

# Meningsløs naturalitet?

## Antropomorfisme og sjangerforståelse i norske avisannonseres reaksjoner på *Løvenes konge* (2019)

Guro Flinterud  
Politihøgskolen  
guro.flinterud@phs.no

### Abstract

In 2019, the Disney Corporation released a brushed up, new version of their animation classic *The Lion King*, first released in 1994. The storyline was the same, but the visual look was completely re-done, using new techniques to make it look completely photo realistic. Film critics balked at the new look, claiming that the new realism made the animals appear less life-like. In this article, I analyse five Norwegian film reviews, asking how we can understand these intense reactions. I claim that the reactions can be understood in light of the mixing of two distinct types of anthropomorphic genres in popular media culture, animated films and nature films. The uneasiness expressed by the film critics when faced with this mixing of genres reveal that mediatized stories are important sites for understanding human-animal relations.

### Keywords:

- *anthropomorphism*
- *genre*
- *visual culture*
- *human-animal relations*
- *popular media*

«Den meningsløst naturalistiske coverversjonen av *Løvenes konge* klarer ikke å unnsnippe sin egen kynisme og overflødighet», skriver Morgenbladets anmelder i juli 2019, om nyinnspillingen av Disneys animasjonsfilmsuksess fra 1994. Fortellingen, musikken og manus er i hovedsak den samme som i originalen, men det visuelle er i nyinnspillingen fullstendig gjenskappt. I stedet for de klassiske tegnede dyrene vi i vesten er vant til etter mange tiår med Disney-filmer, var rollebesetningen i denne filmen dataanimerte dyr med et naturtro uttrykk. Det visuelle ble beskrevet av anmelderne som «en oppvisning i ny filmteknisk genialitet på den måten at vi virkelig ikke kan se at disse dyrene ikke er

ekte, levende skapninger som lever og ånder ute under den steikende sola på den afrikanske savannen» (Dagbladet 2019), og «et datagenerert mesterverk når det gjelder det visuelle» (NRK P3 2019). Allikevel er det noe som skurrer for anmelderne. Hvor er det blitt av mimikken, de store runde øynene, de menneskelignende ansiktene? Hvor er det blitt av følelsene? Denne undringen danner utgangspunkt for artikkelens problemstilling: Hvordan kan vi forstå at anmelderne reagerer på Disneys brå vending fra menneskeligjorte til ekstremt naturtro representasjoner av dyr med beskrivelser som 'meningsløs', 'kynisk' og 'overflødig'? Kan reaksjonene fra anmelderne leses som et tegn på at *Løvenes konge*

2019 representerer et visuelt brudd med den etablerte forståelsen av forholdet mellom det menneskelige og det ikke-menneskelige i den vestlige animasjonsfilmsjangeren?

Denne artikkelen handler ikke om filmen *Løvenes konge* som sådan, men om reaksjonene på den slik de ble uttrykt i anmeldelser. I det følgende vil jeg analysere anmeldelser fra fem store nyhetsmedier i Norge – VG, Dagbladet, NRK P3, Morgenbladet og Aftenposten – med et blikk på hvordan argumentasjonen kan ses som forsøk på å gjenopprette de kulturelle grensdragningene som utfordres gjennom filmens teknologiske nyvinninger.

### **Antropomorfisme**

Utgangspunktet for å svare på spørsmålene er en hypotese om at 2019-utgaven av *Løvenes konge* befinner seg i en gråson mellom to ulike former for antropomorfisme i moderne mediekultur, knyttet til hver sin sjanger. Begrepet antropomorfisme betyr 'menneskeliggjøring', og brukes for å beskrive prosesser hvor dyr på ulike måter blir fremstilt eller behandlet som mennesker. I hverdagslig bruk blir begrepet ofte brukt moralsk fordømmende, for å beskrive hvordan mennesker misforstår og dermed bevisst eller ubevisst misbruker dyr. Som fagbegrep har det de siste tiårene blitt tatt i bruk som en mer analytisk beskrivelse, i sammenheng med teorier som fremhever det tilnærmet umulige i å skulle forholde seg til andre arter og ikke samtidig antropomorfisere (Daston og Mitman 2005). Antropomorfisme kan sies å ligge til grunn for menneskets interesse for å samhandle med andre arter, vi fascineres fordi vi ser noe som ligner på oss selv, men samtidig ikke. Det ligger imidlertid fortsatt en moralsk dimensjon til bruken av antropomorfisme som et analytisk begrep. Daston og Mitman påpeker at dersom man ønsker å jobbe mot

en dypere forståelse av forholdet mellom mennesker og ikke-menneskelige dyr, og ikke bare påpeke urett, er det viktig å huske på at å tenke *på* dyr ikke er det samme som å tenke *med* dyr (Daston og Mitman 2005:5). Å tenke med dyrene innebærer at man flytter fokus over på dyr som aktører, og spør ikke bare hva vi gjør med dyrene, men hva dyrene gjør med oss.

I sin studie av medierte møter mellom mennesker og dyr påpeker Claire Parkinson at antropomorfisme er situert og kulturelt betinget (Parkinson 2019). Hun legger an et diskursivt/affektivt perspektiv for å fremheve hvordan en multimodal diskursivitet som inkluderer både språklige, visuelle og andre uttrykk påvirker og former affekter. Affekter forstås her som de kroppslige responsene som kommer forut for den kognitive rasjonaliseringen som beskrives ved hjelp av følelser. Parkinson retter dermed fokus mot sammenvevingen mellom det vi er bevisst på og det vi ikke er bevisst på i våre møter med dyr. Et slikt perspektiv løfter frem at antropomorfisme er et dynamisk begrep, som ikke i seg selv kan ha en entydig mening, men som må analyseres i kontekst. Den gjensidige påvirkningen mellom det diskursive og det affektive i medierte møter mellom mennesker og dyr kaster også lys over de tilsynelatende motstridende reaksjonene i anmeldelsene denne artikkelen analyserer. Ved hjelp av sjanger som analytisk verktøy analyserer artikkelen hvordan antropomorfismen i animasjonsfilmsjangeren er situert og kulturelt betinget, og søker å få en dypere forståelse for hvordan endringer i en populærkulturell mediesjanger, animasjonsfilmen, er vevet sammen med forståelser av forholdet mellom mennesker og dyr.

Dyrene i denne artikkelen er ikke faktiske dyr, men de er visuelle representasjoner med en stor kulturell kraft. De er

fiksjonsdyr som ikke bare har evnen til å underholde, men som også vekker ubehag og misnøye – utilsiktet sådan fra avsenders side. I denne artikkelen leser jeg de utilsiktede reaksjonene som resultat av filmens sjangerblanding mellom to kjente sjangre som på ulike måter preges av antropomorfisme i vestlig mediekultur, animasjonsfilmer og naturfilmer. Dette er sjangre som i stor grad har vært preget av antropomorfisme, men som også har distinkte kjennetegn som fremmer ulike sjangerforventninger. Animasjonsfilmene, og da særlig Disney-konsernets animasjonsfilmer, preges gjerne av en tydelig visuell antropomorfisme, hvor dyr fysisk gjøres til mennesker ved å tegnes med menneskelig, gjerne barnlig, mimikk, de har på klær og snakker menneskespråk. Det tydeligste sjangerkravet i disse filmene er gjerne en naiv, fysisk menneskeliggjøring av dyrene, de ser helt tydelig ut som mennesker. Naturfilmene, derimot, preges av en dokumentarisk og naturtro gjengivelse av virkelige dyr, hvor dyrenes handlinger ofte presenteres og tolkes med referanse til menneskeartens væremåter. Naturfilmens tydeligste sjangerkrav er med andre ord en historiefortelling som rammer inn dokumentarisk filmmateriale av dyr i familiegrupper og tillegger dem emosjoner og motiver som mennesker kan kjenne igjen. Jeg vil i det følgende først kort presentere utviklingen av antropomorfistiske sjangerkrav i de to sjangrene, for deretter å diskutere hvordan de bryter mot hverandre i filmanmeldelsene.

### **Animasjonsfilmsjangeren og neoteni**

Walt Disneys første animasjonsfilmdyr, lansert på 1920-tallet, var en rimelig naturtro antropomorfisert mus ved navn Mickey Mouse, kjent i Norge som Mikke Mus. Han hadde spiss nese og små øyne – karaktertrekk fra ekte mus – men gikk på to bein,

hadde klær og kunne snakke. Det tok imidlertid ikke lang tid før Mikke fikk rundere former, kortere nese og større øyne. Mikke gikk fra å være bare antropomorfisert, i betydningen gitt menneskelige trekk, til å også bli neotenisert; han ble gitt trekk som minner oss om trekkene til babyer: stort hode relativt til kroppen, store øyne, liten nese, korte lemmer og runde, myke former. Det var først som neoten mus at Mikke nådde den enorme populariteten som fortsatt vedvarer. Og det var denne teknikken som skulle kjennetegne Disney-konsernets animasjonsfilmfigurer i årene som kom.

Biologifaget forteller oss at reaksjonen på det neotene er en medfødt respons. Opphavsmannen til begrepet, etologen Konrad Lorenz beskrev fenomenet med det tyske ordet 'kindchenschema', et ord som rammer inn reaksjonen på det neotene skjematisk; når vi synes babyer er søte, er det ikke fordi vi reagerer på babyen, men fordi vi reagerer på de fysiske proporsjonene i ansikt og kropp (se for eksempel Gould 1980). Argumentasjonen har blitt bygget ut i senere tid i forsøk som konkluderer med at mennesker også beskriver andre arter, ting og objekter som «søte» dersom de har neotene trekk (Cho 2012; Golle et al. 2013). Neoteni ble beskrevet som forklaringen på at menneskearten er så flinke til å ta vare på ungene sine, og ble som sådan etablert som en innebygget, automatisk respons (Lorenz 1971). Det ser imidlertid ut til at det ikke bare er menneskene som reagerer på denne måten. Historier om dyr som tar seg av babyer fra andre arter har etter hvert blitt en populær sjanger i mediene, hvilket indikerer at mange pattedyr ikke bare kjenner igjen, men har omsorgsfølelse for babyer uansett art.

Evolusjonsbiologen Stephen J. Gould er en av de som har utfordret ideen om at

neoteni er en innebygd respons hos menneskearten (Gould 1980). Han hevder heller at den fremstår slik i dag fordi det er en respons som har en evolusjonsmessig fordel. De menneskene som har reagert sterkt emosjonelt på babyer og baby lignende trekk har følt en sterkere tilknytning til og dermed tatt bedre vare på barna sine. Disse barna har hatt større sjanse for å overleve, klare seg godt i det sosiale livet og med det bringe denne disposisjonen videre. Gould sier med andre ord at dette ikke nødvendigvis er noe opprinnelig, men noe som fremstår som opprinnelig i dag fordi den genetiske disposisjonen har overlevd og spredt seg gjennom naturlig seleksjon. Denne forklaringen er mer fleksibel, men i likhet med Lorenz og de mer skjematiske forklaringene lokaliserer den sosial handling i en automatisk, biologisk betinget respons. Grunnen til at den neoteniserte Mikke fikk så stor suksess, ifølge Gould, var at han aktiverte noe dypt inne i genmaterialet vårt (Gould 1980).

Felles for de biologiske beskrivelsene av neoteni er at de ikke tar hensyn til ytre påvirkning. De tar for gitt at årsaken til reaksjonen finnes inne i mennesket. Dermed utelukker de historiske og kulturelle elementer og påvirkninger. Biologien presenterer én forklaringsmodell, men gir ingen dypere forståelse for den økende populariteten av neoteniserte dyr som skjedde i løpet av 1900-tallet, eller hvorfor et knippe voksne menn og kvinner fra den norske kultureliten i 2019 mener at en animert film med ikke-neoteniserte dyr er meningsløs. Jeg vil hevde at skuffelsen i anmeldelsene ikke er uttrykk for en reaksjon på neoteni, men en reaksjon trigget av forventningen om neoteni. Dette antyder at reaksjonen også er kulturelt betinget, ettersom den er en reaksjon på et fravær fra, snarere enn tilstedeværelse av, gitte fysiske markører som korresponderer med anmeldernes sjangerforventninger.

Disney-konsernet er bare en av aktørene som har bidratt til å befestne neoteni som en forventning knyttet til visuelt antropomorforiserte dyr i vestlig populærkultur på 1900-tallet (Flinterud 2013). En annen viktig figur er teddybjørnen (Pastoureau 2011). Teddybjørnen ble lansert på begynnelsen av 1900-tallet, som en langlemmet, spissnudet plysj-dukke, ikke ulikt den originale Mikke Mus. I likhet med Mikke Mus ble teddybjørnene raskt neotenisert, og har fått status som alle barns følgesvenn i barnliggjort form, med runde, myke former og kort snute. Den samme utviklingen ses både i barneleker, tegneserier og animasjonsfilm. Det «søte», definert etter malen Lorenz beskrev for netoeni, fikk hegemoni innen visualisering av dyr for barn. Det var ikke bare tegnede dyr og dukker som ble neotenisert på 1900-tallet. Den samme utviklingen har vi sett hos for eksempel rasehunder og -katter, hvor enkelte raser i løpet av 1900-tallet ble avlet etter en mal for det søte hentet fra etologenes beskrivelse av neoteni, med det resultat at de har blitt umåtelig populære kjæledyr, men også at flere raser har fått fysiske deformiteter som truer velferden deres.

Gjennom andre halvdel av 1900-tallet ble altså sammenblandingen av antropomorfisme og neoteni intensivert i representasjoner av dyr ment for barn. Denne utviklingen har blitt kraftig kritisert både av dyrevernere og forskere innen kultur- og samfunnsvitenskapene for å bidra til at man ikke tar dyr på alvor, særlig eksemplifisert med referanse til kjæledyrhold, hvor det «uskyldige» søte leke- og animasjonsfilmdyret blir aktualisert i levende dyr (se for eksempel Malamud 2007). Underholdningsindustriens påvirkning har imidlertid holdt stand side om side med denne kritikken, noe den negative reaksjonen på *Løvenes konge* 2019 er et tydelig eksempel

på. Når dyrene blir presentert i animert format med sine naturlige trekk steiler anmelderne, og mener det er både dårlig film og dårlig historiefortelling.

### **Naturfilm og sosiobiologi**

Den andre sjangeren som gjør seg gjeldende i nyinnspillingen av *Løvenes konge* er naturfilmen. I motsetning til i animasjonsfilmen dreier ikke dette seg om å få dyr til å ligne fysisk på mennesker, men om hvordan mennesker til daglig forholder seg til dyr med utgangspunkt i kunnskap om sin egen art; hvordan vi leser menneskelige tanker, følelser og hensikter inn i dyrene som omgir oss, enten i det virkelige liv eller gjennom medier (Daston og Mitman 2005). Med det anmelderne beskriver som «filmteknisk genialitet» og «datagenerert mesterverk» krysser *Løvenes konge 2019* over fra å være animasjonsfilm preget av netoene og tydelig antropomorfe figurer til sjangeren naturfilm, hvor en overordnet intensjon er å vise frem naturen slik den 'er'. Det er også verdt å merke seg at selv om Disney i Norge først og fremst forbindes med animasjonsfilm og tegnede dyr, så har konsernet gjennom tidene også produsert flere naturfilmer.

Ifølge Cynthia Chris har fremstillingen av dyr i naturfilmer beveget seg gjennom tre faser; fra å fremstille dyret som objekt for menneskets blikk (eller gevær), via en antropomorfisert fremstilling hvor dyret ble fremstilt som et menneskelig subjekt, til en zoomorfisert fremstilling hvor dyrenes atferd studeres for å forstå mennesket (Chris 2006:x). I Chris' tolkning av naturfilmens utvikling har mennesket hele tiden stått sentralt, enten som premissleverandør for fremstillingen som i de to første fasene, eller som det egentlige objektet for fremstillingen, det som naturfilmen streber etter å forstå. Naturfilmene har med andre ord alltid vært antroposentriske representa-

sjoner, de har på ulike måter vært fortellinger om mennesker. Det er derfor interessant å se nærmere på skillet Chris drar mellom det antropomorfiserende og det zoomorfiserende.

Chris henter begrepet zoomorfisering fra vitenskapshistoriker Eileen Crist, som bruker det for å beskrive sosiobiologiens tendens til å fokusere på det dyriske ved mennesket (Crist, 2000:161). Utgangspunktet for Crist er entymologen E.O. Wilsons forståelse av begrepene altruisme og egoisme som uttrykk for et universelt ønske hos alle arter om å føre genene videre. Det er med andre ord et kjennetegn ved sosiobiologien at den ikke bare overfører ideen om sosiale samfunn til andre arter enn mennesket, men også at de fremhever det dyriske ved arten menneske. Ifølge Crist var det altså ikke menneskeliggjøringen av dyrene som lå til grunn for utviklingen av sosiobiologien, men dyrliggjøringen av mennesket. Slik jeg leser Crist er hun imidlertid ikke ute etter å sette opp zoomorfisme som en motkategori til antropomorfisme, noe som antydes ved at hun selv setter begrepet i hermetegn når hun introduserer det. Crist påpeker heller at sosiobiologiens teorier tar i bruk kulturelle kategorier og innlemmer dem i en forklaringsmodell som tar utgangspunkt i at alt mennesker og ikke-menneskelige dyr gjør, har et biologisk grunnlag. Hun introduserer begrepet zoomorfisme for å tydeliggjøre at sosiobiologien vil beskrive arten menneske på linje med andre arter, som et dyr hvis sosiale systemer og intrikate strukturer bare er en avansert måte å bringe genene videre på. På sosiobiologiens premisser får dermed ikke antropomorfisme noen mening, all den tid mennesket bare er et av mange dyr som man kan dra veksler på for å forstå biologien i sin helhet. Crists overordnede analyse viser imidlertid tydelig at sosiobiologiens bruk av

kulturelt ladede begreper for å forklare atferd er spekket med antropomorfisme; når vi mennesker søker å forstå biologi kan vi rett og slett ikke unnsnippe vår kulturelle fortolkningsramme.

Zoomorfisme dreier seg med andre ord mer om intensjon enn om resultat; det er et begrep som beskriver utgangspunktet for forskerne i Crist's analyse. Dermed kan man også spørre seg hvilken relevans begrepet har for å forstå naturfilmenes representasjon av dyr. Når vi ser på dyrene for å forstå oss selv, har vi allerede forutsatt at det er likheter mellom mennesker og ikke-menneskelige dyr. Om man kaller dette antropomorfisme eller zoomorfisme avhenger ikke bare av representasjonen, men i stor grad også hvilket utgangspunkt seeren har for å fortolke representasjonen. Fremstillingen av en heteronormativ familiegruppe med en kjærlig, hjemmевærende mor og en utearbeidende far kan tolkes som forsøk på å forklare dyrenes liv med referanse til kjente kategorier for mennesker, men det kan også tolkes som et forsøk på å si at det heteronormative samlivet er en naturlig levemåte som forklarer hvorfor vi mennesker i stor grad organiserer våre liv på denne måten. Popularisering av sosiobiologiske teorier gjennom 1980 og 90-tallet har vært kjent for å bruke sammenligninger med dyr normativt for det menneskelige samfunnet, som for eksempel å fremheve tradisjonelle heteronormative kjønnsroller som noe naturlig (for eksempel Dawkins 1976). Denne tendensen har i senere år blitt besvart av biologer som har påpekt at homofile relasjoner er utbredt i de aller fleste arter (se for eksempel diskusjon rundt Naturhistorisk museums utstilling *Mot naturens orden?*, Andreassen 2006). I begge disse forklaringene er det imidlertid mennesket som står i sentrum – begge tar utgangspunkt i å beskrive dyrene med utgangspunkt i

menneskelige begreper og samlivsformer, ved å hevde at det ene eller det andre er «naturlig». Selv om man kan hevde at denne type argumentasjon er en zoomorfisering av mennesket, så innebærer den samtidig antropomorfisering av dyrene. Når mennesker aktivt studerer atferd hos dyr for å forstå seg selv, har de allerede antropomorfisert. Det at ikke-menneskelige dyr vurderes som relevante for å forstå menneskelige dyr, trigges av antropomorfisering – det at vi ser oss selv i noe – selv om det også samtidig kan ta form av zoomorfisme. Fra dette utgangspunktet blir begrepsparet et eksempel på den paradoksale kjernen i forholdet mellom natur og kultur. Hver for seg er de enkle begreper å forklare, men det skal ikke mer til enn å introdusere det andre begrepet før man avdekker hull i forklaringsmodellen.

Naturfilmenes representasjoner befinner seg som sådan i et grenseland preget av sammenvevingen mellom det antropomorfe og det zoomorfe. De representerer et gråsonerområde hvor fiksjon og fakta flyter sammen, i motsetning til den fysiske antropomorfiseringen i animasjonsfilmene, som befinner seg i et tydelig fiksjonsunivers. Selv med stadig forbedrede innspillings- og avspillingsteknologier og økende bevissthet rundt nettopp antropomorfisering av dyr i naturfilmer så vil de alltid også til en viss grad være fiksjoner; medierte historier fortalt fra et gitt perspektiv, spesifikt utvalgte scener klippet sammen for å fortelle en historie. Den befinner seg «mellom sannhet og fiksjon, vitenskap og fortelling», som Derek Bousé har uttrykt det (Bousé 2000:16). Bousé viser hvordan den visuelle fortellerteknikken i naturfilmene henter inspirasjon fra Hollywood-filmer, og trekker særlig fram at bruken av nærbilder av ansikt og øyne som skaper en «falsk intimitet», en følelse av at seeren «forstår» og «føler med»

dyret i filmen (Bousé 2003). Det er interessant å merke seg at i naturfilmsjangeren så er det nettopp nærbildet av dyreansiktet som brukes for å vekke følelser, mens når nærbildet av et naturtro dyreansikt presenteres i en animasjonsfilm opplever anmelderne dette som at dyret fremstår følelseløst.

Det at naturfilmen er en sjanger som er uløselig knyttet til fremveksten av TV siden 1950-tallet gjør at denne formen for sjangertilknyttet antropomorfisme har utviklet seg parallelt med neoteniseringen i animasjonsfilmsjangeren. Man kan med andre ord anta at disse to parallelle, men allikevel visuelt motstridende, formene for mediert antropomorfisme begge er viktige i den kulturelle oppfatningen av dyr i vår samtid.

### **Antropomorfisme og sjangerforventninger**

Anmeldernes reaksjon på *Løvenes konge* i 2019 dreier seg i stor grad om sjangerforventning, og sjangerbrudd. Jeg har i det foregående vist hvordan to ulike former for antropomorfisme utviklet seg som kjennetegn innenfor de to sjangrene animasjonsfilm og naturfilm i løpet av andre halvdel av 1900-tallet. På den ene side, den fysiske antropomorfiserte animasjonsfilmen sterkt preget av dyr med neotene trekk, på den annen side den strukturelt antropomorfiserte naturfilmen, hvor menneskers og ikke-menneskelige dyrs hverdagsliv veves sammen i fortellingen.

Det er verdt å merke seg at dette poenget heller ikke er ukjent for anmelderne. Når NRKs anmelder skriver at «med denne realistiske tilnærmingen mister man også mimikken som kan formidle følelser på en måte som den menneskelige hjernen er vant til å tolke» så anerkjenner hun på et nivå at hennes reaksjon kan ha med vane å

gjøre (NRK P3 2019). «Hjernen» er vant til å tolke menneskers mimikk, men enda viktigere, den er vant til å se menneskelig mimikk når den ser animerte dyr. Det er imidlertid flere lag i denne uttalelsen. Det «hjernen er vant til» viser også til anmelderens forventning. Hun forventer å se menneskelig mimikk, men hun forventer også å ikke bli utfordret. Den negative reaksjonen viser ikke bare at de naturtro dyrene i *Løvenes konge* 2019 representerer et sjangerbrudd, de antyder også at animasjonsfilmsjangeren er konservativ. Til tross for at det visuelle beskrives i særdeles positive ordelag så er konklusjonen at det ødelegger filmen. Det er flott å se på, men det passer ikke her.

VGs anmelder refererer direkte til Disneys bevisste neotenisering av dyrene i animasjonsfilmene i sin kritikk, og mener «Disney med denne hyperrealistiske stilen vender ryggen til en av sine egne store gaver til verden» (VG 2019). Denne «gaven til verden» er altså dyr med menneskelig mimikk, «store, sjokkerte øyne, sarkastiske eller triste øyenbryn, smilende munn», hvis fravær gjør dyrene «mindre bedårende». Der hvor NRK og Morgenbladets anmeldere knytter mimikken overordnet til det å formidle følelser, løfter VGs anmelder helt konkret inn det neotene: Disney-dyrene skal være 'bedårende'. Aftenposten vil ha 'sjarm', Dagbladet fremhever 'søt'. Når NRK og Morgenbladets anmeldere bruker ordet 'følelser' som noe som vekkes av mimikk men som mangler i filmen, blir det allikevel tydelig at 'følelser' har en helt spesifikk mening også i denne settingen. For de beskriver begge at filmen vekker følelsen av å bli imponert, men dette er ikke den følelsen de forventer at filmen skal vekke. Det er et hierarki av følelser som forventes vekket av filmer i denne sjangeren, og det at neotene ser ut til å ha forrang. Animerte

filmdyr, særlig fra Disney, skal ikke imponere. De skal røre, vekke medynk og omsorg.

Dagbladets anmelder går enda lengre da han påpeker at Simba er søt «selv om han er nesten helt uten liv i ansikt og kropp og øyne» og deretter spør «Det er kanskje slik verden vil at vi skal være? Uttrykksløse?» (Dagbladet 2019). Spørsmålet gir uttrykk for noe av det som utgjør kjernen av menneskelig mimikk som et sjangerkrav i animasjonsfilmer, både forventningen om at vi skal kjenne oss igjen, og ideen om at det er noe vi mennesker skal lære av historien. Spørsmålet knytter animasjonsfilmene til en større, overordnet sjanger, nemlig fabelen. Fabler er, i likhet med de moderne animasjonsfilmfortellingene, fortellinger om dyr som oppfører seg som mennesker, og med et uttalt moralsk budskap knyttet til menneskenes sosiale orden (Schuster 2014). Fabler har med fremveksten av det moderne samfunnet i økende grad blitt regnet som barnelitteratur (se Ødemark 2012 for en nyansert diskusjon av fabelen i nordisk folkloristikk), og denne sammenvevingen mellom ulike sjangre av antropomorferende fortellinger for barn om dyr kan hjelpe oss å forstå anmelderens reaksjon: Han forventer ikke bare at han skal kjenne seg igjen, han forventer også at det følger et moralsk budskap med denne gjenkjennelsen. Der det er en fortelling befolket av animerte dyr, men som tydelig uttrykker en menneskelig sosial orden, er det noe han skal lære. Når dyrene da mangler mimikken, så er det kanskje fordi menneskene som ser på skal bli inspirert til å bli uttrykksløse? Spørsmålet står som en sarkastisk kommentar til sjangerbruddet. Også for anmelderen er det åpenbart at Disney ikke er ute etter å spre et moralsk budskap om at mennesker bør være mer uttrykksløse, men med forventningen om at denne sjangeren handler om å bruke

dyr til å spre moralske budskap om mennesker, blir den manglende mimikken heller løftet fram som eksempel på at filmen har feilet. Det setter på spissen anmelderens oppfatning av at filmen ikke gjør det den 'skal' gjøre.

Det er ikke uten grunn at anmelderen forbinder fortellinger om fysisk antropomorferende dyr med moralske fortellinger. Det er utallige eksempler opp gjennom dokumentert fortellertradisjon på at fysisk antropomorferende dyr ikke bare er fortalt som underholdning, men også med et undervisende aspekt. Dette finner vi i fabler, i folkeeventyr, og det er også et aspekt som har vært lest ut av Disneys animasjoner. Samtidig vil jeg hevde at de antropomorferende moralfortellingene med tiden har hatt en annen funksjon, nettopp det at de samtidig har skapt en forventning om at fortellinger om dyr alltid er fortellinger om oss. Når animasjonsfilmsjangeren, med sin korte og mediespesifikke historie, knyttes til det større og nærmest tidløse repertoaret av muntlige og skriftlige fortellinger om dyr, så snevres forventningen til hvordan dyrene kan fremstilles også inn. Da forventes det at de representerer mennesker og at den visuelle representasjonen har menneskedyrets mimikk, ellers er ikke sjangerkravene oppfylt.

Aftenpostens anmelder påpeker den åpenbare sjangerblandingen når han sier at «dyrene har hverken personlighet eller mimikk til å kunne farge replikkene» (Aftenposten 2019). I denne fortolkningen er det mimikken og kroppsspråket som farger replikkene. Dette fremhever at det er den fysiske antropomorferingen som er det mest fremtredende sjangerkravet hos animasjonsfilmdyrene. At dyrene samtaler og synger med uttrykksfulle menneskestemmer holder ikke, det er ikke her nøkkelen til personlighet ligger i animasjonsfilmsjan-



geren. Morgenbladets anmelder går endog så langt som til å kalle det hele «karaoke på savannen» (Morgenbladet 2019). Karaoke kjennetegnes ved at vanlige mennesker fremfører kjente sanger til ferdig innspilt bakgrunnsmusikk. I Europa og USA blir karaoke gjerne sett som en syssel der folkelige popsanger fremføres på en dårlig måte, gjerne i en pub etter inntak av litt for mye alkohol.<sup>1</sup> Det sentrale her er at det ikke er samsvar mellom form og innhold. Karaoke kan ses som en performativ sjanger som er løsrevet fra sjangeren popmusikk, til tross for at det er de samme sangene som fremføres; fremføringen tilhører en annen sjanger enn sangene som synges. Når *Løvenes konge 2019* omtales som karaoke antyder det at resultatet fremstår som blandet med en annen performativ sjanger enn den animerte Disney-filmen. Lyden er riktig, men det visuelle er feil. Med andre ord, det som fortsatt er tydelig preget av det antropomorfe – menneskestemmer i dialog, en lett gjenkjennelig fortelling fra menneskeartens domene – fremheves som det eneste som fortsatt er riktig. Det visuelle, som er endret til å vise frem virkelighetstro dyr i en virkelighetstro setting, gjør fremstillingen mindre troverdig.

Magi er et begrep som siden 1960-tallet har vært uløselig knyttet til Disney (Schickel 1968). Dermed er det ikke uventet at anmelderne forklarer sin skuffelse med å hevde at filmen mangler magi. Mens man på et overordnet plan kan hevde at det å få animerte dyr til å se helt livaktige ut for menigmann kan oppfattes som rimelig magisk, har ordet magi en tydelig sjangerpreget betydning slik det brukes av anmelderne. «I realiteten forsvinner også noe av magien», skriver NRKs anmelder, med utgangspunkt i en vestlig moderne forståelse

av at magi tilhører fiksjonens verden. Brukt om *Løvenes konge 2019* knyttes det imidlertid helt spesifikke kontekster til ordene 'realisme' og 'magi', som igjen fremhever den fysiske antropomorfismen som et grunnleggende sjangertrekk i animerte dyrefilmer. Til tross for ekstremt realistiske representasjoner av dyr og natur er ikke filmen i seg selv preget av realisme. Fortellingen er fortsatt drevet frem av snakkende dyr som lever i en menneskelignende samfunnsstruktur med klare kulturelle referanser. Magien er med andre ord knyttet til den fysiske antropomorfismen, det som gjør at dyrene ser mer ut som mennesker enn som dyr. Disneys magi, slik den fremstår i NRK-anmelderens skuffelse, er betinget av det visuelle. Det holder ikke at dyr kan snakke, de må også *ikke* se ut som dyr. Det magiske ligger i den perfekte visuelle sammenblandingen av dyr og menneske, som har en ganske spesifikk markør i anmeldelsene: de må ha mimikk. Tomrommet som oppstår for anmelderne gjennom Disneys eksperimentering med det visuelle i animasjonsfilmsjangeren er med andre ord ikke knyttet til det som gjerne fremheves som det mest vanlige kjennetegnet ved animasjonsfilmsjangerens antropomorfisme, nemlig at dyr går på to ben og har klær på. Hvordan dyrekroppen ser ut virker i det hele tatt ikke relevant for anmelderne, det som teller er hvordan – eller hvorvidt – ansiktet beveger seg. Disney-magi, slik den er innprentet i de som vokste opp i vestlige land på 70-, 80-, og 90-tallet, er når et dyr kommuniserer med en ansiktsmimikk som er akkurat likt nok menneskets til at det ikke er noen tvil om at det som representeres av animasjonen ikke er et dyr, men et menneske.

---

1. I flere asiatiske land er karaoke en populær aktivitet uten noe sosialt stigma.

### *The uncanny valley*, nærhet og avstand i bevegelse

Aftenpostens anmelder beskriver sjangerblandingen slik: «når det visuelle universet fremstår mer som en naturdokumentar om dyrene i Afrika enn en animasjonsfilm av Disney, forsvinner livaktigheten og sjarmen» (Aftenposten 2019). Der NRKs anmelder nøyer seg med å dra en linje mellom «mimikk» og «formidling av følelser på en måte som mennesker er vant til å tolke», går Aftenpostens anmelder hakket lenger og hevder at både livaktighet og sjarm forsvinner. Denne setningen tydeliggjør det paradoksale som sjangerblandingen i *Løvenes konge* 2019 representerer: De naturtro dyrene i filmen går på bekostning av dyrenes livaktighet. Det at dyrene i denne sammenhengen ser ut som levende dyr, gjør at de blir oppfattet som *mindre* livaktige av anmelderen. Nærbildene av naturtro ansikter som nettopp er det som er med på å fremheve medfølelse i naturfilmene oppfattes med andre ord med helt motsatt fortegn i denne sammenhengen. Som han selv påpeker senere i anmeldelsen «Vi har aldri tenkt på at dyrene i Disneys verden har noe med virkeligheten å gjøre» (Aftenposten 2019). Anmelderen tar på seg det kollektive 'vi' da han hevder at dyrene i Disneys animasjonsfilmer ikke har noe med dyr å gjøre. Reaksjonene fra de andre anmelderne i denne viser at dette vi'et favner flere.

Hvilken betydning kan vi lese ut av bruken av ordet 'livaktig' i denne sammenhengen? Liv-aktig er selvfølgelig ikke det samme som levende. I denne sammenhengen defineres ordet mer av 'aktig' enn av 'liv'. Det som definerer livaktig er ikke det levende, men det kunstige, det at det *ikke* ser helt levende ut. Aftenpostens anmelder starter sin anmeldelse med å beskrive Disneys seneste utvikling innen animerte filmer med en

referanse til begrepet *uncanny valley*, eller ubehagets dal. Begrepet ble lansert i 1970 av robotikkprofessor Masahiro Mori, for å beskrive menneskers reaksjon på menneskelignende roboter (Mori 2012). Hans hypotese er at mennesker reagerer på menneskelignende roboter med økende empati ettersom de nærmer seg oss i likhet, men at denne empatien får et plutselig, dypt dypp når roboten er tilnærmet lik mennesket. Aftenpostens anmelder skriver at på grunn av faren for å havne i *the uncanny valley* har ikke Disney brukt sin nye teknikk på animerte filmer som omhandler mennesker, i frykt for at det ville virke mer frastøtende enn imponerende. Denne tankegangen tar utgangspunkt i den samme type tankegang som teoretiseringen rundt neoteni: Man antar at reaksjonen følger et gitt skjema, at den er automatisk og knyttet til essensen ved å være menneske. Denne gangen er det ingen mennesker med, og det er dermed ingenting som kan holde filmskaperne tilbake, ifølge anmelderen. Det er derfor interessant å lese den videre argumentasjonen hans: «[...] når det visuelle universet fremstår mer som en naturdokumentar om dyrene i Afrika enn en animasjonsfilm av Disney, forsvinner livaktigheten og sjarmen», skriver han (Aftenposten 2019). Dette, vil jeg hevde, er som å lese en beskrivelse nettopp av uncanny valley-fenomenet: Animasjonen ligger så nært opptil det naturlige at det dermed mister sin appell – det blir så virkelighetsnært at det blikker over i ubehag. Dette kan også knyttes til Parkinsons forståelse av antropomorfisme som et fenomen som befinner seg i sammenvevingen mellom det diskursive og det affektive. Reaksjonen på sjangerbruddet kan ikke nødvendigvis rasjonaliseres, men må forstås som dels betinget av en affektiv, før-kognitiv reaksjon. Kanskje handler ikke ubehaget Mori beskrev bare om menneskets uni-

verselle reaksjon på noe menneskelignende, men om en mer kompleks kulturell prosess?

Den teknologiske utviklingen på robotikkfeltet har gjort at begrepet om *the uncanny valley* har fått ny oppmerksomhet de senere tiårene. Flere har forsøkt å gjenskape effekten i kontrollerte forsøk for å bevise at den eksisterer, for dermed å kunne hjelpe robotikkfaget med å avgjøre nettopp hvor effekten slår inn. Hvor naturtro kan menneskelignende roboter være før de vekker avsky og ikke interesse? Mesteparten av denne forskningen tar imidlertid utgangspunkt i Moris hypotese som et grunnleggende premiss. De tar for gitt at dette er en effekt som dreier seg om menneskers reaksjon på menneskelignende ansikter, som noe som er biologisk og medfødt fremfor kulturelt eller sosialt lært. Anmeldernes reaksjoner på *Løvenes konge* antyder imidlertid at det kan være mer fruktbart å tolke dette begrepet som en kulturell kategori heller enn en biologisk determinert reaksjon. Når anmelderen skriver at de perfekt animerte, virkelighetsnære dyrene mister sin livaktighet, så beskriver han et sjangerbudd. Han har vokst opp i en mediekultur hvor Disneys animerte dyr har hatt et spesifikt og tydelig visuelt antropomorfisert og neotenisert uttrykk, og overgangen til det naturalistiske bryter radikalt med denne forventningen. I dette tilfellet dreier det seg om en *uncanny valley* som gjør seg gjeldende når de animerte dyrene blir mindre lik menneskene, men mer lik seg selv. Det beskriver en ubehagsreaksjon som ikke er statisk, men som oppstår betinget av kulturelle forventninger, og nært knyttet til antropomorfisme. Dette fremhever at modellen ikke bare dreier seg om menneskers møte med noe visuelt menneskelignende, men at kontekst, forventning og vane spiller en minst like stor rolle.

Ubehaget som kommer til syne i anmeldelsene viser med andre ord ikke til et menneske som reagerer på at representa-

sjonen nærmer seg mennesket i likhet, men at representasjonen nærmer seg sin egen art i likhet. *The uncanny valley* befinner seg i dette tilfellet lenger vekk fra mennesket, den slår til når dyret blir mer 'liv', og mindre 'aktig'. På den annen side kan man si at filmen som helhet nærmer seg et uttrykk som kan beskrives som virkelighetsnært. Det animerte dyret, fjerner seg visuelt fra det menneskelignende, samtidig som animasjonsfilmen som helhet nærmer seg det visuelt virkelighetsnære. Dette viser hvordan begrepet 'livaktig' i anmeldelse i praksis betyr 'menneskeaktig'. 'Liv' konnoteres i animasjonsfilmen med menneske, ikke med realisme. Dyrene som er menneskeaktige vurderes av anmelderne som mer 'livaktige' enn de dyrene som ser visuelt naturlige ut.

### Konklusjon

Til tross for anmeldernes lunkne respons har *Løvenes konge* spilt for fulle hus på norske kinoer. Kinomagasinets kunne melde om premieredagerekord for 2019, Dagens Næringsliv påpekte i en overskrift at publikum «trosser kritikernes slakt» (Kinomagasinets 2019; Dagens Næringsliv 2019). Jeg har i denne artikkelen sett nærmere på hvordan anmeldelsene er skrevet fra et helt spesifikt perspektiv, av voksne mennesker som over mange tiår har levd med en statisk og konservativ forståelse av animasjonsfilmsjangeren. De høye besøkstallene sier ingenting konkret om hvordan barna, filmens uttalte målgruppe, har reagert på filmen, men det er mulig å spekulere i at deres forståelse av fremstillingen av dyr i animasjonsfilmsjangeren er mer formbar og åpen for å akseptere visuelt realistiske dyr. Det åpner også for muligheten for at Disneys utskjulte hyperrealisme kan være med på å flytte grenser i forholdet mellom menneske og dyr. Dersom barn lærer å akseptere og identifisere seg med mer

naturalistiske dyrerepresentasjoner i animasjonsfilmer, kan det bidra til at de heller ser dyrene som representanter for en felles natur enn som sjablonger for menneskers kultur. Sjangerkrav er gjerne seige og konserverende, men de er også i aller høyeste grad skapt av mennesker. Som antydnet i analysen er sjangrene med på å forme forståelse, og nettopp derfor kan det være nyttig å utfordre sjangerkravene. Vi kommer aldri til å slippe unna antropomorfisme i forholdet mellom mennesker og dyr, men det er mulig å utfordre hvordan den fremstår og hvilke forståelser den produserer. Når voksne representanter for kultureliten steiler over en barnefilm, da er vi inne på noe sentralt.

### Litteratur

- Andreassen, Liv H. 2006. Homodyr til heftig debatt. *Museumsnytt* 4/2006, s. 18–19.
- Bousé, Derek 2003. False Intimacy. Close-ups and Viewer Involvement in Wildlife Films. *Visual Studies* vol. 18, nr. 2, s. 123–132.
- Bousé, Derek 2000. *Wildlife Films*. Philadelphia, University of Pennsylvania Press.
- Cho, Sookyung 2012. *Aesthetic and Value Judgment of Neotenus Objects. Cuteness as a Design Factor and its Effects on Product Evaluation*. Dr.avh. University of Michigan.
- Chris, Cynthia 2006. *Watching Wildlife*. Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Crist, Eileen 2000. *Images of Animals. Anthropomorphism and Animal Mind*. Philadelphia, Temple University Press.
- Daston, Lorraine og Gregg Mitman (red.) 2005. *Thinking with Animals. New Perspectives on Anthropomorphism*. New York, Columbia University Press.
- Dawkins, Richard 1976. *The Selfish Gene*. Oxford, Oxford University Press.
- Flinterud, Guro 2013. *A Polyphonic Polar Bear. Animal and Celebrity in Twenty-first Century Popular Culture*. Dr.avh. Universitetet i Oslo.
- Golle, Jessika, Stephanie Lisibach, Fred W. Mast og Janek S. Lobmaier 2013. Sweet Puppies and Cute Babies: Perceptual Adaptation to Babyfacedness Transfers across Species. *Plos one* vol. 8, nr. 3, e58248. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0058248>
- Gould, Stephen J. 1980. *The Panda's Thumb. More Reflections in Natural History*. New York, Norton.
- Lorenz, Konrad, 1971. *Studies in Animal and Human Behaviour*. London, Methuen.
- Malamud, Randy, 2007. Introduction: Famous Animals in Modern Culture. I Malamud, Randy (red.), *A Cultural History of Animals in the Modern Age*. Oxford, Berg Publishers, s. 1–26.
- Mori, Masahiro 2012. The Uncanny Valley. *IEEE Robotics & Automation Magazine* vol. 19, nr. 2, s. 98–100.
- Parkinson, Claire 2019. *Animals, Anthropomorphism and Mediated Encounters*. London, Routledge.
- Pastoureau, Michel 2011. *The Bear. History of a Fallen King*. Cambridge Mass., Belknap Press of Harvard University Press.
- Schickel, Richard 1968. *The Disney Version. The life, times, art and commerce of Walt Disney*. New York, Simon and Schuster.
- Schuster Joshua 2014. The Fable, the Moral, and the Animal. Reconsidering the Fable in Animal Studies with Marianne Moore's Elephants. I Dubino Jeanne, Ziba Rashidian og Andrew Smyth (red.) *Representing the Modern Animal in Culture*. Palgrave Macmillan, New York, s. 137–154.

Ødemark, John 2012. Ammestuens tale. «Overtro» og «fabel» i Pontoppidans Feiekost og folkloristikkens forhistorie. I Esborg, Line, Kyrre Kverndokk og Leiv Sem 2012. *Or gamalt. Nye perspektiver på folkeminner*. Oslo, Aschehough, s. 11–51.

### Kilder

Aftenposten 2019. Kjetil Lismoen. Tam Disney-remake av «Løvenes konge». <https://www.aftenposten.no/article/ap-dOjmL1.html> [Nedlastet 19.07.2019]  
Dagbladet 2019. Tom Stalsberg. Håpet på noe langt bedre. <https://www.dagbladet.no/a/71410732> [Nedlastet 19.07.2019]  
Dagens Næringsliv 2019. Mads Randen. Trosser kritikerslakt: «Løvenes Konge» har spilt inn 1,6 milliarder kroner første helgen. <https://www.dn.no/film/film/lovenes-konge/dagbladet/trosser-kritiker->

[slakt-lovenes-konge-har-spilt-inn-16-milliarder-kroner-forste-helgen/2-1-641659](https://www.kinomagaset.no/artikkel/premieredagrekord-for-nye-lovenes-konge/) [Nedlastet 08.01.2020]

Kinomagaset 2019. Gitte Johannessen. Premieredagrekord for nye *Løvenes konge*. <http://www.kinomagaset.no/artikkel/premieredagrekord-for-nye-lovenes-konge/> [nedlastet 08.01.2020]

NRK P3 2019. Marte Hedenstad. Løvenes Konge. <https://p3.no/filmpolitiet/2019/07/lovenes-konge/> [Nedlastet 19.07.2019]

Morgenbladet 2019. Aksel Kielland. Karaoke på savannen. <https://morgenbladet.no/kultur/2019/07/karaoke-pa-savannen> [Nedlastet 19.07.2019]

VG 2019. Morten Ståle Nilsen. Filmanmeldelse «Løvenes konge». Ned som en skinnfell. <https://www.vg.no/i/4qV7jV> [Nedlastet 19.07.2019]