ved noe – men at de aksepterer all slags behandling.

Den ansente dialogen mellom Mattie og Anita blir av avbrutt av at det banker på døren. Mattie skjuler luftgeværet, Anita forlater rommet og foreldrene kommer inn på rommet

for å snakke om Matties karakterer. De er bekymret for at hennes karakter i IT har blitt drastisk dårligere. Det viser seg gjennom den videre dialogen at Mattie ikke ser poenget i å fortsette å gjøre sitt beste på skolen, fordi hun vet at androidene om noen år vil tilegne seg kunnskapen hun bruker flere år på å ta til seg, på få sekunder. «My best isn't worth anything», sier hun.

I denne scenen, både gjennom dialogen i situasjonen når Mattie skyter på Anita, og når Mattie snakker med foreldrene om karakterene, kommer det altså frem at Mattie anser Anita som både underdanig – en slave – og som en med overlegen intelligens, en trussel. Professor ved New York University, Cyrus Patell, har skrevet om denne menneskelige frykten for å bli erstattet av androider:

Fear of androids . . . represents an individualist culture's anxiety about the transfer of agency away from the individual. Androids invariably represent the cutting edge of human technology: they are intended to be the ultimate tools, created in order to free human beings from performing tasks that are repetitive, time-consuming, life-threatening, or simply beyond human ability. (Patell, 1993, s. 27)

Det er særlig sistnevnte Mattie både i denne scenen og ellers i episoden virker skeptisk til og redd for: at kunstig intelligens overgår menneskelige evner, og at hun derfor er erstattelig. Dette er et slags paradoks som også LaGrandeur nevner, denne kombinasjonen av «awe» og «loathing» – ærefrykt og en slags beundring fordi hun vet at androidene så enkelt tilegner seg kunnskap og at dette er resultatet av veldig avansert menneskeskapt teknologi, og forakt fordi dette innebærer at de blir en trussel for hennes mulighet til å jobbe med det hun ønsker. Androidene innebærer for Mattie derfor problematiske konsekvenser for skillet mellom maskin, gud og menneske, idet maskinene anses som nærmest gudeaktige og allmektige på grunn av deres evne til å tilegne seg ny kunnskap og nye ferdigheter. Det blir på samme tid tydelig og utydelig «what separates our gods and even our machines from us» (LaGrandeur, 2013, s. 177). På den ene siden blir de mer og mer like mennesker i utseende og oppførsel, mens i egenskaper og ferdigheter blir det et stadig sterkere skille – til den kunstige intelligensens fordel.

Etter scenen på Matties soverom, hvor Laura og Joe snakker med henne om karakterene, ser vi Anita stå i gangen og brette klær, før hun blir distraheret av og ser nærmere på et fotografi av Laura og baby-Sophie i armene. I denne situasjonen får vi se enda et tilbakeblikk som varer: Vi ser to menneskeskikkelser under vann. Den ene holder rundt den andre. Vi får ikke informasjon om når dette skal ha funnet sted, eller hvem som er de to under

vann. Vi hører bruddstykker av en kvinne som skriker. Vi får altså her informasjon om at Anita har en enda mer mystisk fortid enn vi hittil har visst om. Dette bidrar til at hun fremstilles som kompleks. Tilbakeblikket forteller oss også at det er mer ved henne enn det vi hittil har sett, både som tjenesteandroide og da hun gikk i skogen.

I neste scene vi ser Anita, etter at et subplot igjen har utspilt seg i mellomtiden, sitter hun og leser godnatthistorier for yngstejenta Sophie. Laura oppdager dette, og virker såret når Sophie vil at Anita skal lese fremfor moren. Sophie begrunner dette med at Anita ikke haster gjennom historiene. Mellom linjene i dialogen i denne scenen ligger morens frykt for å bli erstattet av Anita – rett og slett fordi Anita er laget for å være en perfektjonert versjon av mennesker det er vanskelig å konkurrere mot. Når Laura sier at hun ikke vil at Anita skal være nær Sophie, legger Anita mekanisk ut på en tirade om hvordan hun er programmert til å ikke berøre mennesker uten deres uttalte samtykke. Denne tiraden minner om noe man ville lest i vilkårene til en mobiltelefon, og når Anita ikke plukker opp på hintene fra Laura om at hun har forstått henne, men fortsetter å legge ut, sier Laura «You're just a stupid machine, aren't you?» Anita svarer: «Yes, Laura.» Dette ligner påfallende på Datas tirade om definisjonen av ordet «snoop» i «Encounter at Farpoint»; og understreker fremstillingen av androidene som programmerte til å vektlegge egenskaper som faktaorientert og saklig fremfor sosialt kompetent – og Anita fremstår altså her, på samme måte som i latterscenen ved frokostbordet, og lik Data i «Encounter at Farpoint», som sosialt underlegen.

Anita og Laura lager mat sammen kort tid etter denne scenen, og det later til at Laura forsøker å komme til bunns i hvordan Anita fungerer.

LAURA        What would you say if I asked what you thought of this music?

ANITA         I'd say it's very well played.

LAURA        What do you base that on?

ANITA         I compare the pitch, tonality and rhythm of the performance to the sheet music that I access via...

LAURA        No – do you think anything of it?

ANITA         I'm sorry, Laura. I'm afraid I don't understand the question.

LAURA        Making lasagna and talking philosophy with a bloody tin can.

Laura er altså ikke imponert over Anitas intellektuelle nivå, og kaller henne «bloody tin can». Gjennom sine replikker får vi også nærhet til Anitas opplevelse av musikk, som igjen sier oss noe om hvilke av hennes egenskaper som blir fremhevet. Å være musikalsk er gjerne noe som står i motsetning til å være «stakkato» og maskinell – for å kunne verdsette musikk krever at

man kan *leve seg* inn i musikken, noe det kommer frem at Anita ikke gjør.

I samme scene skjer noe påfallende. Når Anita skal ta ut noe varmt fra stekeovnen, kommer Sophie løpende og dytter til henne ved et uhell. Laura brenner seg på den varme platen Anita dytter bort i, og det virker som at Laura er i tvil om det var med vilje eller ikke. Neste scene Anita er med i, oppfører hun seg også merkelig: Etter at alle har lagt seg, går hun ut i hagen og ser på månen – akkurat slik vi så henne gjøre i aller første scene. Laura hører det gå i døren nede, og går ned og ut for å sjekke hva som skjer. Hun sier strengt til Anita at hun må holde seg inne når de har lagt seg. «Of course, Laura. I'm sorry. The moon is beautiful tonight, don't you think?», svarer Anita. Laura ser forskrekket ut.

Det klippes så til at Laura og Joe står på kjøkkenet og ser på Anita sitte stille med øynene lukket på en stol og lade batteriene. Laura virker bekymret, og spør Joe om det er meningen at de skal stille slike spørsmål, eller ha uhell som det på kjøkkenet tidligere. «We're not taking it back», sier Joe – og omtaler altså Anita som «den», som et objekt. De går og legger seg. Men Anita blir tydeligvis ikke sittende og lade, vi får se at Anita står foran sengen til Sophie og ser på henne. Hun bryter altså her direkte med ordren hun fikk av Laura tidligere om å ikke lenger sjekke Sophie sitt rom når Sophie sover – og har altså egenskapen opprørsk, eller at hun evner å ikke blindt følge ordre. Anita vender blikket til vinduet på soverommet, som er dekket av regndråper – og vi får se et svært kort tilbakeblikk til det som tilsynelatende er minner av en bil under vann, og mennesker som drukner. Vi får altså her gjennom tilbakeblikk tilgang til karakterens fortid, og får igjen vite at det er mer ved Anita enn vi hittil har sett, og noe annet enn en vanlig tjenestendroide – og karakteren får dermed psykologisk dybde. Samtidig som vi ser Anita stå på soverommet og se ut av vinduet, kjører følgende voice-over fra et tv-program vi så Mattie sitte og se på rommet sitt, mens Anita har et bekymret uttrykk i ansiktet (se Figur 4.6) – som altså har med visuell fremstilling å gjøre, men som likevel virker relevant å trekke frem her, ettersom det er et markant brudd med Anitas ellers mekaniske og uttrykksløse fremtoning som tjenestendroide. Voice-overen fortsetter: «But how do you teach a computer to forget? Or to dream? It's something our minds need to do. Would a conscious Synth have to be able to dream? To have nightmares?» Vedkommende som blir intervjuet i TV-programmet svarer: «Of course not, they're just machines.» Dette er en kontrast til at Anita nettopp tydeligvis har en slags drøm eller mareritt med tilbakeblikket sitt, og hun fremstilles altså igjen som annerledes enn andre tjenestendroider. Episoden slutter med at vi ser Lauras rygg gå ned en gate i måneskinnet, bærende på Sophie. Hun har altså igjen trosset Lauras påbud om å ikke røre Sophie igjen. Gjennom denne situasjonen og

handlingen fremstilles Anita som noe truende for Sophie, som hittil har vært så begeistret for henne og ansett henne som en venn: Hvorfor adlyder ikke Anita Lauras ordre, og hva er det hun skal gjøre med Sophie i natten?



Figur 4.6

#### **4.4.1 Oppsummering av fremstilling gjennom situasjoner, dialog og stemninger**

Anita har flere egenskaper som kommer frem gjennom dialog, handling og visse stituasjoner og – og som bidrar til å fremstille henne på et bestemt vis. Hun har egenskaper som servil, underdanig og hardtarbeidende.

På samme måte som Data, fremstilles Anita som en tjener med egenskaper som hjelpende funksjon – men i motsetning til Data, som har egenskaper som pålitelig og troverdig, blir hun ikke spurt om råd og innspill. Der karakteren Data utfører handlinger som er med på å drive handlingen videre, og altså kan sies å ha en hjelpende funksjon, har Anitas handlinger ikke like stor betydning for handlingen. Hun blir heller i stor grad kommandert rundt av mennesker: Gjennom dramatisk handling og visuelt kommer dette fram ved at hun trilles ut fra et lager, må skrus på av et menneske og aktiveres av et annet, og utfører oppgaver hun er programmert til og tar lite initiativ til mer enn å spørre hvordan hun kan hjelpe. Og Også gjennom dialog og situasjoner avdekkes egenskaper som fremstiller henne som å være en tjener mer enn en likestilt. Hennes arbeidsoppgaver er også primært huslige, altså historisk sett knyttet til kvinneoppgaver, fremfor intellektuelle og fysisk hjelpsomme, slik Datas arbeidsoppgaver er. Hun anses heller som underlegen, som et objekt som kun er til for å hjelpe med husarbeid, fremfor Data, som bistår med uvurderlig kunnskap og hjelp i nødssituasjoner. Dette er altså til tross for at hun tilsynelatende påpekes å være det nyeste

innen teknologi med så høy intelligens at hun med enkelhet vil kunne lære seg det mennesker gjør på langt kortere tid, som Mattie påpeker og føler seg truet av.

Men på tross av at hun altså skal være så intelligent, brukes hun kun til huslige sysler fremfor intellektuelle. Det er en interessant kontrast mellom hvordan Anita fremstilles i dialog og situasjoner med Mattie – som en trussel på grunn av sitt høye intellekt – og slik Anita fremstilles gjennom samhandling med Laura. I situasjonene med Laura fremstilles Anita som en trussel først og fremst for Lauras identitet som mor og hustru. Laura virker til å være mindre imponert – og dermed mindre truet og skremt av – Anitas intellektuelle ferdigheter, som i situasjonen der Anita ikke forstår Lauras spørsmål om musikken de hører på, og Laura kaller henne «Bloody tin can». Anitas manglede egenskaper med tanke på emosjonelle og sosiale ferdigheter, som når Anita ler mekanisk ved frokostbordet, fremstilles også som truende. Slik det kommer frem i dialog, situasjoner og handling fremstilles Anitas egenskaper som mekanisk og maskinell, og med overmenneskelig kapasitet til å utføre husarbeid. Gjennom situasjonen der Anita ved et uhell skader Sophie, og måten Laura reagerer på henne i denne situasjonen, fremstilles også Anita som en trussel: Laura blir redd Anita kanskje er defekt, og om hun kan komme til å skade Sophie mer – og vi ser altså Laura ta med Sophie ut av sengen sin om natten, en handling og situasjon som bidrar til å fremstille Anita som truende.

Gjennom både situasjoner, visuell fremstilling og handling ser vi at Anita også har egenskaper som vennlig, serviceinnstilt og mild – for eksempel når hun spør hva hun kan hjelpe med eller tilbyr å utføre bestemte oppgaver, og når hun leser høyt for Sophie. Gjennom dialog og situasjoner der hun interagerer med Sophie, Joe og Toby fremstilles hun som en venn for dem – for Sophie blir hun som en lekekamerat eller storesøster, mens Joe og Toby også virker positivt innstilt til henne, fremfor å anse henne som en trussel.



## 5 Konklusjon

I denne oppgaven har målet mitt vært å undersøke karakteregenskapene til androidene Data i *Star Trek: The Next Generation* (1987-1993) og Anita i *Humans* (2015). Min hovedproblemstilling har vært følgende: Hva har karakteregenskapene til androidene Data og Anita i tv-seriene *Star Trek: The Next Generation* (Roddenberry, 1987–1991) og *Humans* (Vincent & Brackley, 2015)? Mine tre underproblemstillinger, som jeg formulerte for å mer presist besvare min hovedproblemstilling, var som følger:

- 1) Med hvilke narratologiske fortellermessige og fortellertekniske virkemidler fremstilles egenskapene til Data og Anita?
- 2) Hvordan er disse egenskapene virksomme i å fremstille de to androidene på en bestemt måte – fremstilles de som trussel, tjener eller venn?
- 3) Fremstilles Data og Anita som trussel, tjener eller venn?

For å besvare disse problemstillingene, valgte jeg å benytte meg av kvalitativ tekstanalyse. Jeg valgte å anvende den tekstanalytiske tilnæringsmåten narratologi, som jeg anså som fruktbar for min analyse på grunn av fagfeltets anvendelige begreper i sammenheng med å analysere karakterer i fortellinger. I tillegg kan narratologiske analyser bidra til å fortelle oss noe om hvordan vi forstår verden rundt oss – å finne ut av hvilke mønstre og meninger vi tar for gitt (Abbott, 2009, s. 10). Jeg har utført to karakteranalyser som har skilt seg litt fra hverandre i fremgangsmåte. Analysen av Data er gjort kronologisk, og er strukturert ut ifra hvilke scener han er til stede i. Analysen av Anita er noe mer tematisk enn kronologisk strukturert, og jeg har tatt for meg først visuell fremstilling i forskjellige scener, og deretter i all hovedsak hvordan hennes egenskaper kommer frem gjennom dialog og er med på å fremstille henne på en bestemt måte. Min tilnærming skiller seg fra altså fra det jeg har funnet av tidligere forskning på fremstillingen av både Data og mer generelt androider i film og på tv-skjermen ved at jeg har utført en nær karakteranalyse av Anita og Data. Ved å undersøke hvordan deres egenskaper fremstilles både gjennom dialog, dramatisk handling, visuell fremstilling og situasjoner, har jeg siktet å bidra til et mer utfyllende og nærere portrett av disse androidene enn de i varierende grad mer distanserte filosofiske analysene som finnes. Dette har ført til et «dypere innblikk» i de avgrensede fenomenene (Gentikow, 2002, s. 56) androider på lerretet, eksemplifisert ved kasusene Anita og Data, enn det som hittil eksisterer i forskningslitteraturen (se kapittel 1.3: Eksisterende forskning på androider i film, s. 7).

Mine funn er ikke entydige. Jeg vil nå kort legge frem det jeg mener er de mest

interessante og viktige funnene mine i analysene av Data og Anita.

### **5.1.1 Mest og viktige interessante funn**

Data blir i «Encounter at Farpoint» fremstilt som en kompleks karakter. Dette er fordi han har egenskaper som veksler på å komme i forgrunnen (Engelstad, 2015, s. 244). Han fremstilles visuelt som både lik og ulik et menneske: lik i at han ser ut som en atletisk, ung mann, men ulik på grunn av hans kritthvite, plastikkaktige hud og gule øyne. Hans bevegelser, mimikk og ansiktsuttrykk fremstilles også som kontrollerte og mekaniske. Jeg har vist at Data både gjennom handling, dialog og i situasjoner fremstilles med vekslende egenskaper som både ydmyk og arrogant; formell og vittig; stiv og avslappet. Data fremstilles altså som å ha egenskaper lik menneskene, ved at han har psykologisk dybde og en mangefasettert personlighet.

Men han fremstilles også ulik menneskene: Intelligensen og styrken hans er overlegen menneskets. Hans sosiale kompetanse og evne til å føle, derimot, fremstilles som underlegen menneskene. Dette understrekes ytterligere når han settes opp mot kommandør Troi, som er svært følsom. Data gir uttrykk for å ha et sterkt ønske om å kunne bli menneskelig – å kunne nettopp føle, fremfor å være så faktaorientert. Dette bidrar til å opprettholde Datas posisjon som underlegen mennesket: Det er han som ønsker å bli som og beundrer oss, tross hans overlegne intelligens og styrke.

Data fremstilles også som å være forholdsvis likestilt med menneskene, og som å inneha egenskapene pålitelig og hardtarbeidende – på grunn av jobben, de rettighetene og de ansvarsområdene han har, og måten han utfører dem på. Datas egenskaper som kommer altså til dels til syne gjennom *miljøet* rundt ham – som karakterene i tv-serier særlig defineres av (A. Engelstad, personlig kommunikasjon, 21. april 2016).

Men Datas egenskaper kommer også til syne både visuelt, gjennom dramatisk handling og dialog og situasjoner. Han tar også imot ordre på lik linje med de andre, og fremstilles som å ha en viss selvråderett: Han har tatt utdanning på lik linje med mennesker, og har altså ikke automatiske privileger som følge av hans overlegne intelligens. Han har selv jobbet målrettet for å etter hvert bli ansatt på romskipet USS Enterprise. Data fremstilles altså ikke som undertrykt eller hindret av menneskene på dette området, eller holdt tilbake av samfunnet eller menneskene rundt ham – heller tvert imot: Samfunnet og miljøet rundt ham har en hjelpende funksjon for Data. Men man kan likevel si at han opprettholdes som underlegen på andre måter: Han kan til syvende og sist ikke flykte fra det faktum at hans

eksistens og egenskaper kun er resultatet av menneskenes skapelse og programmering av ham. Han kan ikke overstyre sin egen programmering, men er nødt til å følge den protokollen som er satt av de som skapte ham – eller de menneskene (eller maskinene) som kan modifisere hans programmering.

Anita i *Humans* fremstilles både som å ha langt færre rettigheter og selvråderett enn Data – men fremstilles likevel som en større trussel, både gjennom dialog, handling, situasjoner, stemninger og visuell fremstilling. At hennes visuelle fremtoning er så lik et menneske, ser ut til å vekke ubehag i de situasjonene og dialogene hun er i. Forskjellen er at Data ikke fremstilles som på langt nær en like stor trussel som Anita. Det at Data *ønsker* å ha bli mer menneskelig og kunne føle, anses heller som et sjarmerende trekk – nettopp fordi han ikke allerede innehar disse egenskapene. Datas emosjonelle underlegenhet og idealisering av mennesket bidrar til å ufarliggjøre ham, jamfør Rikers reaksjon på ham, når han sammenligner Data med Pinocchio. Men i *Humans*, hvor vi gjennom tilbakeblikk og handling får vite at Anita både er en androide *og* nettopp kan føle – slik som mennesker – fremstilles dette som en trussel, ettersom Anita og de andre følende androidene i episoden er på flukt fra noen som vil dem vondt. Men også når Anita har blitt omprogrammert til å bli en følelsesløs og mekanisk tjenesteandroide, fremstilles hun gjennom dramatisk handling, sitasjoner og dialog som en trussel: Laura er redd Anita vil erstatte henne som mor og hustru eller skade barnet hennes, mens tenåringsdatteren Mattie anser androider som Anita som en trussel for fremtidige arbeidsplasser.

Anita fremstilles i likhet med Data som en kompleks karakter: Hun har flere forskjellige egenskaper som veksler mellom å være fremtredende i forskjellige scener. Som tjenesteandroide hos Hawkins-familien fremstilles hun altså stiv og mekanisk – men vennlig, mens i tilbakeblikket til scenen i skogen at vi får gjennom dramatisk handling se at hun har egenskaper som omsorgsfull. Vi får også i andre scener enn tilbakeblikket se at Anita trosser menneskenes ordre, som igjen bidrar til å fremstille henne som å ha mer menneskelige egenskaper.

Både Anita og Data fremstilles altså som komplekse karakterer med psykologisk dybde og nyanserte egenskaper. På grunn av slik hans egenskaper viser seg i dialog, dramatisk handling, situasjoner, visuelt og med fortellertekniske grep som kameravinkling, fremstilles Data som en slags vennlig kjempe som både vil tjene mennesket og bli som det. Det eneste unntaket er når Riker for første gang har en lengre dialog med ham i den virtuelle skogen på holodekket, og oppfatter Datas overlegenhet som bekymringsverdig og noe truende

– men dette endres altså så snart Data avslører at han ville gi opp alle sine overlegne egenskaper for å bli menneskelig. Anita fremstilles gjennom liknende fortellermessige og fortellertekniske grep som å både være en trussel, venn og tjener for menneskene: en trussel for moren Laura, yngstedatteren Mattie og de som jager på henne, men en venn for yngstedatteren Sophie – og for tenårings sønnen Joe og faren: en vennlig og seksuelt objektifisert tjener.

I min narratologiske karakteranalyse, hvor jeg har sett på Data og Anitas egenskaper, har jeg funnet at disse to androidene fremstilles med veldig varierte egenskaper, fremfor for eksempel kun som stive og robotiske. Data og Anita fremstilles begge som tjenere i ulik grad: Datas egenskaper som servil og adlydende kommer frem gjennom både dialog, dramatisk handling og situasjoner. Data opprettholder denne egenskapen gjennom hele episoden, og den er en av hans mest fremtredende egenskaper. Anita, derimot, viser seg å ikke kun ha egenskapen servil, for eksempel når hun trosser Lauras ordre om å ikke røre Sophie mer. Jeg har også funnet at jo likere androiden er oss i visuelle og emosjonelle egenskaper, dess mer fremstilles den som en trussel – fordi den da har blitt for lik mennesket i egenskaper. Men kundens intelligens og styrke ses ikke nødvendigvis på som en trussel, så lenge de fremstår så ulike fra oss at man kan enkelt kan skjelle forskjellen mellom våre og androidenes egenskaper – og opprettholde ulikheten mellom oss og "the Other" (LaGrandeur, 2013, s. 177). Der både Datas visuelle egenskaper er med på å gjøre ham annerledes fra oss, fremstår han i langt mindre grad som en trussel og mer som en venn enn Anita, som er svært lik et menneske. At Datas egenskaper ikke innebærer at han kan føle, og at han ønsker å bli mer menneskelig, er også med på å gjøre ham annerledes enn oss. Anita, derimot, er svært lik menneskene både i utseende og i at hun faktisk *kan* føle – og hun fremstilles derfor som en trussel.

Eksisterende litteratur beskriver Data som både «a childlike entity» (Rashkin, 2011, s. 334) og som «innocent ... endearing and reassuring because he can mean no harm» (Short, 2003, para. 17) – som mine funn både støtter og til en viss grad nyanserer, jamfør Rikers skepsis til Data. Jeg har altså funnet at androidene Anita og Data i de første episodene av henholdsvis *Humans* og *Star Trek: The Next Generation* fremstilles med nyanserte egenskaper. Implikasjonene av mine funn er at androidene ikke fremstilles entydig: De er ikke kun enten tjenere, venner eller trusler, men veksler i varierende grad på å ha alle disse tre rollene, noe som kommer til uttrykk i fortellingene som omhandler dem – både gjennom fortellermessige og fortellertekniske virkemidler.

### **5.1.2 Videre forskning**

Dette har altså vært en kvalitativ karakteranalyse av to utvalgte androider i to utvalgte tv-serier – altså et svært begrenset omfang. Det virker altså nærliggende at det kan være fruktbart å utføre flere slike kvalitative analyser av flere andre androider i både film og tv-serier for å bedre forstå hvordan disse fremstilles og oppfattes av samtiden.

En kvantitativ analyse av androiders egenskaper kan også vise seg hensiktsmessig, men vil kanskje gi et mer begrenset og mindre nyansert og utfyllende funn enn ved en kvalitativ analyse. Der jeg har utført en nær analyse av hvordan egenskapene til Data og Anita har kommet til syne gjennom forskjellige fortellertekniske og fortellermessige grep, vil en slik gråsoner og nyansering som i mine funn kanskje falle bort dersom en utfører en mer skjematisk analyse. Det kan likevel være hensiktsmessig med både kvantitative og kvalitative analyser som spiller sammen, slik at nyanseringen ikke går tapt, samtidig som en med kvantitativ analyse får analysert en betraktelig større mengde datamateriale.

En annen metodisk tilnæringsmåte som kan være fruktbar, er flere resepsjonsanalyser, lik Santos (2007), da av både Data og Anita. Andre tekstanalytiske tilnæringsmåter kan også vise seg fruktbare for å undersøke fremstillingen av androider i film. For eksempel kan en retorisk analyse av replikkene til androidene og de som snakker til og om dem, bidra til å kaste lys over hvordan disse fremstilles.

Det kan også kanskje bidra til interessante funn å undersøke hva slags egenskaper ikke bare androider, men andre typer roboter og kunstig intelligens, fremstilles som å besitte. Ytterligere analyser som undersøker samfunnsmessige, politiske og juridiske implikasjoner av hvordan androidenes eller annen kunstig intelligens sine egenskaper fremstilles, kan også være fruktbart.

# Litteratur og analysemateriale

## Analysemateriale

Fontana, D.C. (Manusforfatter) & Roddenberry, G. (Manusforfatter) & Allen, C (Regissør).

(1987). Encounter at Farpoint [tv-serieepisode]. I G. Roddenberry (Produsent), Star Trek: The Next Generation. Studio City, California, USA: CBS Studios.

Vincent, S. (Manusforfatter), Brackely, J. (Manusforfatter) & Donovan, S. (Regissør). (2015).

Episode. [tv-serie-episode.] I C. Fry (Produsent), Humans. (2016). London, England: Kudos; London, England: Channel 4; New York, USA: AMC Networks Inc.

## Litteratur

Abbott, H. Porter. (2008). *The Cambridge introduction to narrative* (2nd ed. utg.).

Cambridge: Cambridge University Press.

Android. (2008). I *Brave new words: The Oxford Dictionary of Science Fiction* (Vols. 45).

New York: Oxford University Press.

Casimir, Viviane. (1997). Data and Dick's deckard: cyborg as problematic signifier.

*Extrapolation*, 38, 278+.

Cellan-Jones, R. (2014). Stephen Hawking warns artificial intelligence could end mankind.

Hentet fra fra <http://www.bbc.com/news/technology-30290540>

Chopra, S., & White, L. F. (2011). *Legal Theory for Autonomous Artificial Agents*. Ann

Arbor: Ann Arbor, MI, USA: University of Michigan Press.

Engelstad, A. (2015). *Film og fortelling*. Bergen: Fagbokforlaget, Landslaget for

- norskundervisning.
- Fry, C. (Produsent). (2015). Episode 1 [TV-serie]. I Chris Fry (Produsent), *Humans*. London, England, UK.
- Gentikow, B. (2002). *Hvordan utforsker man medieerfaringer? Kvalitativ metode for (ferske) medieforskere* (Vol. 53). Bergen: Institutt for medievitenskap, Universitetet i Bergen.
- Hanley, R. (1997). *Is Data human? The metaphysics of Star Trek*. New York, USA: Basic books.
- Hanson Robotics. (i.d.). Jules. Hentet fra <http://www.hansonrobotics.com/robot/jules/>
- Hausken, L. (2008). Fortellinger. I P Larsen (Red.), *Medievitenskap Bind 2: Medier – tekstteori og tekstanalyse* (2 utg., s. 47-60). Bergen: Fagbokforlaget Vigmostad & Bjørke.
- Hausken, L. . (2000). Tekstteoretiske utfordringer i den medievitenskapelige disiplin. *Norsk Medietidsskrift*, 7(1), 99-113.
- Huis Ten Bosch. (2015). About the Smart Hotel Project. *A first of a kind low-cost hotel First period opens in July 2015*. Hentet fra <http://www.h-n-h.jp/en/qa/pdf/01.pdf>
- Ingierd, H. (2010). Humanoria, samfunnsfag, juss og teologi. Hentet fra <https://www.etikkom.no/FBIB/Introduksjon/Innforing-i-forskningsetikk/Humaniora-samfunnsfag-juss-og-teologi/>
- LaGrandeur, K. (2013). *Androids and Intelligent Networks in Early Modern Literature and Culture. Artificial slaves*. New York: Routledge.
- Larsen, Peter. (2008). Medier og tekster. I Peter Larsen (Red.), *Medievitenskap Bind 2: Medier – tekstteori og tekstanalyse* (s. 15-27). Bergen: Fagbokforlaget Vigmostad & Bjørke.
- Levan, A. & Hamrell, H. (Regissører). (2012). *Äkta människor*.
- McKee, A. (2003). *What is textual analysis?* London, United Kingdom: SAGE Publications

Ltd.

Mittell, Jason (Red.). (2007). *Film and television narrative. I "The Cambridge Companion to Narrative"*. Cambridge University Press.

Patell, Cyrus R. K. (1993). Screen Memory: Androids and Other Artificial Persons. *Harvard Review*(3), 25-29.

Rashkin, E. (2011). Data learns to dance: Star trek and the quest to be human. *American Imago*, 68(2), 321-346. Hentet fra <http://search.proquest.com/docview/902908553?accountid=14699>

Roddenberry, G (Skaper). (1987–1991). *Star Trek: The Next Generation*.

Russel, J. S, & Norvig, P. (1995). *Artificial Intelligence: A Modern Approach*: Alan Apt, New Jersey.

Ryan, M. (2001). *Journalistic Ethics, Objectivity, Existential Journalism, Standpoint Epistemology, and Public Journalism*. . USA: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Santos, J. (2007). Data on Data: Viewer Responses to Star Trek: The Next Generation'. *Particip@tions* 4(1). Hentet fra [http://www.participations.org/Volume%204/Issue%201/4\\_01\\_santos.htm](http://www.participations.org/Volume%204/Issue%201/4_01_santos.htm)

Nick Bostrom sets out threats from future technologies at UN meeting. (2015, 12. oktober). Hentet fra [http://www.oxfordmartin.ox.ac.uk/news/201510\\_Bostrom\\_CRBN\\_UN](http://www.oxfordmartin.ox.ac.uk/news/201510_Bostrom_CRBN_UN)

Short, Sue. (2003). The Measure of a Man? Asimov's Bicentennial Man, Star Trek's Data, and being human. *Extrapolation*, 44, 209+. Hentet fra <http://go.galegroup.com/ps/i.do?id=GALE%7CA105850417&v=2.1&u=oslo&it=r&p=LitRC&sw=w&asid=4229d134881e904c604855a69704a7ff>

Staff, A. (2010). Bias. Hentet fra <https://www.etikkom.no/FBIB/Temaer/Spesielle-problemomrader/Bias/>

Telotte, J. P. (1995). *Replications: a robotic history of the science fiction film*. Urbana:



University of Illinois Press.

Vincent, S, & Brackley, J (Forfattere). (2015). *Humans*.

Østbye, H., Helland, K., Knapkog, K., & Larsen, L. O. (2007). *Metodebok for mediefag* (3. utg.). Bergen: Fagbokforlaget.