

Pourya Bordal

Empati og ansikt i film: en studie av Løvenes konge (2019) og Ex Machina (2014)

Bacheloroppgave i Filmvitenskap

Veileder: Eva Bakøy

Mai 2021

Pourya Bordal

Empati og ansikt i film: en studie av Løvenes konge (2019) og Ex Machina (2014)

Bacheloroppgave i Filmvitenskap

Veileder: Eva Bakøy

Mai 2021

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet

Det humanistiske fakultet

Institutt for kunst- og medievitenskap



Kunnskap for en bedre verden

Empati og ansikt i film: *en studie av Løvenes konge (2019) og Ex Machina (2014)*

Innholdsfortegnelse

Introduksjon.....	1
Teoretisk rammeverk og diskusjon	3
Næranalyse	8
Refleksjon og kritikk	17
Konklusjon	18
Litteraturliste	20
Filmliste:	22

Introduksjon

I 2019 var kinosaler fylt for å bevitne Disneys nye *Løvenes konge*. Verket, I motsetning til sin originale versjon fra 1994, bruker en svært avansert dataanimasjonsteknologi - med et ønske om å oppnå fotorealisme. Filmene har identisk handlingsløp og sangnumre, med få unntak. Ved alle odds burde filmen være en lik, om ikke bedre, opplevelse enn dens forgjenger. I midlertidig var ikke dette tilfelle. Filmen så ut til å «mangle emosjoner». Et video essay tydeliggjorde dette med tittelen «*the lion king 2019 – a film with no emotion*» (Tyson 2020). Hvordan i all verden kan dette stemme? Jeg hevder dette er tett knyttet til presentasjonen av dyrenes ansikt i mise en scene. Noe svært spesielt med originalen er mengden empati vi kjenner for arter og vesener vi i realiteten har liten evne til å relatere til. En nyere film som klarer å oppnå denne paradoksale empatien, er *Ex Machina* (2014). Her klarer vi å sette oss i situasjonen til en intelligent robot, selv om vi aldri egentlig får bekreftelse på at hun kan oppleve emosjoner. Store deler av filmen er kroppen hennes tydelig ikke-menneskelig, unntatt ansiktet. Ved å anvende kognitiv filmteori, ønsker jeg undersøke hvordan *Løvenes Konge* (2019) og *Ex-Machina* (2014) belyser forholdet mellom ansiktet og empati.

Teksten består av 3 sentrale deler. Første del er en etablering av et filmteoretisk rammeverk, da det er gjennom denne empirien vil behandles senere i teksten. Først drøftes og reflekteres kort om estetikk og film-spesifikk filosofi generelt – i sammenheng med moderne vitenskap. Herifra forklares tekstens grunnleggende perspektiv, ved å henvise til filmteoretiker Torben Grodals kognitive og evolusjonære perspektiv; *PECMA flow*. Deretter begrenses fokusområde ved å redegjøre for sentrale begreper i teksten; engasjement, sympati og empati –samt hvordan de brukes i denne teksten. Begrepene diskuteres i lys av filmteoretiker Murray Smiths sympati struktur (Smith 1994) og Margrethe Vaages empati modell (Vaage 2010). Herifra vises til evidens og filmteoretisk verk som underbygger sammenhengen mellom ansiktet og empati. Vektlagt her er filmteoretiker Carl Plantinga som har skilt seg ut i filmvitenskap i henhold til forskning av ansiktet. Plantinga underbygges ved å henvise til Professor i nevrovitenskap Vittorio Gallese. Slik vises det til relevante nevrologiske fenomen, spesielt *mirror-neurons* (speil-nevroner). Det redegjøres kort for Laura Marks alternative vektlegging av haptiske aspekter ved tilskuerens engasjement. Herifra begynner andre del; Næranalysen, bestående av 1 sekvens fra hver film. Første sekvens er fra *løvenes konge*. I denne sammenheng er det minimalt med redegjørelse av teknologien brukt, men mer tid på funksjonen og kognitive forklaringer av animasjons filmer generelt. Her diskuteres Grodal og nevrolog Semir Zeki sin konseptualisering av kognitive «reduksjoner». Deretter analyseres sekvensen hvor Simba konfronterer Mustafas døde lik. Ved å bruke det teoretiske rammeverket lagt frem i første del, og ved å sammenligne med opprinnelige versjonen fra 1994, vises det til at filmskaperne hemmer karakterengasjement. Herav begynner analyse av sekvensen fra *ex machina*, hvor tilskueren blir introdusert til Ava for første gang. Her argumenterer jeg og viser til at filmskaperne tvinger oss til å engasjere med Ava, nærmest kun gjennom ansiktet. For å eksplisitt vise hvorfor filmene er så ulike i sitt karakterengasjement, henvises til Charles Darwin og Gallese sin anvendelse av *embodied simulation*. Del 3 er en refleksjon av mulige problemer ved min analyse, og kritikk av sentrale kilder anvendt i denne oppgave. Her henvises til feminist-teoretikere Mary Doane og Laura Mulvey. I tillegg evalueres om det, for fremtiden, er måter å konkretisere forholdet mellom kultur og biologi – i sammenheng med filmanalyse. Her henvises blant annet til menneskelig attraksjon mot utseende. Gjennom disse 3 delene, belyser oppgaven forholdet mellom ansiktet og empati.

Teoretisk rammeverk og diskusjon

Vitenskap og kunst behøver ikke være motsetninger. Nevrolog Semir Zeki har forsket mye på sammenhengen mellom kunst og vitenskap. Hans bok, *inner visions*, var skrevet med hensikt om å legge grunnlaget for en «*teori om estetikk som er biologisk basert.*» (Zeki 1999, 1).

Hans innsikt i det visuelle systemet og dets nevralt mekanismer gir et bredt spekter av fascinerende forklaringer. Kunstens funksjon er, i følge Zeki, veldig lik hjernens funksjon: Å representere de konstante, essensielle og varige egenskapene til gjenstander, overflater, ansikter, situasjoner og så videre, og slik tillate oss å tilegne oss kunnskap ikke bare om det bestemte objektet, ansikt eller tilstand representert på lerretet, men å generalisere fra det til mange andre gjenstander (Zeki 1999, 9-10). Han, og mange andre teoretikere fra hans gren, anser altså kunstens funksjon som en utvidelse av den visuelle hjernens funksjon. Både hjernen og den visuelle kunsten har som hovedfunksjon å anskaffe kunnskap, og tar sikte på å hente ut viktig, permanent informasjon om miljøet.

Film er kunst, og Zeki sine refleksjoner er derfor like relevante for å forstå filmopplevelsen. Filmteoretiker Patricia Pisters har utforsket konseptet av *the neuro image* (Pisters 2012). Selv om denne ikke skal anvendes i teksten, viser det en filmteoretisk presedens (ikke kun fra kognitiv filmtradisjon) for hvor viktig hjernen er for å forstå filmopplevelsen. Basisen for hennes konseptualisering er delvis filosof Deleuze sin konseptualisering av «*brain on the screen*» (Pisters 2012, 3). Pisters tolker og utvider Deleuze sine refleksjoner. De virker ikke svært ulike fra Zekis konseptualisering, slikt lagt frem i avsnittet over. Ifølge henne er det ikke kun at filmskjermen stimulerer hjernen, på en måte er filmen hjernen (2012, 14). Hun beskriver åpningsscenen fra *Fight club* (1999), hvor vi bokstavelig talt beveger oss gjennom en hjerne (2012, 14). I midlertidig argumenterer Pisters at mange filmer, på sett og vis, tar oss med på en reise gjennom hjernen. Selv om jeg ikke skal anvende hennes konsept, fungerer det som en filosofisk introduksjon.

Oppgaven benytter et kognitivt og evolusjonært perspektiv. Grunnleggende linsen empirien behandles gjennom er inspirert av Torben Grodals *PECMA flow* modell (Grodal 2009, 364-381). Denne prøver å syntetisere persepsjon, emosjon, kognisjon og motorisk handling som grunnleggende mekanismene som regulerer filmopplevelsen. Her kartlegges de i henhold til hjernefunksjoner. Selv skal jeg ikke detaljere eller vurdere det anatomiske han legger frem. Essensielt ved Grodals modell, hevder jeg, er at den anser filmopplevelsen som inkarnerende

(Grodal 2009, 364-365). Som filmtilskuere kaster vi oss selv i fiksjons verdener, ved at hjernen vår simulerer disse som om de nærmest er virkelige. Grodal forklarer på ide og mekanisme nivå. Mekanismen han legger frem er følgende: Ved observasjon av audio-visuell data, vil det dannes en nevro-kjemisk flyt gjennom en hjernearkitektur som er utviklet gjennom millioner av år – grunnet evolusjon (2009, 368). Flyten er dynamisk, hvor hver komponent i PECMA påvirker hverandre. Grodals modell er generell, men jeg anser den som like relevant for å forstå tilskuerens empati.

Tilskuerens forståelse og emosjonelle reaksjon til et handlingsforløp er avhengig av graden vi klarer å tilknytte oss karakterene – danne empati og/eller sympati. Ofte er konseptet kalt karakterengasjement og identifikasjon. Anses som et dynamisk samspill, hvor karakterengasjementet kan være avhengig av vår evne til å identifisere oss med karakterene. Murray Smith kartla en modell som fanger ulike nivåer karakterengasjement, nemlig sympatistrukturen (Smith 1994, 34). Hans modell anså tre nivåer ved det han kaller fantasifullt engasjement med karakterer (Smith 1994, 35). Resultatet vil vanligvis utgjøre begrepet identifikasjon. Filmer som *Løvenes konge* og *Ex Machina* bruker narratologiske og audio-visuelle virkemidler for å oppnå ulike grader og varianter av sympati. Smith vektlegger at tilskueren vil aktivt organisere og prosessere denne informasjonen (1994, 35-36). Strukturen er altså vilkår som tillater eller hemmer tilskuerens kartlegging av narrativ og karakterer. Bestående av 3 separate men dynamiske elementer: *Recognition* (anerkjennelse/gjenkjennelighet), *alignment* (tilpasning/oppstilling) og *allegiance* (troskap) (Smith 1995, 81). Tilskuere må konstruere karakterer i tid og rom, en prosess han refererer til som anerkjennelse (Smith 1995, 82). Dette innebærer tilskuerens evne til å gjenkjenne, og kognitivt individualisere karakteren. Prosessen er essensiell, da det er en overgang fra et tilfeldig sett med ytre egenskaper, omdannet til et kvantifiserbart og formbart uttrykk manifestert gjennom karakteren. Dette innebærer ofte at vi anerkjenner personen som et tenkende og følelsesmessig individ. Vi kan tolke dette nivået hierarkisk, da den er forankret i og hviler på de andre nivåene som sine ben (1995, 110). Smith beskriver deretter at vi tilpasser oss eller oppstiller oss (*alignment*) ved individets subjektive opplevelser og tankemåte (83). Med andre ord refereres til måten tilskueren posisjoneres, gjennom filmens narratologiske perspektiv og audio-visuelle teknikker. Hun foreslår romslig tilknytning og subjektiv tilgang (83), de mest presise konseptene for å analysere tilpasningen. Mest relevant for denne teksten er subjektiv tilgang, som gjelder den grad av tilgang vi har karakterens subjektivitet. Sistnevnte vil bli regulert av troskaps nivået (84), som er delen av

sympatistrukturen som mest vektlegger tilskuerens aktive engasjement. Smith beskriver at vi stadig evaluerer karakterenes moralitet (84-85).

Empati og sympati er ikke det samme, ifølge Murray. Ifølge han er det en a-sentralitet ved sympati:

In sympathizing with the protagonist, I do not simulate or mimic his or her occurrent mental state. Rather, I understand the protagonist and his or her context, make a more-or-less sympathetic or antipathetic judgment of the character, and respond emotionally in a manner appropriate to both the evaluation and the particular context of the action.

(Smith 1995, 85)

Smith argumenterer at det er et ledd mellom tilskuerens opplevelse og protagonistens (85-86). Ifølge han er deler vi ikke nødvendigvis emosjonene direkte med protagonisten, men heller at vi når disse tilstandene ved å evaluere situasjonen karakteren er satt i. Dersom vi skal bruke PECMA, ser vi at Smith rangerer høyverdig kognisjon høyt. Integrerer vi hennes syn med Grodals, kan vi kan tolke det som at hun anser prosessen som en topp-ned prosess, regulert av kognisjon i den prefrontale cortex (Grodal 2009, 368-381). Ifølge Smith tar ikke tilskueren karakterens plass, men heller kjenner sympati på protagonistens vegne.

Smith skille er ikke nødvendigvis reelt. I kognitiv psykologi er empati ofte omtalt som evnen til å sette seg inni noen andres sosiale og psykologiske predikament (Soanes og Stevenson 2010). Det differensieres mellom kognitiv og affektiv empati. Siste utvider ren forståelse ved å simulere følelsesmessige tilstander. Margrethe Bruun Vaage utvidet de faglige aspektene ved Murrays teori gjennom empati modellen. Vaage integrerer flere teorier, Smiths inkludert, under en empati-paraply. Under denne, skilles mellom to forskjellige empati-dannende typer; Fokalisering-synet på empati (Vaage 2010, 160) og et begrenset-kunnskaps syn på empati (Vaage 2010, 162). Dermed blir de kategorisert; forestillende empati (*imaginative empathy*) og inkarnerende empati (*embodied empathy*) (2010, 163). Førstnevnte refererer til mekanismer hvor tilskueren må «tenke» seg til hvordan vedkommende føler. Sistnevnte vil gi tilskueren de affektive og kroppslige reaksjonene som simulerer karakterens. Virkemidler utnyttet for å oppnå de ulike empati typene skal vi komme tilbake til senere, ved næranalyse. Essensielt, teoretisk, er at hun påpeker på en lik kjerne ved fenomenene teoretikere kaller sympati og empati. Blant annet underbygger hun modellen hennes gjennom nevrologisk

forskning (162). Likevel anerkjenner Vaage at empati, i denne sammenheng, ikke er en komplett deling av følelser (167). Heller kjenner vi på en lik tilstand, på overordnet nivå. På denne måten kan vi anse Vaages arbeid som en faglig oppdatert korleksjon av Smiths. Fremover i denne teksten skal Vaage og Smiths arbeid brukes i lys av og ikke i motsetning til hverandre.

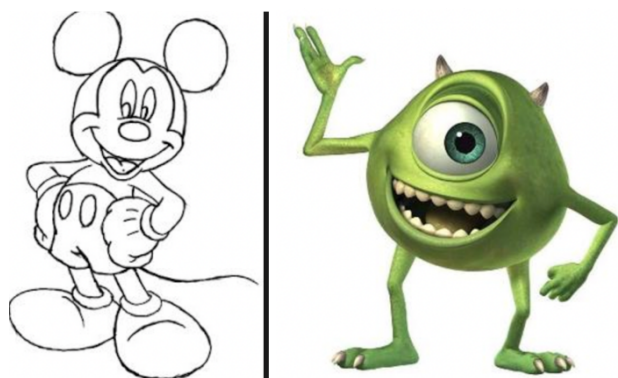
I midlertidig skal de, i denne teksten, være et verktøy for å forstå et viktig visuelt virkemiddel: ansiktet. Her vil særlig Smiths struktur og Vaages skille mellom forestillende og inkarnerende empati brukes i lys av tilskuerens engasjement med ansiktet. I tråd med næranalysen vil det være relevant å utdype ulike aspekter ved ansiktet. Likevel er det viktig å understreke hvorfor jeg antar at ansiktet er så viktig. Det har nemlig et stort empirisk og filmteoretisk grunnlag. Filmteoretiker Bela Balazs skrev allerede i 1930 at ansiktet var viktigere for kommunikasjon enn språk (Balazs 1930/70, 60). I følge Balazs kunne nærbilde gi utrolig mye innsikt, *“but in the Isolated close up of the film, we can see the bottom of a soul by means of such tiny movements of facial muscles which even the most observant partner would never perceive”* (Balazs 1930/70, 63). Balazs sin vektlegging av fysiognomiske forklaringer er ofte ansett som utdatert, likevel er det en god forklaring av tilskuerens subjektive tendenser; Tilskueren *tror* at de at de kan se *«bunnen av sjelen»*, og det er det som betyr noe i sammenheng med karakterengasjement. Kognitiv filmteori plukker opp denne tråden og eksplorerer den vitenskapelig. Her vil ikke ansiktet hevdes som en åpning til sjelen, men heller en beskrivelse av de kognitive prosesser som oppstår ved engasjement med et subjekt på lerretet. Carl Plantinga kartla seg disse prosessene, og merket seg at tolkning av ansikt er essensielt, og beskriver det som en dyp driver av narrativ (Plantinga 2015, 293). Han mener ansiktsuttrykk er en dominerende kommunikator, og utnyttes derfor i film (Plantinga 2015, 293). Blant annet underbygger han dette med et viktig nevrologisk fenomen; Nemlig speil-nevroner (2015, 299). Dette er viktig fordi det underbygger en svært viktig påstand som Plantinga legger frem, *«Our brains are wired for facial recognition and interpretation.»* (2015, 293). I denne sammenheng er det relevant å henvise til italienske Nevroviter, Professor Vittorio Gallese. Han forklarer Mirror neurons (speil-nevroner) som en teori om at det er nerveceller i vårt sentral-nervesystem som aktiveres når vi har utført en handling og når vi observerer andres atferd og uttrykk (Gallese 2009, 520). Det er blitt foreslått at speilnevroner observert i observatørens motoriske system tillater en direkte form for handlingsforståelse, gjennom en mekanisme av Inkarnerende simulering (Gallese 2009, 521). I midlertidig er det ikke kun simulering av overflatiske motoriske handlinger. Det er nemlig også observert at

speilnevroner aktiveres også ved å observere en rekke emosjoner (2009, 523). Gallese vurderer en rekke studier, og mener de viser noe svært viktig. Resultatene antyder, ifølge Professoren, at vår evne til å føle for andre er formidlet av inkarnerende simuleringsmekanismer. Det vil si ved aktivering av de samme nevrone kretsene som ligger til grunn for våre egne emosjonelle og sensoriske opplevelser. Grodal anser speil-nevroner som en forklaring av empati og ansikt som ofte bunn-topp prosesser (Grodal 2009, 375-378), da vår persepsjon og kognisjon i de ytterliggående lagene av hjernen vil bli regulert av dypere laget – limbiske system (emosjon systemet, som Grodal kaller det) og motoriske ved motor cortex og somat-sensoriske system (Grodal 2009, 368). Likevel er det tydelig i alle studiene som Gallese referer til at det er en tett tilknytning mellom motoriske handlinger og assosierte emosjoner. Med andre ord, inkarnerende simuleringsmekanismer er avhengig av sensorisk input. Gallese presiserer derfor at vi ikke «ser» emosjoner, men heller ser handlinger assosiert med spesifikke emosjonelle tilstander (2009, 527). Plantingas bruk av nevropsykologi i hans analyse gir altså fullstendig mening, da disse prinsippene er fysiske forankret i vår hjerne, og er derfor grunnleggende for tilskuerens engasjement. Disse konseptene er svært anvendbare til sekvensene jeg skal analysere, og kognitiv filmteori for øvrig.

I midlertidig er det teoretikere med alternativt sensorisk argument, i sammenheng med filmopplevelsen. Laura Marks argumenterer at *haptic cinema*, burde vektlegges mer i sammenheng med inkarnerende mekanismer (Marks 1999, 170). Mark argumenter at film kan påvirke våre sanser på en måte som lar oss kjenne det i huden – en opplevelse av berøring (Marks 1999, 170-172). Argumentasjonen ser ikke ut til å skille mellom det haptiske og senso-motoriske, på mekanisme nivå. Slik er det vanskelig å forstå hvorfor det behøver stille seg som en komplett motsetning til litteraturen lagt frem tidligere i denne teksten. I midlertidig vektlegger haptisk visualitet, slik Mark legger det frem, nærhet. I motsetning til en avstand som tillater tilskueren å fantasifullt forestille (188). Empati er derimot en kompleks prosess, som Mark ikke diskuterer. Det anses ikke som relevant å anvende det haptiske perspektivet for å forstå subjektiv tilgang. Heller en eventuell regulering av emosjonelle tilstander, da nærheten ikke vil gi tilskueren noe informasjon om karakteren. Marks beskrivelse av de assosiative og individuelle variasjonene ved haptisk visualitet er interessante, og er relevante for en oppgave med mer fokus på disse individuelle variablene. Denne oppgaven er mer universal i sin analyse. Som vi skal diskutere i siste del av teksten, kan dette være en legitim kritikk av tekstens fremgangsmåte.

Næranalyse

Løvenes konge (2019) anvender en avansert animasjonsteknologi, for å oppnå *fotorealisme*. Hvert snitt, unntatt den første, er lagd i en datamaskin. Tradisjonelt ser man at animasjonsfilmer har vært begrenset i mengden detaljer og variasjon, og har derfor valgt å kompensere ved å overdrive spesifikke karakteristikk og uttrykk. Dette kan være farge eller ansiktsuttrykk. Grodal har merket seg dette fenomenet, og mener det er en naturlig reduksjon til det tilskueren bryr seg mest om (Grodal 2009, 77). Ifølge han har vi, gjennom evolusjon, utviklet oss til å reagere mest på noen få fysiske trekk i vedkommende vi observerer; Viktigst for filmtilskueren er munncurven, øynene og øyenbryn - for å prosessere uttrykk av emosjoner (2009, 78). Hodet og ansiktet er altså mye viktigere enn armer og ben. Dette hevder han reflekteres i animasjonsfilm (77-78). Eksempelvis viser han til at ansikt og hodet vil ofte være mye større i proporsjon til resten av kroppen (78) (se eksempel 1). Slike illustrasjoner kan vi finne i løvenes konge fra 1994, men ikke den fra 2019.



Eksempel 1, Mickey Mouse (venstre), og Mike fra monster inc (høyre).

I følge Zeki vil effekten av slike reduksjoner representere en 'konstans' (Zeki 1999, 22). Med det mener han at slike reduksjoner er enkle å oppfatte, og er dermed fremtredende på skjematisk vis. I tillegg fører det til perseptuell flyt fordi figurer spretter ut av rommet i øynene til seerne. Jeg hevder dette tillater oss emosjonelt engasjere med animasjoner, da dens representasjoner fanger de viktigste aspektene ved vår virkelighet – vår kognitive og subjektive virkelighet – og utnytter det.

Løvenes konge er derimot utradisjonell. Målet ser ut til å være fotorealisme, og en realistisk representasjon av andre dyrearter. Jeg hevder filmen kan fortelle oss mye om hva som skal til

for å *ikke* engasjere med karakterer. Scenen som illustrerer dette best, befinner seg rundt en halvtime inn; Nærliggende Mufasa sin død. Sekvensen er nemlig ansett som svært emosjonell i sin opprinnelige forgjenger fra 1994. Delen av sekvensen vi skal fokusere på ligger i møte mellom sønnen, Simba og Mufasa sitt lik. Plantinga kaller en slik scene for «*a scene of empathy*» (Plantinga 2015, 299). Vanligvis er de på slutten av filmen, men rammene ved konseptet kan likevel anvendes: Det oppstår ofte etter at publikum har hatt tid til å utvikle troskap til en hovedperson. I et dramatisk øyeblikk av glede eller sorg, vil tempo av scenen bremses og seerne vises et utvidet nærbilde av hovedkarakterens ansikt (2015, 299). Ifølge Plantinga vil følelsene i hovedkarakterens ansikt nærmest automatisk forårsake en primitiv og ofte ubevisst simulering av lignende følelser i tilskueren. I sekvensen under analyse, må Simba anerkjenne og fatte at hans far er død. Han beveger seg sakte mot Mufasas lik. Det kutter til et nærbilde av Simba. Snittet blir holdt lengre enn de andre nærbildene i filmen frem til dette punkt. I midlertidig er hans ansikt vanskelig å tolke (se eksempel 2).



Eksempel 2

Reaksjonen vi forventer, i henhold til Plantingas konsept, blir ikke møtt. Det klippes tilbake mot Mufasa. En slik POV teknikk skal ofte hjelpe oss forstå hva karakteren tenker. Smith anerkjenner POV som en av flere virkemidler som kan hjelpe oss tilpasse oss karakteren (Smith 1995, 83). Mest evident gjennom en inkarnerende opplevelse, slik Vaage beskriver det. I midlertidig er ikke POV-snittet nødvendigvis nok her. Blant annet på grunn av mangel på ansiktsuttrykk. Vaage utdyper at selv om vi uansett forstår at noe viktig skjer, er en effektiv POV avhengig av reaksjonsbilde (Vaage 160-161). Dette er best forklart ved å vise til

samme scene i versjonen fra 1994. I møte med Mufasa er det en tydelig frykt i ansiktet; hevet øyenbryn, utvidet øyne og munnen rettet nedover (se eksempel 3). Disse er menneskelige uttrykk vi kan gjenkjenne.



Eksempel 3



Eksempel 4

Det er tydelig at denne versjonen av Simba forstår at noe er veldig galt. Vi følger ansiktet hans i et nærsnitt, og observerer han gråte (se eksempel 4). Disse uttrykkene stimulerer vår empatiske respons, og gir grunnlag for inkarnerende empati. Å se Simba fysisk gråte etter at hans far dør, vil automatisk gi en lignende respons i tilskueren, ifølge Plantinga (Plantinga 1999, 244). Smith kaller det affektiv og motorisk mimikk (Smith 1995, 100-101). Innad psykologi er konseptet, i sammenheng med mimikk av ansikt, også kalt *facial feedback*. Likevel vektlegger Murray at slike responser ikke engasjerer med karakteren i seg selv, og vil derfor ikke drive sympati danning (1995, 102). I Plantingas beretning er ikke mangelen på fantasi, motstridende for engasjement med karakteren (Plantinga 1999, 246-247). Tvert imot.

Å bruke fantasi for å tolke Simbas ansikt i eksempel 2 ser vi engasjerer lite. Tolker vi Plantinga riktig, argumenterer han for at automatiske-affektive responser i tilskueren kan gjøre mye av jobben. Dette stemmer overens med forskjellen mellom tilskuerens engasjement i versjonen fra 1994 og 2019.

Sekvensen i versjonen fra 2019 har ingen gråting, da dette ikke ville vært i tråd med de ønsker å oppnå; realisme. Simba koser tungt med sin døde far, og legger seg ved han (se eksempel 5). Selv om den fysiske handlingen av å legge seg ved han er emosjonelt, kunne man ikke tolket kontekst utafra ansiktsuttrykk alene. Dette hemmer begge dimensjonene ved empati danning, både inkarnerende og forestillende empati. Vi klarer altså hverken simulere eller kontekstualisere hans emosjoner. Med basis i Gallesse og Vaages verk, kan vi konkludere det ikke er rart at identifikasjon og empati-danning er vanskelig i denne scenen.



Eksempel 5

I tillegg burde vi spørre oss selv om mangel på engasjement i denne scenen, også kan være en konsekvens av mangel på ansiktsuttrykk fra begynnelsen av filmen. Det er nemlig slik at de fysiske trekkene ved en skapning, er svært definerende for hva og hvordan vi husker dem. Altså, det er gjennom disse at vi individualiserer dem. Vi kan sette dette i sammenheng med overordnede nivået i Smiths sympatistruktur, annerkjennelse (*recognition*). Å kunne anerkjenne og skjematisk individualisere en karakter på lerretet, behøver reduksjon – animasjon eller ei. I midlertidig er det vanskelig å vite hvordan publikum skal konkret differensiere Simba eller Mufasa fra noen av de andre. Filmskaperne har valgt å vektlegge

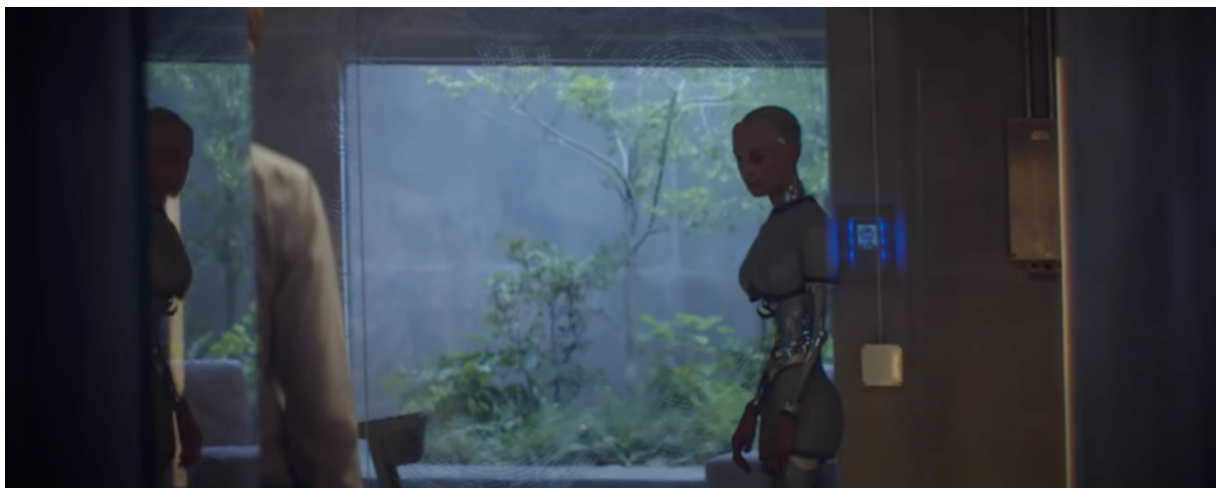
stemmen til karakterene. Er det empirisk grunnlag for å tro at ansiktet er essensielt i denne sammenheng? Noen forskere innad nevrovitenskap mener reduksjoner og ekspressive karikaturer er enklere å gjenkjenne (Ramachandran and Hirstein 1999). Professor i psykologi Vicki Bruce har forsket mye på ansikts gjenkjenning, og anerkjenner at ansiktet er viktigste kjennetegnet for å gjenkjenne noens identitet (Bruce og Young 1987, 305). I midlertidig ser hun til å avvise at det er ansiktsuttrykk som er viktigst i sammenheng med ansiktsgjenkjenning (1987, 309-312). Heller burde vi anse ansiktsuttrykk som et kontinuerlig engasjement med karakteren, som vil fra starten av påvirke vår assosiative respons. Bruce påpeker at det er i sammenheng med assosiasjon, at ansiktsuttrykk er viktig – i henhold til gjenkjenning og hukommelse (313). Det er med andre ord empiriske konflikter for å underbygge at mangel på ansiktsuttrykk fra begynnelsen av filmen var viktig for vår manglende empati i denne sekvensen.

Ex machina (2014) er en moderne film som vi kan analysere komparativt til løvenes konge. De har nemlig en veldig interessant likhet; Filmene omhandler en karakter eller karakterer vi ikke nødvendigvis har en emosjonell referanse. I *Ex Machina* er det roboten Ava, og i løvenes konge er det så si alle da de ikke er menneske. Vi har ingen reel referanse for å simulere følelser og tanker til andre arter eller skapninger. I midlertidig blir dette predikament tilnærmet svært ulikt mellom de to filmene.

Ava er fremstilt veldig paradoksalt, og fremhever sentrale elementer vi har diskutert frem til nå. Filmen ser ut til å være selv-bevisst angående empati-paradokset. Det er nemlig slik at vi ikke aner om Ava tenker eller føler. Karakteren Caleb, og på en måte tilskueren, skal bedømme Ava sin bevissthet gjennom en rekke møter med henne. Caleb er deltaker i en «*turing test*». Den berømte testen beskrives av Turing i hans artikkel *Computing Machinery and Intelligence*, utgitt i oktober 1950. Fint forenkles den i første setning; «*I propose to consider the question, can machines think?*» (Turing 1950, 433). Dette blir etterfulgt med en umiddelbar deduksjon. Turing anerkjenner, i første avsnitt, hvor meningsløst spørsmålet egentlig er. Alan begrunner dette med svakhetene ved menneskes forståelse av konsepter som «tenke» og «maskin». I anerkjennelse av dette, foreslår han et spill – *the imitation game*. Kjernen finner vi i hans drøfting om hvorvidt maskinen vil opptre som noe annet enn menneske, «the best strategy is to try to provide answers that would naturally be given by a man» (1950,435). Hvorfor mente han dette? Jo, bare ved en bevissthet av deg selv og dine tanker vil du klare å imitere en annen. Jeg tolker dette som en sosial-kognitiv utvidelse av

Descartes *ergo sum cogito* - jeg tenker altså jeg er. Ytterligere, å imitere andre er en fundamental kognitiv mekanisme. Dette har vi redegjort for tidligere i sammenheng med empati og simulering. Nathan, forskeren, utvidet testens parametere ved å stille Caleb i boksen med Ava. Grunnet menneskelige svakheter, som Turing innrømmet, vil vi lett fremmedgjøre vesener eller objekter basert på audio-visuelle avvik. Derfor så Nathan den virkelige testen annerledes; Å føle hun er bevisst samtidig som vi ser tydelige visuelle tegn om at hun er robot. Konseptet er svært relevant, for både Caleb og tilskuerne – da vi selv må evaluere om vi skal danne empati for henne. Dersom Ava ikke er et bevisst vesen, er det ingen grunn til å simulere hennes opplevelser –hun har jo ingen. Filmskaperne utnytter og tydeliggjør sentrale deler ved vår kognisjon og dens forhold til karakterengasjement.

Første møte med Ava er det tydeligste eksempelet av betydningen til ansiktet i denne filmen. Ved første halvdel av scenen, brukes få nærbilder av henne. Det som vektlegges i mise-en-scene er vide over-skulder snitt av hennes robot kropp (se eksempel 6). I tillegg er det lagt til en mekanisk lydeffekt, som vi kan høre hver gang hun beveger nakken. Lys og kontraster fører til at tilskueren lettere oppfatter hennes kropp, enn detaljer ved ansiktet hennes. Den mørke audio-visuelle tonen fører til en grunnleggende mistenksomhet i tilskueren. I tillegg kan vi si at mangel på nærbilder av hennes ansikt, fører til at tilskueren ikke kan individualisere henne ennå. Dette kan vi sette i sammenheng med Smiths *anerkjennelse* dimensjon. Man kan argumentere at filmskaperne ønsker at tilskueren ser på henne som en robot først - derfor må ansiktet skjules. Allerede er det tegn på hvor viktig ansiktet er for karakterengasjement og empati.



Eksempel 6

Ettersom Caleb og Ava begynner å prate, befinner vi oss nærmere (se eksempel 7). I det hun forteller om seg selv, beveger kamera seg nærmere. Sakte, men sikkert individualiseres hun.



Eksempel 7

Mot slutten får vi noen nærbilder av Ava. Her kan vi observere små detaljer i ansiktsuttrykket. Hun beveger øynene, brynene og munnkurven når hun tenker. Disse fysiske tegnene gir oss tegn på at tilskueren er bevisst, fordi hvordan ellers kan hun tenke? *Hun tenker, og derfor er hun.* Gjennom samtalen kan vi detektere positive emosjoner i henne, blant annet via små smil (se eksempel 8). Disse faktorene gir oss subjektiv tilgang til henne. På en måte tvinger de oss, blant annet i henhold til speil-nevroner.



Eksempel 8

Denne scenen er ikke veldig ekspressiv, men den er detaljert og viktig. Utover filmen blir hun mer ekspressiv. Samtidig skjules mer av hennes robot kropp. Det interessante med denne scenen er at den danner grunnlaget for tilskuerens subjektive tilgang, med kun visuell vektlegging av ansiktet. Etter første økt med Ava, setter Caleb spørsmål til legitimiteten av Turing testen ved at han er i samme rom som henne. «*You need to see that she is a machine*», svarer Nathan. I denne sammenhengen kan vi spørre oss hvorfor han utelot en viktig del, ansiktet. Hvorfor valgte filmskaperne å utelate ansiktet?

Store forskjellen i vår respons til Simba og Ava er emosjonell kommunikasjon i mise-en-scene. I *Løvenes konge* er det tydelig mangel på ansiktsuttrykk. Ex machina ser ut til å gjøre det motsatte, ved å faktisk tydeliggjøre nyansene ved Ava sitt ansikt og uttrykk. Utbytte blir at tilskueren engasjerer mye mer med Ava enn Simba. Vi kan her underbygge dette med Vaages argument om funksjonen av emosjoner:

«Emosjonenes funksjon er å signalisere hva som er viktig, og emosjonell innlevelse i en film gjør tilskueren i stand til å fortolke hva filmen egentlig er om. Alle hendelser er ikke like viktige i en fortelling, og emosjonelle reaksjoner vil kunne hjelpe tilskueren til å forstå hvilke hendelser som er viktige. Uten emosjonell innlevelse vil alle hendelsene i en fortelling kunne evalueres som like viktige»

(Vaage 2007, 41)

Eksempelvis vil en karakter som viser en rynke, ha en direkte påvirkning på tilskuerens motoriske og empatiske engasjement. Og dette vil ha en direkte påvirkning på hvordan tilskueren forstår handlingsløpet og hva som er viktig. Plantinga hevder at ansiktet ikke kun kommuniserer informasjon, men lokker også frem reaksjonen i tilskueren (Plantinga 1999, 248). Dette kan smidig settes i sammenheng med emosjon og motorikk delen av Grodals PECMA flyt. Som Grodal selv forklarer, har responsene i tilskuerens limbiske system og visuelle cortex en lang evolusjonær historie (Grodal 2009, 370). Selv kan vi bidra ved å peke på verket som populariserte slik kunnskap, nemlig biolog Charles Darwins bok *Expressions of emotions in man and animals* (1872). Darwin kartlegger en rekke ansiktsuttrykk og deres evolusjonære bakgrunn. Primære handlingen ved å rynke pannen, ifølge Darwin; å fure øyenbrynene, som resulterer i en økning i overleppen, og en nedanvendning av munnvikene

(Darwin 1872/2009, 148–152). Veldig likt i flere pattedyr, gir uttrykk for negative emosjoner (Darwin 1872/2009, 150). I 1992 ble det publisert en vitenskapelig studie hvor deltakere som holdt ansiktet sitt i rynke, rangerte bilder som mer ubehagelige enn deltakere som så på bildene med et nøytralt ansiktsuttrykk (Larsen et al. 1992, 321-338). I en lignende studie fra 1989 rapporterte deltakerne at tegneserier var mindre morsomme enn deltakerne med det tvungne uttrykket av et smil (Smith og Craig, 1989). Kunnskapen er relevant da den underbygger teori lagt frem tidligere angående tilskuere som simulerer og imiterer karakterer sine motoriske bevegelser som ansiktsuttrykk. Plantinga, Vaage, Grodal og Gallese hevdet at dette hadde tett sammenheng med hvordan tilskueren følte, altså hvilken emosjon som ble framstilt. Vi kan dermed konkludere at mangelen av ansiktsuttrykk i *løvenes konge* bidrar til en hemming av kommunikasjon, og derfor karakterengasjement på empati nivå.

Filmene gir oss ulike nivåer av subjektiv tilgang. Konseptet subjektiv tilgang hevder jeg er avhengig av en grunnleggende sinns-teori. Grodal deler en filosofisk og evolusjonær refleksjon angående nettopp dette. Han bruker funn fra psykologi til å konkludere at *«just as we understand physical relationships by constructing theories, so we construct theories of other people's minds-»* (Grodal 2009, 469). Vi behøver altså å danne en sinns-teori, en kartlegging av den andre sin bevissthet. Turing testen i *ex machina* er svært relevant i denne sammenheng. Vårt engasjement med Ava, og Simba for øvrig, er avhengig av at vi kan tro på at de er bevisste. Særlig interessant er at hverken Ava eller Simba er mennesker, og dermed har tilskueren lav referanse for hva som egentlig foregår i deres sinn. I midlertidig viser *løvenes konge* fra 1994 og *Ex machina* oss at tilskueren lar seg påvirke av en rekke audiovisuelle virkemidler; tydeliggjøring av deres ansiktsuttrykk, og/eller bruke teknikker som POV. På sett og vis tvinger disse oss til å fysisk utøve en sinns-teori, uavhengig om våre logiske tankerekker. Grodal beskriver et tett forhold mellom danning av sinns-teori og en simulering (Grodal 2010, 23-25). Vi kan underbygge dette med Gallese sin bruk av ES (*embodied simulation teori*), som han anvender for å forklare vårt engasjement med film (Gallese 2012):

«-according to ES theory our brain-body system re-uses part of its neural resources to map others' behavior. When witnessing actions performed by others, we simulate them by activating our own motor system. Similarly, by activating other cortical regions we re-use our affective and sensory-motor neural circuits to map the emotional and somato-sensory experiences of others. By means of ES we have a direct access to the world of others.»

(Gallese 2012, 185).

Gallese beskriver dette i en fagartikkel angående en nevrologisk forståelse av filmopplevelsen. Her beskriver han, gjennom ES, at vi fysisk (nevrologisk) kartlegger andres verden. Veldig essensielt her er at vi må kunne bevitne karakterens handlinger, kun slik kan tilskueren engasjere med hen. Ansiktsuttrykk er en handling, og teksten har vist at å bevitne det er essensielt i sammenheng med tilskuerens empati.

Refleksjon og kritikk

Teksten har belyst forholdet mellom ansikt og empati. I midlertidig er mange av observasjoner og analyser forankret i et kognitivt og biologisk perspektiv. Man kan spørre seg om tolkningene i teksten er uten mye verdi da det er en rekke kultur relevante faktorer som teksten ikke tar i betraktning. Jeg referer altså til en vanlig debatt innad humaniora angående rollen til kultur og maktstrukturer.

En sosial-kulturell kritikk kan være at fremgangsmåten ikke tar nok i betraktning de kulturelle forskjellene, og sosiale strukturene som kan påvirke vår empati mot en karakter. Man kan påstå at vår eventuelle empati for Simba er lettere grunnet vestlig ignoranse ovenfor slike eksotiske arter. Eller man kan peke på ulike aspekter ved vestlig antropomorfisme. Mest akademisk relevante eksempelet som kan fremmes her er hvorvidt kjønnet til Ava øker eller hemmer vår empati. Feminist og filmteoretiker Mary Doane argumenterte sterkt for at kvinner og menn ikke blir ansett likt av tilskueren (Doane 2003). Doane hevder at kvinner blir et objekt for den passive tilskuer, og dermed seksualisert (Doane 2003, 93). I denne sammenheng er teorien angående *the male gaze* høyst relevant (Mulvey 1975). Man kan hevde at fremgangsmåten jeg har lagt frem blir mangelfull da den ikke anerkjenner hvilke påvirkninger det har at Ava er et objekt av det mannlige blick. I motsetning til Simba i løvenes konge, som ikke er offer for dette– dersom vi følger Doanes argumentasjon. Hva er effekten av dette? Laura Mulvey hevdet at gjennom blikket forvitres subjektet til kvinnen (Laura 1975, 58-66). Man kan argumentere, dersom man følger hennes logikk, at Simba har en massiv empatisk fordel i å ikke være et objekt for vårt begjær. Fordelen ligger i at det ikke avhumaniserer ham. For øvrig, fordelene er ikke begrenset til kjønn. Angivelig utvides det ofte til rase, etnisitet og annen gruppering som kan påvirke empati. Film og medieprofessor

Braeme Turner sitt syn er relevant da han har forsket mye på ideologi og dens påvirkning på filmopplevelsen. Turner anser persepsjon som dypt påvirket av samtidens kultur, og dermed estetisk smak som kulturelt konstruert (Turner 2006, 198). Altså, en annen konseptualisering av PECMA samspillet. Ifølge synspunktene lagt frem i dette avsnittet, må modellene brukt i denne oppgaven være aksiomatisk feil da den ikke syntetiseres kulturell variasjon og underliggende strukturelle realitetene. Potensielle metodiske problemer kan settes i sammenheng med min analyse av Simba og Ava. Det kan argumenteres at det er legitim debatt om hvorvidt det gir mening å bruke disse generelle modellene dersom vår empati er såpass forankret i hvilket kjønn, rase eller generelle utseende karakteren tilsynelatende har/er en del av.

I midlertidig kan man utvide min tekst med kultur relevant litteratur, uten å nødvendigvis miste dens kognitive og biologiske perspektiv. Grodal og Plantinga formaliserer det de mener er en kombinasjon av biologi og kultur. Grodal anvender, det som ifølge han er, bio-kulturalisme (Grodal 2009, 14). Blant annet peker han på sosialisering, og andre faktorer som innvirker på det biologiske grunnlaget til tilskueren (2009, 14-15). Likevel ser ikke hverken Plantinga, Vaage eller Grodal ut til å være konkret om dette i sammenheng med empati. Vi kan peke på et eksempel av en problemstilling hvor kultur og biologi kunne møtes i denne sammenheng; hvordan kunne tilskuerens empati blitt endret dersom Ava sitt ansikt var mindre stereotypisk attraktiv? I en fagartikkel fra 2011 som evaluerte forskningen angående dette emne, viste de til at det var mange studier som viste et mangfold av sammenhenger hvor det var en positiv endring i empati mot vedkommende dersom deltagere anså vedkommende som attraktiv (Little et al. 2011, 1638). I denne sammenheng anerkjenner de at det er noen kulturelle variasjoner i sammenheng med hva grupper anser som attraktivt (Little et al. 2011, 1639). Slike variabler ble smidig kombinert med universale biologiske mønstre og evolusjonære forklaringer. Filmteoretisk er dette relevant da opplevelsen av å anse en karakter som attraktiv kan forårsake en rekke positive emosjoner, som vil være definerende for tilskuerens engasjement.

Konklusjon

Avsluttende kan vi si at oppgaven har belyst forholdet mellom ansikt og empati. Dette ble utført gjennom et kognitivt og biologisk perspektiv. Det ble vist at *løvenes konge* (2019)

hemmet tilskuerens karakterengasjement, ved å ikke vise tydelig ansiktsuttrykk. Her vises det til manglende heving av øyenbryn, munnkurv og generell motorikk i Simbas ansikt. Selv i en ekstremt emosjonell kontekst, var manglende ansiktsuttrykk nok for å hemme tilskuerens empati. Her ble Plantinga og Gallese sine nevro-psykologiske tolkninger anvendt og drøftet. Fenomen, som speil-nevroner, var effektive i å vise til hvor grunnleggende forholdet mellom ansikt og empati virkelig er. Sammenligningen med *Ex machina* var hensiktsmessig da den tydeliggjør hvordan man kan danne empati, selv om usikker på en karakter, gjennom å utnytte ansiktet. Ava så ut til å engasjere oss kun gjennom ansiktet, nettopp ved små motoriske nyanser; rotering av øyne i samsvar med øyenbryn og munnkurven. Teksten viser hvordan både Simba og Ava hadde predikamenter som tilskueren har liten tilknytning til, men ansiktet var likevel det som spilte mest rolle. Analysen klarte ikke å peke på noe konsekvent i sammenheng med ansiktsgjenkjenning og dens eventuelle påvirkning. Oppgaven underbygde og argumenterte ved å henvise spesielt mye til kognitive filmteoretikere som Torben Grodal, Murray Smith og Magrethe Bruun Vaage. I midlertidig ble det mot slutten reflektert angående modellene de legger frem. Det ble også nevnt hvordan både Grodal og Plantinga fokuserer mer på kultur i deres verk enn oppgaven mulig gir inntrykk av. Mangelen på disse kulturelle variablene er en mulig feilkilde i oppgavens behandling av empiri. Likevel hevder jeg at oppgaven har tydeliggjort sentrale deler ved måten tilskueren danner empati, og hvordan de manifesteres gjennom karakterens ansikt.

Litteraturliste:

Balazs, Bela. 1930/70. "the close up" & "the face of man". *I Theory of film*, 52-69.

Bruce V., Young A. W. 1986. "Understanding face recognition". *Br. J. Psychol.* 77: 307–327

Darwin, Charles. 1872/2009. *Expressions of the emotions in man and animals*. 4th Edition. Oxford: Oxford university press.

Doane, Mary. 2003. "The close up: Scale and detail in the cinema". *A journal of feminist Cultural Studies*, 14 (3): 90-110.

Grodal, Torben. 2009. *Embodied visions*. Oxford: Oxford university press.

Gallese V. 2009. "Mirror neurons, embodied simulation and the neural basis of social identification." *Psychoanalytic Dialogues*, 19 (5): 519–536.

Grodal, Torben og Mette Kramer. 2010. "Empathy, Film, and the Brain" *Recherches sémiotiques / Semiotic Inquiry*, 30: 19-35.

Gallese V and Guerra M. 2012. "Embodying movies: Embodied simulation and film studies." *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image*, 3: 183–210.

Larsen, R. Kasimatis, M. Frey, K. 1992. "Facilitating the Furrowed Brow: An Unobtrusive Test of the Facial Feedback Hypothesis Applied to Unpleasant Affect". *Cognition & Emotion*, 6 (5): 321–338.

Little A. C., Jones B. C., DeBruine L. M. 2011. "Facial attractiveness: evolutionary based research." *Phil. Trans. R. Soc.* 366: 1638–1659

Mulvey, Laura. 1975. *Visual Pleasure and narrative cinema*.

Marks U, Laura. 1999. *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*.

Plantinga, Carl. 1999. "The Scene of Empathy and the Human Face on Film." *I Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*, ed. Carl Plantinga and Greg M. Smith, 239–55. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Plantinga, Carl. 2015. "Facing Others Close-ups of Faces in Narrative Film and in The Silence of the Lambs." *I the Oxford Handbook of Cognitive Literary Studies*, ed. Liza Zunshine. Side 291-306

Patricia Pisters. 2012. "Introduction: schizoanalysis, digital screens, and new brain circuits." *I The Neuro-Image: A Deleuzian Filmphilosophy of Digital Screen Culture*, side 1-33. Stanford: Stanford University Press.

Ramachandran, Vilaymur S., and William Hirstein. 1999. "The Science of Art." *Journal of Consciousness Studies*, 6: 15–51.

Smith, Craig A. 1989. "Dimensions of appraisal and physiological response in emotion". *Journal of Personality and Social Psychology*, 56 (3): 339–353.

Smith, Murray. 1994. "Altered States: Character and Emotional Response in the Cinema." *Cinema Journal*, 33 (4): 34-56.

Smith, Murray. 1995. *Engaging Characters: Fiction, emotion and the cinema*. Oxford: Oxford University Press

Soanes C, Stevenson A. 2010. «Empathy.» *I Oxford English dictionary of English third edition, redigert av Stevenson A*. Oxford University Press.

A. M. Turing (1950) "Computing Machinery and Intelligence" *Mind* 49: 433-460.

Turner, Graeme. 1988/2006. *Film as a social Practice*. 4 utg. Australia: Taylor & Francis Ltd

Tyson, Josh. 2020. "The Lion King 2019 - A Film With No Emotion – REVIEW". Hentet 3 mai, 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=lOrdd3vjr3Q>

Vaage B, Margrethe. 2007. «Levende bilder: Hvorfor empati er viktig for vellykket innlevelse i fiksjonsfilm». *Norsk medietidsskrift*, 14(1): 27-48.

Vaage B, Margrethe. 2010. "Fiction Film and the Varieties of Empathic Engagement". *Midwest Studies in Philosophy*, 34: 158-179.

Zeki, Semir 1999. *Inner Vision: An Exploration of Art and the Brain*. Oxford: Oxford University Press.

Filmliste:

Favreau, Jon. 2019. *Lion King*. USA: Walt Disney Pictures, Disney +.

Garland, Alex. 2014. *Ex machina*. USA: A24, DVD.

