

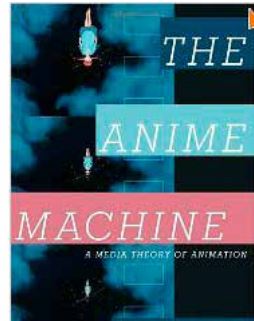
tiewereld. Ook de beïnvloeding van technologische ontwikkelingen door andere studio's als Fleischer Brothers en Warner Bros. zijn chronologisch behandeld. Zo bespreekt Telotte uitgebreid de rotoscope die is uitgevonden bij de Fleischer Brothers. Daarnaast beschrijft hij de huidige technologische ontwikkelingen in de animatiewereld zoals de komst van *pixar* en *special animation effects in live-action films* als *PIRATES OF THE CARRIBEAN*.

Het lezen van *Animating Space* is een aanrader voor mensen die meer willen weten over de animatiewereld en -processen. Telotte heeft zich verbeterd ten opzichte van zijn voorgaande boek. Zijn hoofdstukken zijn beter gestructureerd, bevatten meer essentiële informatie over bijvoorbeeld het softwareprogramma *RenderMan* en hij behandelt per ontwikkeling meer en beknopter casusmateriaal. Toch trapt hij in de eerdere valkuilen door sommige technologieën te kort te bespreken en Virilio wederom als stokpaardje te gebruiken. Telotte's kennis is groot, maar begint hierdoor eenzijdig te ogen.

Door zijn uitsluitende focus op technologie als verklaring van het succes zou men Telotte als een technologische determinist kunnen zien. Zo beschrijft hij uitgebreid dat Disney met de productie van *FANTASIA* een verbetering in verfijnde geluidstechnieken heeft bewerkstelligd en hierin verder was dan Hollywood. Toch vergeet hij te beschrijven dat Walt Disney meer had willen experimenteren met deze film, maar dat de beperkte financiering dit belemmerde (Peri, *Working With Disney*, 2010). Of dat Disney zich heeft kunnen onderscheiden van andere animatiebedrijven door een *animation feature film* te produceren – een beslissing die Walt Disney heeft genomen omdat hij de concurrentie met Warner Bros. niet langer kon verdragen (id.).

De boeken van Telotte geven een helder inzicht in de technologische evolutie van Disney en de relatie tot succes. Hij zet dit alles in een goed theoretisch kader waardoor zijn boeken leiden tot een bredere aanzet voor verder onderzoek.

Anne de Boer



**Thomas Lamarre**

*The Anime Machine: A Media Theory of Animation*

Minneapolis (University of Minnesota Press)

2009, 385 p., ill., € 24,95,

ISBN 978 0 8166 5155 9

([www.upress.umn.edu/book-division/books/the-anime-machine](http://www.upress.umn.edu/book-division/books/the-anime-machine))

Het merendeel van de boeken over *anime* (Japane animatie) neemt specifieke films of series als uitgangspunt om theorieën toe te lichten. Zo komen de concepten van gender en identiteit op verschillende niveaus regelmatig terug in Susan J. Napier's *From Akira To Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation* (2005), terwijl in het verzamelwerk *Robot Ghosts and Wired Dreams* (2007) verschillende auteurs de belangrijke invloed van sciencefiction op anime verkennen. Tegenover deze literatuurwetenschappelijke benadering van anime staat de stroming van filmtheorie, waarheen Steven T. Brown stuurt met *Cinema Anime* (2006). Deze verzameling essays probeert het onderscheid tussen film en animatie bloot te leggen, een onderwerp dat in de inleiding geïntroduceerd wordt met de woorden van de Franse filosoof Gilles Deleuze: 'The brain is the screen'.

Inhakend op Deleuze's ideeën verkent Thomas Lamarre, professor East Asian studies, kunstgeschiedenis en communicatiewetenschap aan McGill University in Montreal, hoe zijn boek *The Anime Machine: A Media Theory of Animation* (2009) ons op nieuwe manieren kan laten nadenken over technologie. Dit ambitie-

euze werk is gebaseerd op eerder gepubliceerde journal-artikelen, waarin hij voornamelijk zijn media theorie introduceerde. Het ontbreken van gedetailleerde casestudies ter illustratie compenseert Lamarre ruimschoots door het grootste deel van deze monografie te wijden aan het laten zien hoe zijn ‘anime machine’ werkt.

Lamarre’s nadruk ligt op de medium-specifieke mogelijkheden van animatie en hij begint zijn boek letterlijk bij het begin van het animatie(maak)proces: de animatietafel, waarmee de tekenaar zijn afbeeldingen kan ‘stapelen’ in lagen, de zogenaamde ‘multiplaner image’. In plaats van de animatietafel te beschouwen als apparaat en daarmee het risico te lopen om gezien te worden als technologisch determinist, gebruikt Lamarre de term ‘abstract machine’ van filosoof Félix Guattari, waarbij de technologie afhankelijk is van de machine. Om zijn machine verder te definiëren, presenteert Lamarre in het eerste hoofdstuk een dualisme van cameraperspectieven, namelijk ‘cinematism’ en ‘animetism’. Ter illustratie noemt Lamarre de trein, met name het raam dat fungeert als kijkvenster (Schivelbusch, *The railway journey* (1986)). Cinematism, dat hij baseert op Paul Virilio’s ideeën, gaat uit van een zo accuraat mogelijke weergave van de realiteit vanuit een eenpuntperspectief. In dit geval beweegt het perspectief met de trein mee. Tegenover dit rationele perspectief zet Lamarre animetisme, waarbij bewegingen niet worden veroorzaakt door het bewegende perspectief, maar waar verschillende lagen langs elkaar schuiven: de ‘multiplanar image’. Bij animetisme is het dus de ‘inhoud’ van het kijkvenster dat beweegt, alsof het een geanimeerde kijkdoos is.

Alleen lezers met voorkennis van filmtheorie krijgen een warm welkom in *The Anime Machine*. Al in het eerste hoofdstuk staat Lamarre niet stil bij zijn gebruik van beladen termen, zoals ‘mobile apparatuses of perception’ (p. 4), een onnodig complexe manier om te refereren aan een cameraperspectief. Om vanaf het startschot Lamarre bij te blijven, worden leken in de filmtheorie tussen de regels door gedwongen om Deleuze’s *Cinema 1: The Movement Image* (1983) door te nemen. Doorzetten wordt beloond met Lamarre’s uitgebreide bespreking

van de mogelijkheden van animetisme aan de hand van drie casestudy’s, waarin telkens de relatie tussen een vrouwelijke hoofdrolspeler en technologische idealen centraal staat.

Meteen al in de eerste casestudy zet Lamarre Virilio’s idee van *cinematism* lijnrecht tegenover de film *LAPUTA: CASTLE IN THE SKY* van Hayao Miyazaki’s filmstudio Ghibli, dat door animetisme een andere relatie met technologie probeert te verwezenlijken. In het verlengde van Heideggers streven naar een liberale relatie met technologie, ziet Lamarre in Miyazaki’s vroege werken een animetisch paradigma van een door windkracht aangedreven wereld waarin de kijker wordt rondgeleid door een meisje als nieuwe god.

Dit minimaliseren van technologie staat haaks op het optimaliseren van animatie technologie, zoals Lamarre beargumenteert in de casestudy van regisseur Hideaki Anno en zijn populaire producties van studio Gainax, *NADIA: THE SECRET OF BLUE WATER* en *NEON GENESIS EVANGELION*. Waar Studio Ghibli zijn ‘auteurs’ (registreurs) op de voorgrond schuift, daar promoot Gainax zijn hoofdpersonages. Door de nadruk te verplaatsen van verhaal naar figuren, zijn fans (*otaku*) als co-producers en masse personages gaan deconstrueren om vervolgens deze elementen te reconstrueren voor persoonlijk gebruik, zoals eerder al uitgebreid beschreven is in *Otaku: Japan’s Database Animals* (2009) door de Japanse cultuurcriticus Hiroki Azuma.

Lamarre’s fascinatie voor de CLAMP-serie *CHOBITS* uit zich in de derde casestudy omtrent vervreemding van technologie, met name computers. Met behulp van Lacaniaanse psychoanalyse beschrijft hij hoe het hoofdpersonage – het epitoom van ‘pervertering van mannelijke perversie’ – een platonische relatie aangaat met een gynoid (een vrouwachtige android). Het hoofdpersonage confronteert zichzelf herhaaldelijk met het feit dat de gynoid een computer is, maar wordt desalniettemin verliefd op de android.

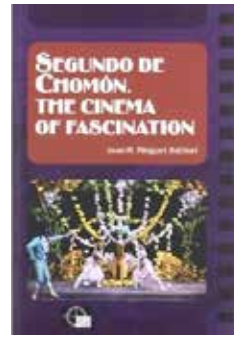
Casestudies zijn Lamarre’s sterkste kant: hij laat geen steen onomgekeerd vanuit zijn unieke kijk op animatie, waardoor zelfs *NEON GENESIS EVANGELION*, dat keer op keer centraal staat als casestudy, een intellectueel spannend onderwerp van onderzoek vormt. Hoewel som-

mige delen wat langdradig kunnen overkomen, zoals zijn uitgebreide analyse van CHOBITS, weet Lamarre de lezer geïnteresseerd te houden dankzij zijn enthousiasme. In de samenvattende conclusie vallen alle puzzelstukjes van theorieën en observaties op hun plek, waardoor het boek een rond en gesloten geheel vormt.

Echter, dat is ook meteen de zwakte van deze monografie. Lamarre legt in zijn gedetailleerde analyses van casestudy's duidelijk de relatie tussen psychoanalyse, filosofie en filmtheorie bloot en demonstreert hoe zijn 'animetisme' toepasbaar is op elk van de casestudies. Centraal in de tweede casestudy staat bijvoorbeeld de 'exploded view', dat in tegenstelling tot het zo rationeel mogelijke Cartesiaanse blikveld afwijkende perspectieven samenvoegt tot één beeld, zoals in ruimtevelddslagen van veel sciencefiction animatieseries. Het uiteindelijke probleem rond Lamarre's animetisme is de pragmatische waarde van zijn theorie: ook al kan de kijker vaststellen of een bepaalde animatie gebruik maakt van de 'exploded view', de pragmatische meerwaarde van deze kennis blijft dubieus. Hij reikt geen duidelijke instrumenten aan waarmee zijn theorie gemakkelijk bruikbaar is buiten het discours van animatie.

Desalniettemin is Thomas Lamarre's *The Anime Machine* een prikkelende toevoeging aan het almaar groeiende arsenaal academische werken over Japanse animatie. Hoewel het boek zonder voorkennis van filmtheorie minder toegankelijk opent, zorgen Lamarre's voortreffelijke casestudy's voor opheldering en daarmee tevens voor een introductie tot Deleuze's filmtheorie.

*Guan van Zoggel*



**Joan M. Minguet Batllori**

*Segundo de Chomón. The Cinema of Fascination*

Barcelona (Generalitat de Catalunya, Institut Català de les Indústries Culturals) 2010, 260 p., € 25,-

ISBN 978 84 393 8141 9

(<http://www20.gencat.cat/portal/site/culturacatalana/menuitem>)

De 'Spaanse Meliès', zoals hij wel werd genoemd, lijkt in de literatuur net zo gemakkelijk te verdwijnen en weer op te duiken als de personages en voorwerpen in zijn films. In overzichtswerken over de vroege Franse, Italiaanse en uiteraard Spaanse film zal de naam van Segundo de Chomón (1871-1929) zelden ontbreken, evenmin als in studies over de animatie- en trucagefilm. Veel van zijn werk werd – ook door filmwetenschappers als David Bordwell – toegeschreven aan George Meliès. De overeenkomst tussen de cineasten is evident; beiden waren meesters van de cinema van attractie: hun films staan bol van scènes die aan het circus ontleend zijn: met clowns, illusionisten, acrobaten, trucs (verdwijningen, metamorfoses). Ook andere onderwerpen vinden we in het werk van beiden terug: ruimtereizen, spoken en spookhuizen, duivels en feeën.

De auteur van het boek, filmhistoricus Minguet Batllori benadrukt dat onderzoek naar Segundo de Chomón zich kenmerkt door blijvende twijfel. Hoe betrouwbaar zijn de bronnen? Hoe te onderzoeken welke (delen van) films van de hand van deze filmer zijn? Welke cinematografische vindingen – travelling shot, stop motion, dissolves et cetera – kunnen aan hem