

prolific film-maker, working on some three hundred films, including 36 that were animated, and of which only six are known to have survived, and are included on a DVD here. It is in watching the films themselves that Cooper's place as a major figure in early cinema is surely evidenced. Dancing matchstick sportsmen, monkeys on toy horses chasing bears, Noah throwing away an unnecessary signpost as he closes a crowded ark, and crashing mechanical racing cars in a rural idyll – all images of a craftsman, a dreamer and an innovator. Cooper was a significant film-maker still experimenting with a new medium, responding to the changing modern world around him, and daring to create marvels. As De Vries and Mul prove, Cooper is the true father of British animation, and a major and unsung contributor to the history of animation itself.

Paul Wells



J.P. Telotte

The Mouse Machine: Disney and Technology
Illinois (Illinois University Press) 2008, 248 p.,
€ 19,95, ISBN 978 0 252 07540 7
(www.press.uillinois.edu/books/catalog/45yc-p4es9780252033278.html)

Animating Space. From Mickey to Wall-E
Kentucky (University Press of Kentucky) 2010,
296 p., ±€ 50,-,
ISBN 978 0 813 12586 2
(http://uknowledge.uky.edu/upk_book/10/)

Het bedrijf Disney is in het verleden vaak bekritiseerd vanwege zijn aanpak die te typeren is als van een cultuurindustrie. Adorno en Hork-

heimer plaatsten dit aspect in een negatief licht: 'Donald Duck in the cartoons and the unfortunate victim in real life receive their beatings so that the spectators can accustom themselves to theirs' (*Dialectic of Enlightenment* (2002) p. 110). Maar ook andere auteurs merkten het vernieuwende en experimentele karakter van Disney's werk op. Walter Benjamin erkende zelfs dat Disneyfilms therapeutische krachten bezaten. Zo schreef hij dat Mickey Mouse 'diende als figuur van de collectieve droom die het publiek leidde naar het gezamenlijk lachen' (*The work of art in the age of its reproducibility* (2002) p. 18). De Russische filmregisseur en theoreticus Sergei Eisenstein werd bekend met zijn concept van 'plasmaticness', waarmee hij de aantrekkingskracht van fantasievolle en elastische animaties in de jaren dertig beschreef. (R. Taylor (ed.), *The Eisenstein Collection*, 2006).

Deze theoretici keken hoofdzakelijk naar Disney's eindproduct. Zelden is het productieproces van Disney het onderwerp van academische teksten geweest. Het animatiebedrijf kan door zijn positieve houding naar technologische groei gezien worden als grondlegger van bepaalde animatietechnieken, – technologieën en esthetiek die zowel de huidige commerciële als ook de experimentele animaties hebben beïnvloed. Daarom is het mooi dat mediawetenschapper Jean-Pierre Telotte, werkzaam op het technologische instituut te Georgia, *The Mouse Machine* (2008) en *Animating Space* (2010) heeft geschreven. In deze twee boeken wordt gekeken naar technologische veranderingen en de relatie met het succes van Disney.

The Mouse Machine richt zich op Disney's brede geschiedenis van technologische ontwikkelingen. Telotte bespreekt chronologisch de komst van feature animation, televisieshows, themaparken, live-action films en computer generated animation. Een gevolg van deze uitgebreide bespreking is dat Telotte niet toekomt aan onderwerpen als de uitleg hoe hyperrealisme zich na SNEEUWWITJE ontwikkelde. Dit probeert hij goed te maken in *Animating Space* waarin hij dieper in gaat op de animatiegeschiedenis. Hij beschrijft van Disney's begin (in 1923) tot de fusie met Pixar (in 2006) wat de technologische ontwikkelingen waren en welke gevol-

gen deze voor Disney zelf en de animatiewereld hadden. Telotte erkent in zijn boeken dat Disney een onderneming is die gebruik maakt van effectieve bedrijfsstrategieën en daardoor als een industrieel en kapitalistisch bedrijf kan worden beschouwd. Hij toont aan dat Disney deze strategieën toepast in het incorporeren van technologische ontwikkelingen die volgens hem de manier van filmen, het soort film, het belang van het werk en de manier waarop het product zich verkoopt aan een groeiend publiek, beïnvloedt.

Telotte's technologisch perspectief is grondig ingebed in theorieën uit media- en filmwetenschappen, met name die van Bazin, Virilio en Manovich. Hij legt hun ideeën op een bondige manier uit en verbindt ze met interessant casusmateriaal; het lezen van Telotte's boeken is hierdoor aangenaam. Hoewel de literatuur goed is ingepast, ligt de nadruk echter te sterk op cultuurfilosoof Virilio met wiens opvattingen hij de relatie tussen techniek en succes onderbouwt. Een van zijn belangrijkste argumenten is Virilio's concept *vision machine*: 'a segment of our contemporary culture that conditions how we see – and inhabit – our world' (vision 59). Hiermee bedoelt hij bijvoorbeeld dat de gebruikte technieken in animatie ons kunnen opleggen hoe wij dingen zien en dus nieuwigheden onbewust accepteren. Voorbeelden zijn de 'Animal Gaze' in *BAMBI*, waarbij kijkers van animatiefilms voor het eerst in staat waren om via de ogen van een dier te kijken, en de introductie van 3D-beelden in *TOY STORY* door een beroep te doen op bekende Disney animaties als *BROKEN TOYS* (*SILLY SYMPHONY*) en *PINOCCHIO*. Telotte toont meerdere keren aan dat Disney de acceptatie van nieuwe technieken bewerkstelligt door het vertrouwd met nieuwe elementen uit te bouwen.

The Mouse Machine begint met een krachtig betoog hoe men Disney kan zien als een vooruitstrevend bedrijf dat open staat voor en gebruik maakt van technologische ontwikkelingen. Daarna bespreekt Telotte de ontwikkeling van nieuwe, technologische elementen van Disneyproducten als de themaparken, televisieprogramma's en CGI (computer-generated imagery) in live-action films. Deze uitstapjes maken zijn beargumentering erg breed, waardoor hij

de animatiegeschiedenis van Disney selectief bespreekt. Zo ontbreekt er een bespreking van het computerprogramma CAPS (computer animation production system), de voorloper van RenderMan, wat het in de jaren tachtig mogelijk maakte om sneller handgetekende animatie te produceren. Beide computerprogramma's en de rol die ze bij Disney spelen worden te kort besproken. Deze tekortkoming kan deels veroorzaakt zijn doordat Telotte zijn selectieprocedure heeft laten beïnvloeden door zijn interesse in sciencefiction. Zo richt hij zich in het hoofdstuk over televisie voornamelijk op de documentaires inzake wetenschap over de toekomst. Als hij meer afstand had genomen van deze interesse, dan had dit boek andere, grotere technologische ontwikkelingen kunnen beschrijven.

In *Animating Space* heeft Telotte dit selectieprobleem proberen goed te maken door uitgebreider in te gaan op Amerikaanse animatiegeschiedenis, toegespitst op Disney. De titel verraadt dat het animeren van ruimte ofwel diepte een belangrijke rol heeft gespeeld in Disney's ontwikkeling naar het creëren van hyperrealisme. In het boek beschrijft hij de technologische ontwikkelingen rotoscope, multiplane camera, CGI, motion en performance capture om aan te tonen dat Disney een grondlegger is in de animatiewereld. De multiplane camera wordt door hem beschreven als een camera bestaande uit vier verticale staanders die samen een frame vormen waarin horizontale vlakken zijn ingevoegd. Door het bewegen van de horizontale vlakken kon men diepte creëren. Volgens Telotte leidde het tot scherpere en helderder afbeeldingen, die het mogelijk maakten om animatie van live-action fotografie te onderscheiden en bovendien aangenaam overeenkwamen met de natuurlijke perceptieprocessen. Hier blijkt dat die camera een belangrijke ontwikkeling was voor de animatiewereld en dat de techniek toegepast kon worden zonder dat het publiek zich ervan bewust hoefde te zijn.

De argumentatie die in *The Mouse Machine* zo krachtig is, is in dit boek meer impliciet en daarom is het aan te raden beide boeken te lezen om een beter inzicht te krijgen hoe een technologisch perspectief veel kan zeggen over succes en groei in de entertainment- en anima-

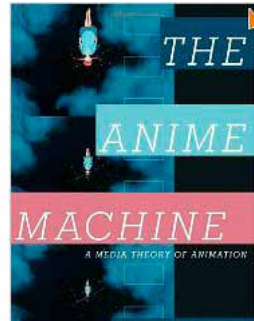
tiewereld. Ook de beïnvloeding van technologische ontwikkelingen door andere studio's als Fleischer Brothers en Warner Bros. zijn chronologisch behandeld. Zo bespreekt Telotte uitgebreid de rotoscope die is uitgevonden bij de Fleischer Brothers. Daarnaast beschrijft hij de huidige technologische ontwikkelingen 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)

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-