



## *Zelfreflexiviteit in Japanse animatie*

**Student:** Merel (Mirelle) Veel  
**Studentnummer:** 3497402  
**Datum:** 10 april 2012  
**Scriptiebegeleidster:** Ann-Sophie Lehmann

## Inhoudsopgave

---

Voorwoord	3
Anime in zijn veelzijdigheid	3
<u>Hoofdstuk 1</u>	
1.1 Animatie & Anime; een definitie	6
1.2. De zelfreflexiviteit van de studio en de maker; Gainax & Tsurumaki Kazuya	8
<u>Hoofdstuk 2 - FLCL</u>	
2.1 Karakterbeschrijving en plot	11
2.2 Thema's	12
<u>Hoofdstuk 3 - Analyse</u>	
3.1 Zelfreflexiviteit als stijl	14
3.2 Zelfreflexiviteit als ondersteuning van het narratief en de thema's	25
<u>Hoofdstuk 4 – Conclusie en verder</u>	
4.1 De stijl van FLCL	27
4.2 Vervolgonderzoek	28
Bibliografie	29

## Voorwoord

---

Het veld van animatie en vooral Japanse animatie was voordat ik aan dit onderzoek begon, nog compleet nieuw voor mij. Dit betekende dat ik me veel moest inlezen, en natuurlijk ook inkijken in dit veelzijdige ‘genre’. Gelukkig had ik iemand om me heen die een liefde heeft voor anime en mij graag op de kleine details wilde wijzen tijdens het analyseren van verschillende anime producties. Daarom gaat mijn grootste dank uit naar Daan Schenk. Verder wil ik natuurlijk ook Ann-Sophie Lehmann bedanken in haar functie als scriptiebegeleidster die mij steeds de goede kant op heeft gewezen en de juiste kritische vragen heeft gesteld.

## Anime in zijn veelzijdigheid

---

Animatie kan gecreëerd worden vanaf een nulpunt; er is geen beginbeeld nodig, geen acteurs, geen set, geen props. Een animator kan een wereld creëren die ontstaan is in zijn hoofd. Er zitten geen grenzen aan de wereld die hij wil maken. Natuurlijk wel qua materiaal, maar niet qua narratief en niet qua te creëren wereld. Hoewel de Westerse en de Japanse animatie beiden zijn ontstaan uit hetzelfde beginprincipe, hebben ze toch een andere ontwikkeling doorstaan. Walt Disney heeft bij beiden een grote rol gespeeld. De Disney studio was de pionier in zowel geluid als kleur en verschillende soorten animatie technieken (Drazen: 4-6). De Japanse animatie-industrie had minder geld dan de Hollywood- en Disney-industrie en anime<sup>1</sup> werd dan ook vaak ‘limited animation’ genoemd. Dit betekent dat door budgettaire redenen de kwaliteit zo laag was dat er slechts twee of drie geanimeerde frames per seconde konden worden getoond, terwijl een gemiddelde animatie voor massaproductie zo’n 24 frames per seconde bevatte (Tze-Yue: 2). De Amerikaanse animatie werd vooral gecreëerd als ‘familie medium’, en gericht op kinderen; geen moeilijke plotlijnen, een duidelijk goed versus slecht en geen ingewikkelde karakter ontwikkeling. Japan, aan de andere kant, heeft een publiek van alle leeftijden (Gillespie). Dit zorgt ervoor dat Japanse animatie ongelofelijk veelzijdig is gebleven en een veel breder scala aan thema’s aanraakt dan de Amerikaanse animatie misschien ooit zal doen. Dit betekent ook dat het moeilijk te zeggen is wat het genre precies omvat. Maar dit is dan ook niet de vraag die ik wil gaan onderzoeken; Ik wil juist bij deze veelzijdigheid blijven die anime te bieden heeft. Deze veelzijdigheid is namelijk ook terug te zien in mijn onderzoeksobject; de serie FLCL, ook wel uitgesproken als Fooley Cooley of Furi Kuri (2001), onder andere geregisseerd door Tsurumaki Kazuya<sup>2</sup>. Deze serie gebruikt een grote verscheidenheid aan stijlen om het verhaal te vertellen, en beperkt zich dus niet tot een enkele stijl. FLCL is een zes-delige Japanse serie uit 2001 waarin een 12-jarige jongen, Naota, in aanraking komt met een buitenaards meisje en er veel ongewone dingen in zijn omgeving gebeuren. Maar ik zal hier verder op in gaan in hoofdstuk 1.

---

<sup>1</sup> Ik gebruik de termen ‘Japanse animatie’ en ‘anime’ beiden in dit werkstuk; hiermee doel ik bij beide begrippen op de animatie die in Japan gemaakt wordt. Dit betekent dus dat ik de Westerse betekenis van het woord ‘anime’ gebruik en niet de Japanse; in het Japans staat het woord ‘anime’ namelijk voor animatie in het algemeen, ook alle animatie die buiten Japan gemaakt wordt.

<sup>2</sup> In Japan worden de achternamen vooraan genoteerd en de roepnamen achteraan. Ik zal hetzelfde doen met de Japanse auteurs die ik benoem en met de personages uit de serie die ik analyseer, om verwarring te voorkomen.

Het gebruik van meerdere stijlen in een enkele serie, of zelfs een enkele sequentie is in Japanse animatie vaker te zien. Veel series gebruiken deze verscheidenheid aan stijl om een verhaal zo intens mogelijk over te brengen. Omdat het wel vaker voorkomt in anime is het voor het overgrote deel van het publiek (in Japan) ook niet afleidend wanneer er geschakeld wordt naar een andere stijl, maar juist een extra ondersteuning van het narratief. Dit is bijvoorbeeld ook te zien bij de recente Japanse serie FULLMETAL ALCHEMIST BROTHERHOOD (2009) (zie afbeelding 1, 2 en 3). Ook worden er vaak mangastijlen in een anime gebruikt omdat het vaak voorkomt dat een anime serie gebaseerd is op een manga comic, en dan worden veel symbolen uit de stripversie, ook in de anime versie gebruikt. Ik heb echter speciaal FLCL gekozen als onderzoeksobject omdat er in deze serie een andere insteek is voor het hybride stijlgebruik, namelijk; referenties en zelfreflectie. Zelfreflexiviteit in media zoals gedefinieerd door Roberta Pearson en Philip Simpson luidt als volgt:

In simple audio-visual terms, reflexivity (often referred to as 'self-reflexivity') describes the process by which a film or television programme draws attention to itself, reminding the spectator of its textuality and status as a media construct (...) Within this schema of audio-visual reflexivity, we can identify a series of such devices: strategies of fracture, distancing, interruption, discontinuity. Stylistic virtuosity, as one example, operates according to these principles, and involves an exaggerated, self-conscious use of style that draws the spectator's awareness to the fact that he or she is watching an audio-visual construction. We become alert to the role of the director and the artifice on which all filmmaking and television production is predicated.

(Pearson & Simpson: 377-8)

De 'stylistic virtuosity' die hierboven genoemd wordt als element van zelfreflexiviteit is een groot onderdeel van de serie FLCL, en in dit licht wil ik graag FLCL als onderzoeksobject nemen omdat het, naar mijn idee, reflecteert op verschillende niveaus; bijvoorbeeld het niveau van de technologie, maar ook de geschiedenis van het eigen productiehuis en de geschiedenis van de gehele Japanse animatie. Daarnaast heeft het productiehuis Gainax, waar FLCL door gecreëerd is, ook een geschiedenis in refereren; de eerste filmproducties waren gebaseerd op verwijzingen, hier zal ik in deel 1.2 verder op in gaan. Mijn hoofdvraag is: *Hoe zet FLCL zelfreflexiviteit in als stijl? En hoe ondersteunt deze stijl de narratief?*

Het lijkt mij interessant om dit onderzoek uit te voeren omdat een verhaal op veel verschillende manieren verteld kan worden, en door het gebruik van verschillende stijlen kunnen verschillende gebeurtenissen een bepaalde impact op de toeschouwer hebben. Ook geeft het gebruik van referenties een dubbele laag, die ook weer met associaties werkt. Zo wordt het verhaal van FLCL als een soort algehele compilatie van animatiestijlen aan de toeschouwer getoond, en ik ben erg benieuwd hoe dit de boodschap ondersteunt en of er door de analyse ook onderliggende boodschappen zichtbaar worden.

Eerst zal ik laten zien hoe animatie, en anime in het bijzonder, wetenschappelijk benaderd en geanalyseerd kunnen worden, waarna ik het productiehuis, met de begrippen die deze wetenschappelijke benaderingen aanreiken, zal bespreken samen met de regisseur van FLCL. Hieruit zal ik vervolgen met mijn visie op de zelfreflectie die FLCL gebruikt in de serie. Dit zal ik analyseren nadat ik de plot en personages heb

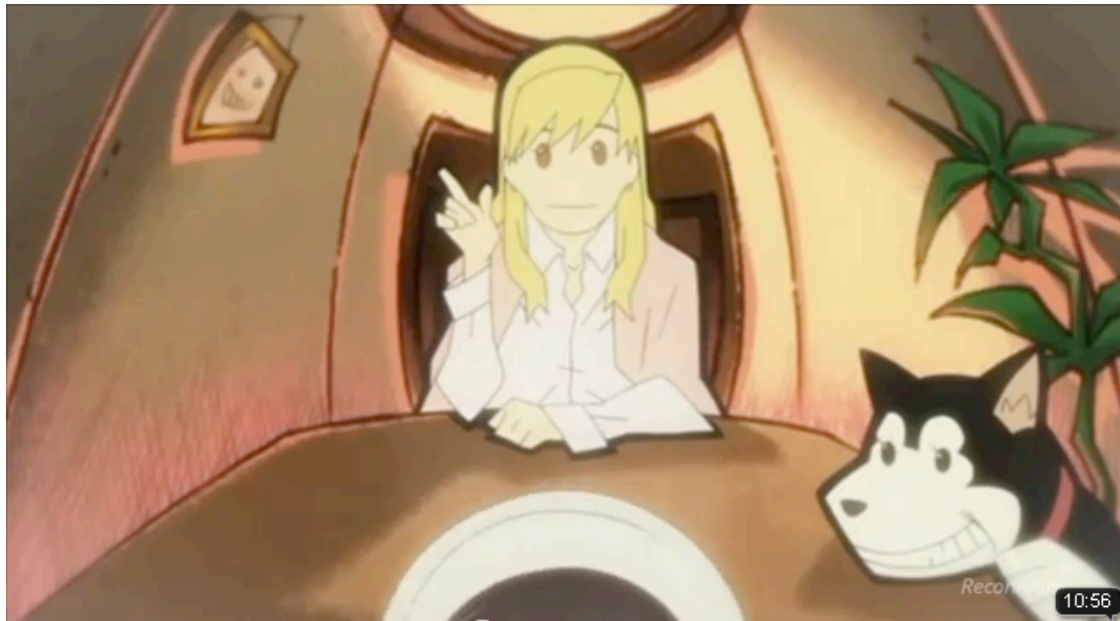
geïntroduceerd. Hopelijk krijg ik een antwoord op de vraag hoe de zelfreflectie in deze serie als stijl ingezet wordt, en hoe dit op de verschillende niveaus werkt in het verhaal.



*Afbeelding 1- Fullmetal Alchemist Brotherhood*



*Afbeelding 2 – Fullmetal Alchemist Brotherhood*



Afbeelding 3 – Fullmetal Alchemist Brotherhood

---

## Hoofdstuk 1

### 1.1 Animatie & Anime; een definitie

---

Sinds het begin van de filmkunst is er gestreefd naar de beste representatie van de werkelijkheid, ondanks argumenten dat een definitie van ‘werkelijkheid’ altijd subjectief zal zijn en dat representatie van de werkelijkheid in ‘image-making’ vaak openstaat voor interpretatie. Documentaires, maar ook de neorealistische films van het naoorlogse Italië proberen bijvoorbeeld een zo ongemedieerd mogelijke werkelijkheid te laten zien (Wells: 24). En dit is waar het grote verschil tussen live-action films en animatie zichtbaar wordt; het concept van mediatie. Bij live-actions films wordt soms de notie gewekt dat de toeschouwer naar beelden kijkt die als het ware ‘objectief’ zouden zijn. Bij animatie is deze vorm van objectieve representatie in principe al onmogelijk omdat animatie altijd gevormd en gecreëerd wordt uit de handen van de maker, Paul Wells kaart het verschil tussen de twee vormen van media als volgt aan:

Animation does not share the same method and approach of the live-action film. Rather, it prioritises its capacity to *resist* ‘realism’ as a mode of representation and uses its various techniques to create numerous styles which are fundamental *about* ‘realism’.

(Wells, 1998: 25)

Wells laat hier dus zien dat animatie een andere benadering nodig heeft dan live-action film. Het gegeven dat animatie van de grond af gecreëerd en ontstaan is uit het handwerk van mensen, zorgt ervoor dat dit een subjectieve representatie van de werkelijkheid met zich mee brengt. Is het dan wel nuttig om animatie te bekijken en te analyseren in het licht van realisme? Ja; omdat ook in deze subjectieve representatie altijd een streven naar een realistische vorm van verbeelding ligt, zoals bij Disney. Disney heeft zich een stijl eigen gemaakt waarnaar vaak wordt verwezen als het ‘hyperrealisme’, waaraan codes en conventies gebonden zijn die aan kunnen geven in hoeverre een productie als ‘realistisch’ bestempeld kan worden. De meeste conventies

hebben te maken met het feit dat karakters, geluiden en bewegingen het gevoel geven aan dezelfde wetten onderhevig te zijn als objecten in onze ‘echte’, ongemedieerde wereld (Wells: 25).

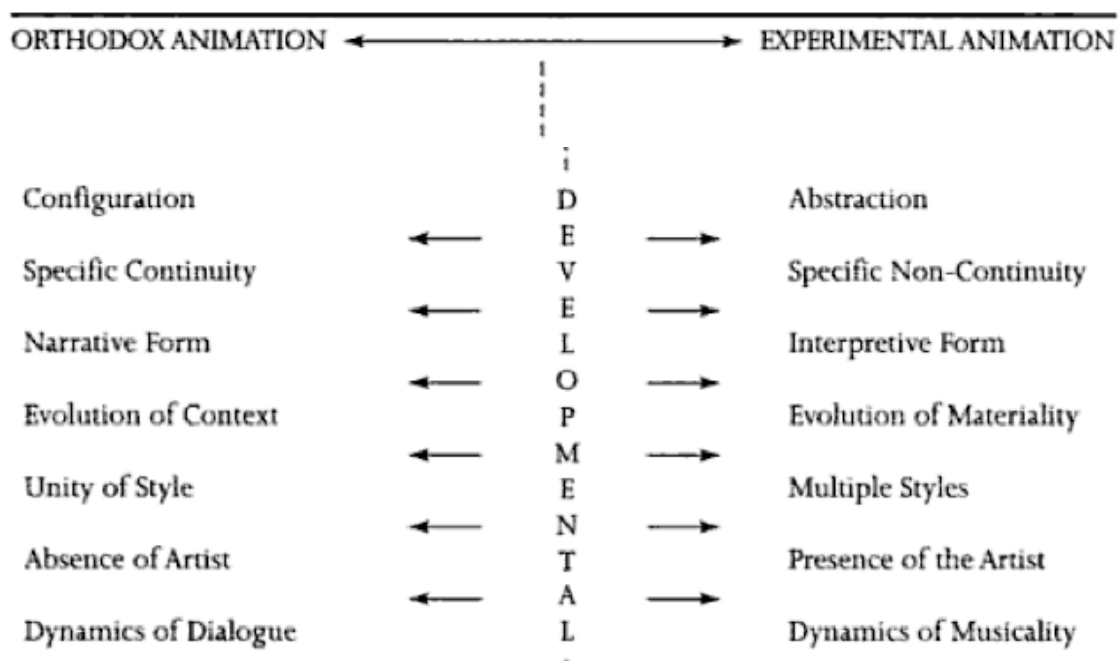
Met deze wetten en conventies in ons achterhoofd kan ik nu al verklappen dat FLCL deze wetten vaak aan haar laars lapt, en dus niet de richting op gaat van het hyperrealisme van Disney. Maar Paul Wells kaart ook niet voor niets aan dat realisme meestal niet als uitgangspunt wordt genomen bij animatiefilm. “Having said that, the medium does enable the film-maker to more persuasively show *subjective reality*” (Wells: 27). Wells haalt ook film historicus William Moritz aan die onderstreept dat echte animatie het beste naar voren komt in abstracte vorm:

No animation film that is *not* non-objective and/or non-linear can really qualify as true animation, since the conventional linear representational story film has long since been far better done in live-action.  
(Moritz, 1988: 21)

De vrijheid van het medium, animatie, hangt nauw samen met het grote gevarieerde aanbod van animatie dat gecreëerd wordt door veel verschillende makers, die vaak niet alleen bezig zijn om met de verschillende middelen hun visie en ideeën te uiten, maar ook vooral bezig zijn om het medium zelf te laten ontwikkelen (Wells: 29).

Hierbij heb ik twee uitersten van de wereld van animatie aangestipt, namelijk het hyperrealisme van Disney en het abstracte, waar volgens Moritz naar gestreefd moet worden, binnen de animatiewereld. Maar hoe valt de serie FLCL, die ik wil onderzoeken, onder te verdelen?

Wells maakt een nuttig schema die orthodoxe animatie (zoals Disney) en experimentele animatie tegenover elkaar zet:<sup>3</sup>



Tabel 1 (Wells: 36).

<sup>3</sup> Zie tabel 1, of Paul Wells, *Understanding Animation*: 35-68, voor uitgebreide informatie.

Hier is te zien dat Wells een bepaalde verdeling van ‘modes of animation’ maakt, waarbij ‘developmental animation’ als brug tussen de twee tegenovergestelde modi staat. Hier kom ik in Hoofdstuk 4 op terug, na de analyse, en zal zien waar FLCL volgens mij het beste in thuis hoort.

Verder is het werk van Thomas Lamarre een belangrijk uitgangspunt voor mijn onderzoek omdat zijn werk *The Anime Machine: a media theory of animation* (2009), een recent theoretisch werk is welke verschillende aspecten van de Japanse animatie behandelt, en dan vooral op het technische niveau. Lamarre benadert anime namelijk als een machine van technologie en laat zien dat Japanse animatie vaak *over* de technologie zelf gaat. Hij leidt dit terug met behulp van de geschiedenis van Japan waarin moderne technologie voor de bevolking altijd gelijk heeft gestaan aan welvaart. Zo zegt hij dat er in Japan altijd gefocust werd “on how science and technology led to ‘civilization and enlightenment’, which was an important slogan of the early decades of the Meiji Era” (Lamarre: xxxv). Om anime te begrijpen is het daarom volgens Lamarre niet voldoende om de thema’s en verhalen te begrijpen, maar moet men kijken hoe anime de denkwijze verandert waarmee we kijken naar de technologische wereld waar we ons in bevinden, “because anime operates and thinks at the level of the moving image” (11). Hij geeft een aantal handvatten waarmee de technologische aspecten van anime bestudeerd kunnen worden, met een vernieuwde *apparatus theory of perception* voor animatie, want zoals hij zegt: “Seeing through the apparatus changes the way in which we see the world (...) Unlike the apparatus of cinema, however which insisted on the monocular lens of the moviecamera and downplayed it’s mobility, [the] train inspired apparatus theory [of animation] stresses speed and movement” (Lamarre: 5). Hij haalt hierbij de *tendencies* ‘cinematisme’ en ‘animetisme’ aan, waarbij cinematisme waarin de perceptie als het ware ‘mobiel’ is en de toeschouwer *in* het beeld beweegt en een *point-of-view* perspectief inneemt, terwijl bij animetisme de toeschouwer *langs* het beeld beweegt, waarbij verschillende lagen voor elkaar langs bewegen om een diepte-effect te creëren (dit is die “train-inspired apparatus zoals eerder genoemd), doordat verschillende lagen een andere snelheid hebben bijvoorbeeld. Er wordt als het ware een ruimte gecreëerd tussen de achterste en de voorste lagen, welke door Lamarre het *animetic interval* wordt genoemd. Deze “train-inspired apparatus stresses speed and movement” (5). Animetisme en cinematisme kunnen beiden in animatie gebruikt worden, en ook tegelijkertijd, ook al veroorzaakt dit vaak ook conflicten volgens Lamarre (10). Makers die met deze verschillende technieken experimenteren zijn onder andere de makers van het Gainax productiehuis; door verschillende stijlen te gebruiken, en ook hier de nadruk op te leggen, wordt er reflectief gewerkt en dus de nadruk gelegd op de animatie techniek.

## 1.2 De zelfreflexiviteit van de studio en de maker; Gainax & Tsurumaki Kazuya

---

Het productiehuis Gainax begon als Daicon Film in 1980 en is opgericht door een paar studenten. De eerste animatie die de oprichters als klein productiehuis maakten was de *short* DAICON III OPENING ANIMATION (1981) voor de Osaka SF conventie, een jaarlijkse science-fiction conventie in Japan, ook wel Daicon genaamd. Deze animatie was bedoeld als promotiefilm en bevatte hierdoor ook veel science-fiction verwijzingen zoals karakters van o.a. Star Wars en Star Trek. Daarnaast staat het woord ‘daicon’ in het Japans voor de Japanse daikon-radijs, hier wordt ook duidelijk naar verwezen in de



animatie, omdat het meisje, het hoofdpersonage in de animatie de taak krijgt om een daicon water te geven, en dit een lastige taak blijkt te zijn. Na het verslaan van vele monsters, science-fiction personages en andere figuren slaagt zij er eindelijk in om de daicon water te geven, die daarna uitgroeit tot een ruimteschip in de vorm van deze zelfde radijs. Hiermee toont de *short* in deze zin al een vorm van zelfreflectie; ze verwijzen hierin namelijk duidelijk naar de makers, de conventie en de geschiedenis van science-fiction animatie. De technologische kant was nog niet sterk ontwikkeld; zo gebruikten ze geen celluloid om de animaties op te tekenen omdat hier geen budget voor was, maar gebruikten ze vinyl. Hierdoor was het lastig om met gebruik van verschillende lagen diepte te creëren; er is geen beweging in of over diepte heen, maar alles is *superflattened* waardoor het gevoel van diepte wordt gecreëerd door slechts de compositie binnen het beeld, die door Lamarre het *exploded view* genoemd wordt (Lamarre, 2009: 130). De opvolgende animatie van Daicon Film was ook een *short* voor dezelfde conventie getiteld DAICON IV OPENING ANIMATION (1983). Ook deze animatie zit bomvol duidelijke verwijzingen naar andere animatieseries en helden zoals Darth Vader en andere Star Wars iconen, Superman, Spiderman etcetera. Ook in deze film wordt gebruik gemaakt van *exploded animation* zoals Lamarre dit noemt, hij ziet dit technische gebruik als een spel tussen animetisme en cinematisme, waar ik in het vorige hoofdstuk over schreef. Om Lamarre te quoten:

(...) the lateral view in the Daicon animation nuances the effects of speed. This is because the use of flat background, together with lack of interest in opening the play between layers of depth of the multiplanar image to the surface, producing a superplanar image on which surface depths temporarily appear, full of potential energy.

(Lamarre, 2009: 133)

En niet alleen de technologie en stijl van de Daicon filmpjes vielen op, maar ook het gebruik van referenties en de manier waarop de filmpjes een nieuwe reflectieve houding tegenover de cultuur rondom anime en science-fiction in nemen:

Many consider the Daicon III and IV Opening Animations to be crucial moments in the history of otaku<sup>4</sup> culture. Irreverent celebrations of science fiction, jam-packed with references, and propelled by a do-it-yourself attitude, the Daicon anime represent the hopes and dreams of the first otaku generation (...).

(Lawrence Eng, 2010)<sup>5</sup>

Hopelijk heb ik hiermee een duidelijk beeld geschept van de eerste experimentele werken van het Gainax productiehuis, en is hierbij te zien dat ze al vroeg bezig waren met experimenteren en refereren. Gainax heeft later ook nooit een groot budget gehad en is nu voor het grootste deel afhankelijk van de *merchandise* van het grootste succes dat Gainax geniet heeft: EVANGELION (1995). Gainax heeft vaak adaptaties van manga's gemaakt en deze bewerkt tot animatieseries. Gainax heeft als hoofddoel experimentele films en series maken die vaak controversiële thema's behandelen of een controversieel einde hanteren.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Otaku is een andere benaming voor het woord *geek*, met name gebruikt voor personen die obsessief bezig zijn met anime en manga.

<sup>5</sup> Lawrence Eng, [Lawmune's Netspace] *Daicon III and IV Opening Animations* (2010) geraadpleegd op 13-03-2012 <<http://www.cjas.org/~leng/daicon.htm>>.

<sup>6</sup> Voor meer informatie over het Gainaxhuis, lees dan het interview met medeoprichter Hiroyuki Yamaga op [Anime News Network] *Interview: Gainax's Hiroyuki Yamaga* (2010) geraadpleegd op 6-03-

Tsurumaki Kazuya, een van de regisseurs en de schrijver van FLCL, werkte eerder al bij Gainax. Hij heeft onder andere meegewerkt aan KARE KANO (1998) en EVANGELION (1995), waarmee hij ook voor het grootste deel met dezelfde crew heeft gewerkt, zoals de *character designer* en mederegisseurs. In een interview op *FLCLworld* verteld Tsurumaki dat “for FLCL [he] wanted to portray the entire history of Gainax (..)” (Tsurumaki<sup>7</sup>). Dit laat zien dat de regisseur vooral bezig is met overkoepelende thema’s en technologieën uit de geschiedenis van Gainax, hij zegt ook dat hij het lastig vindt om nu als regisseur, hij was eerst vooral animator, ook aan het overkoepelende verhaal te denken, en niet de animatie voorop te zetten. Het is dus niet verrassend dat Kazuya bezig is om de technologie van animatie voorop te zetten en met verschillende stijlen te werken, ook zijn interesse en ‘devotie’ aan ‘onrealistische’ stijlen en series legt hij enigszins uit:

This is the first time I have used digital animation, (...) Personally I’m not interested at all in using computers for realistic animation. I’m impressed by it sometimes, but I’m interested in using computers to do what was once impossible, not to do smoother versions of what has already been done. I want to be less realistic.

(Kazuya Tsurumaki)<sup>8</sup>

Ondanks dat de serie digitaal geanimeerd is, laat deze serie zien dat ook al is dit het geval, deze serie geen voorbeeld is van een massaproduct. Maar natuurlijk is de binaire verdeling tussen massaproduct of kwalitatief uniek werk niet altijd zo makkelijk te maken; in ‘Drawing Animation’ beschrijft de animator en theoretica Brigitta Hosea bijvoorbeeld de materialiteit van handgemaakte animatie, maar ook digitale animatie. Ze zegt dat sommige kunstenaars beweren dat digitale animatie authenticiteit mist en hierdoor snel bij massaproductie wordt geplaatst, maar Hosea zegt hierover: “digital imagery is created through a more complex set of discourses, processes and paradigms than this [argument] suggests” (356). Waarmee ze dus duidelijk maakt dat deze scheiding niet zo zwart-wit te maken valt. En ik wil aan de hand van dit citaat nogmaals benadrukken dat bij FLCL de technologie de overhand neemt, omdat de *auteur* ondanks gebruik van modernere technologie zijn handtekening op het product zet, en hier eerder sprake is van experimentele kunst, dan een commercieel massaproduct. Deze handtekening, het auteurschap van Kazuya in FLCL, zoals ik wil onderzoeken, is juist het spelen met de technologie en stijl, en de ontwikkeling van die technologie en stijlen door de jaren heen. Hij uit dit naar mijn idee in het gebruik van ‘zelfreflexiviteit’ als stijl. In een artikel over zelfreflexiviteit in cinema zegt Dana Polan: “To a large extent, what we refer to as self-reflexivity represents (...) [a] strategy in the interplay of a technique intrinsic to and actually defining the process of art” (Polan, 1974). Zelfreflexiviteit is dus als het ware een techniek waarmee verwezen wordt naar de technologie zelf, en het maken van het kunstproduct. En juist dit is wat mijn onderzoek mooi samenvat; de zoektocht naar de verschillende niveaus waarop Kazuya met FLCL de technologie en zijn historie onderstreept en hiermee zijn handtekening op FLCL zet.

---

2012 <<http://www.animenewsnetwork.com/interview/2010-06-03/interview-gainax-hiroyuki-yamaga>>, of bezoek [*FLCLworld*] *Gainax* (2011) geraadpleegd op 6-03-2012 <<http://www.flclw.com/history/gainax/>>.




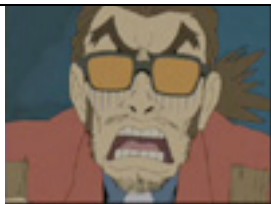


<sup>7</sup> Zie het gehele interview op [*FLCLworld*] *Interview with Tsurumaki Kazuya* (2011) geraadpleegd op 06-03-2012 <<http://www.flclw.com/history/interview-with-kazuya-tsurumaki/>>.

<sup>8</sup> Ibidem.

## Hoofdstuk 2 - FLCL

### 2.1 Karakterbeschrijving en plot

Voordat ik de plot uiteenzet zal ik de belangrijkste personages introduceren in de volgende tabel:

Naam	Afbeelding <sup>9</sup>	Omschrijving
Nandaba Naota		Naota is 12 jaar en het hoofdpersonage van de serie. Hij is ervan overtuigd dat hij heel normaal is, en dat er nooit iets gebeurt in zijn stad. Hij kijkt op tegen zijn oudere broer die in Amerika is en die hij heel erg mist. Hij worstelt met zijn pubertijd, met wie hij is, en met wie hij moet worden. Hij bezit sterke N.O. krachten, die Haruko probeert te gebruiken.
Haruhara Haruko		Haruko zegt dat ze 19 is, en ze komt niet van de aarde. Ze rijdt een vespa, heeft roze haar, en gebruikt een basgitaar als wapen. Ze is de katalysator van het plot wanneer ze Naota tegenkomt, hem omver rijdt met haar gele Vespa en in zijn huis komt wonen als huishoudster.
Samejima Mamimi		Mamimi was het vriendinnetje van Tasuku (broer van Naota) voordat hij weg ging. Ze gaat weinig naar school, en is meestal in haar eentje onder de brug te vinden met een sigaret en destructieve videospelletjes. Ze leunt op Naota sinds Tasuku weg is en noemt hem Ta-kun, haar koosnaampje voor zijn broer. Dit koosnaampje gebruikt ze later ook voor veel anderen dieren en objecten.
Nandaba Kamon		Dit is de vader van Naota, waar hij zich diep voor schaamt omdat hij volgens Naota altijd kinderachtig doet. Hij is een freelance schrijver. Haruko maakt een speelpop die lijkt op Kamon en verstopt Kamon zelf in de kast, waar hij later gevonden en gereanimeerd wordt door Naota.
Ninamori Eri		Zij is een 12-jarig klasgenootje van Naota, en de dochter van de president. Ze heeft een oogje op Naota, maar hij is te bang om hier iets mee te doen.
Commandant Amarao		Amarao werkt voor de geheime dienst van buitenlandse zaken en leidt de jacht op Haruko. Deze geheime dienst weet van het bestaan van buitenaardse wezens en wil deze buiten de publiciteit houden. Hij draagt artificiële wenkbrauwen die de N.O.-straling

<sup>9</sup> De afbeeldingen in de tabel zijn afkomstig van de site [FLCLWorld] *Characters* (2011) geraadpleegd op 5-04-2012 < <http://www.flclw.com/characters/>>

		tegenhouden, en hij schijnt een soortgelijke relatie met Haruko gehad te hebben als Naota in dit verhaal opbouwt.
Nandaba Tasuku		Tasuku is de broer van Naota die in Amerika zit om honkbal te beoefenen. Mamimi is verliefd op hem, maar vindt een kaart waar Tasuku met een Amerikaans vriendinnetje op staat.
Canti		Canti is een robot die gecreëerd is door Medical Mechanica en door de portal van Naota's hoofd komt. Later blijkt dat Atomsk al die tijd verscholen zat in Canti.
Atomsk		Er wordt ook wel gerefereerd naar Atomsk als 'The Pirate King', en is een van de machtigste ruimtevaarders van het heelal. Zijn N.O.-kracht is zo sterk dat hij hele planeten kan laten verdwijnen en alles kan laten bewegen. Hij heeft een vogelachtige gedaante.

De plot van FLCL lijkt op het eerste gezicht rommelig, maar na meerdere keren kijken werd mij meer duidelijk. Naota is het hoofdpersonage en komt op een gegeven moment in contact met Haruko; tijdens hun eerste ontmoeting wordt Naota omver gereden door de Vespa van Haruko en geeft zij hem een klap met haar basgitaar. Gelijk hierna ontwikkelt Naota een hoorn die uit zijn voorhoofd groeit. Dit blijkt later een portal te zijn waarmee Haruko objecten over een lange afstand teleporteert met de hulp van N.O.-kracht. N.O. is een kracht die ontstaat door samenwerking van de linker en rechter hersenhelften van het brein. Bij sommige mensen is deze N.O.-kracht heel sterk, zoals bij Naota. Dit is dan ook de reden dat Haruko aan zijn zijde blijft. Haruko strijdt tegen een bedrijf dat Medical Mechanica heet en gevestigd is in de thuisstad van Naota: Membase. Ook zoekt Haruko de ruimtepiraat Atomsk omdat ze zijn krachten wil hebben, terwijl Commandant Amarao denkt dat Haruko verliefd op hem is en hem daarom wil vinden. Amarao strijdt met zijn geheime dienst zowel tegen Haruko als tegen Medical Mechanica.

Naota is in dit alles een pion terwijl hij ook nog heen en weer geslingerd wordt tussen Mamimi, Ninamori en Haruko's aandacht. Het blijkt dat Naota is opgegroeid zonder een moederfiguur en erg veel hecht aan de aanwezigheid van Haruko.

## 2.2 Thema's

Het grootste thema in FLCL is het 'ouder worden', hierbij wordt vooral gefocust op de pubertijd via het personage Naota die 12 jaar is. Hierbij komen vele seksuele metaforen kijken die de seksuele ontwikkeling en kinderlijke, 'puberale' nieuwsgierigheid naar seksualiteit onderstrept. Het verlangen naar volwassenheid van Naota wordt onderstrept door het feit dat Naota tegen zijn broer opkijkt, die weg is en aan wie hij vaak denkt, en het gegeven dat veel andere volwassenen idioot neergezet

worden wat hij ook vaak bekritiseert als kinderlijk gedrag.<sup>10</sup> De seksuele verwijzingen en metaforen zijn o.a. de horens die Naota krijgt die volgens sommige toeschouwers en analisten metafoor staan voor een erectie, die hij steeds beschaamd probeert te verstoppen, en de bloedneuzen die personages krijgen wanneer er seksuele content getoond wordt.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Dit wordt onderstreept met bepaalde verwijzingen en referenties van o.a. Southpark en Chin Chan die gekoppeld worden aan bepaalde personages, hier ga ik in het volgende hoofdstuk dieper op in.

<sup>11</sup> Dit is overigens ook een referentie naar een andere serie, ook hier ga ik in het volgende hoofdstuk verder op in.

## Hoofdstuk 3 - Analyse

### 3.1 Zelfreflexiviteit als stijl

---

Om de zelfreflectieve elementen in de serie FLCL te analyseren en onderzoeken is het nodig dat ik een categorisering maak van de verschillen niveaus waarop deze reflexiviteit werkt, hoe dit zich uit, en waar dit aan te herkennen en aan te verbinden is. Na een grondige analyse van de serie heb ik de volgende categorieën uiteengezet en benoemd:<sup>12</sup>

- Letterlijke verwijzing in dialoog naar de technologie (*Direct Reflecteren*).
- Verwijzingen naar moderne technologie in het algemeen (*Indirect Reflecteren*).
- Stijl hanteren van andere serie (*Parafraseren*).
- Verwijzen naar personages of objecten uit andere series (*Refereren*).
- Stijl aanpassen aan de scène (gemoedstoestand of tijdsbepaling aangeven) (*Transformeren*).

Ik zal per categorie een aantal voorbeelden geven, hoe deze in de serie tot uiting komt, en ook hoe de verschillende niveaus op elkaar inwerken.

#### *Direct Reflecteren*

Bij direct reflecteren doel ik op expliciete uitspraken in de dialoog door de personages die duiden op de technologie en stijl waarmee gewerkt wordt in de serie op dat betreffende moment. Ook uitspraken over de manier waarop het plot verloopt of kritische noten hierbij beschouw ik als directe reflectie. Bij de Fontaine Fables Studio is deze vorm van reflectie ook eens ingezet door animatoren om verkapt kritiek te geven op de technologische en stilistische ontwikkelingen die steeds meer richting de 'Disney cuteness' neigden. Ted Mischkin die zich hiertegen verzette, gebruikte zijn geanimeerde alter ego, Waldo, om zijn kritiek te uiten:

For example, a memorable scene set in a movie theater shows a hopeless Ted watching the latest of the studio's output, while Waldo complains that Schick & Co. are "turning [him] into a fuckin' pansy!" (...). Such outbursts suggest that Waldo is not only the tormenting embodiment of Ted's creative energy and talent, but also his mouthpiece, daring to say the things that Ted, browbeaten by Jack Schick, cannot. Waldo thus becomes the satiric chorus in this story – he supplies sidelong commentary on the transformation of the cartoon business.  
(Charles Hatfield, 2004)

Een moment waarop de directe reflectie het meest duidelijk aanwezig is in FLCL, is een scène waarin de animatiestijl de overgang maakt naar een zwart-wit mangastijl<sup>13</sup> (zie afbeelding 4 en 5). Tijdens deze eetscène in aflevering 6 worden de personages statisch getekend in zwarte frames en beweegt de 'camera' langs de verschillende stripplaatjes. Wel bewegen de achtergronden als verschillende lagen langs elkaar, we zien hier dus het 'animetisme' waar Lamarre het over heeft, juist op een plek waar de rest van de stijl meer statisch is en er verwezen wordt naar een meer statisch medium; de manga. Tijdens deze sequentie reflecteert Kamon (Naota's vader) op wat er op het moment qua technologie aan de hand is. Hij duwt zich als het ware uit de manga-

---

<sup>12</sup> Deze categorieën zijn geen absolute waarden en kunnen tegelijkertijd voorkomen en zelfs elkaar versterken.

<sup>13</sup> Het woord 'manga' wordt vaak gebruikt om te refereren naar de Japanse *comicbooks*.

tekening (zie afbeelding 6) en terwijl hij weer in full colour getekend wordt zegt hij: ‘Aahhhh stop stop stop! That’s enough now, eh? Let’s just stay with anime...’ Waarop het gesprek als volgt verder gaat, terwijl de manga-tekeningen op de achtergrond weggedragen worden (zie afbeelding 7):

Naota: Anime?

Naota’s Grandfather: Its exhausting...

Kamon: It’s hard to be in manga form, it takes time and it’s a lot of work. After the first episode they said not to do the manga thing again, but the we get accused of being lazy, right?

Naota: What do you mean right? Quit fooling around it’s not cool you know...

Kamon: Fooly Cooly?

Haruko: Fooly Cooly!

Kamon: Naota, it’s time to lay it on the line, what does Fooly Cooly mean?

Naota: I don’t know...

Kamon: Come on, you have to know, the main character always knows stuff like that!

(FLCL: aflevering 6)

Hier zien we een conversatie die eerst op het niveau van de technologie reflecteert, namelijk de verschillende animatiestijlen manga en anime, en ook over de werkwijze en discussies die er duidelijk gevoerd zijn binnen het productiehuis tijdens het maken van de serie. Daarna gaat het gesprek ook over de inhoud en de titel van de serie. De vader vraagt namelijk aan Naota wat Fooly Cooly (de titel van de serie) betekent en dat hij dit hoort te weten omdat hij het hoofdpersonage is. Dit is een duidelijk geval van zelfreflectie waarbij de vader weet dat hij zich in een geanimeerd verhaal bevindt, terwijl Naota niet weet waar hij het over heeft. Naota ziet dit slechts als de vreemde capriolen van zijn vader en vindt wat hij doet kinderachtig, terwijl zijn vader op dit moment eigenlijk meer begrijpt van zijn omgeving dan Naota.



Afbeelding 4 – FLCL: De ‘camera’ beweegt van de rechter frame....



*Afbeelding 5 – FLCL: ...naar de linker frame*



*Afbeelding 6 – FLCL: Kamon stapt uit de zwart-witte manga tekening en krijgt weer kleur.*





Afbeelding 7 – FLCL: Kamon legt uit dat manga vermoeiend is, terwijl er manga platen achter zijn rug weggedragen worden.

---

Een ander moment in aflevering 6 waar er gereflecteerd wordt op de plot, is wanneer, als aanloop op de climax, het gebouw van Medical Mechanica (welke er sprekend uitziet als een enorme strijkbout) vergezeld is door een enorme hand, die ontstaan is uit een robot (zie afbeelding 8). Commandant Amarao en zijn collega Luitenant Kitsurubami overleggen de situatie:

K: It's a hand isn't it?

A: It's a hand..

K: Do you think it will grab it?

A: I think that it wants to grab it.

K: But,...I mean... it's just so obvious isn't it? A hand, grabbing an iron...

A: Well, that's just the way it is.

K: Does it wanna iron out the wrinkles?

A: Of what?

K: The wrinkles of the brain... you know?

A: Then we'll all be brainless morons, those wrinkles are how we think.

(FLCL: aflevering 6)

Ook hier wordt er gereflecteerd op het niveau van de plot en op de keuzes die de makers hebben gemaakt om voor de duidelijke associatie te gaan om een hand een strijkijzer te laten pakken, met waarschijnlijk ook een kritiek op andere makers die vaak gaan voor overduidelijke associaties in het creëren van een animatie. Naast de directe uitspraken zijn er ook indirecte verwijzingen naar de technologie in het algemeen die reflecterend kunnen werken, dit noem ik *indirecte reflectie*.

---



*Afbeelding 8 – FLCL: Het gebouw van Medical Mechanica*

#### *Indirect Reflecteren*

Indirecte reflectie vindt plaats wanneer er in algemene zin verwezen wordt naar moderne technologie en technologische ontwikkeling. Zoals in veel Japanse animatie wordt er vaak verwezen naar technologie, aldus ook Lamarre zoals eerder genoemd, en gaat de animatie vaak ook *over* technologie als thema. In FLCL staat de technologie ook gedeeltelijk in het middelpunt van de serie; we zien bijvoorbeeld vaak elektriciteitsmasten, er worden robots gecreëerd en ‘Medical Mechanica’ heeft een prominente rol in het narratief. Er wordt zelf gespeculeerd of Medical Mechanica de lijnen in onze hersenen wil platstrijken (zie hierboven). Dit alles lijkt te refereren naar een moderne, technologische wereld waarin de vooruitgang en ontwikkeling in techniek niet altijd tot geluk leidt. Maar deze verwijzingen blijven minder belangrijk, in ieder geval minder relevant voor mijn onderzoek, dan de reflecties middels de stijl, zoals parafraseren.

#### *Parafraseren*

Bij parafraseren wordt er in een sequentie, of in delen hiervan, de stijl overgenomen van een andere serie, ander productiehuis, of andere maker, zowel Japanse makers worden geparafraseerd alsook Westerse. Een hele duidelijke stijlbreuk vindt plaats in aflevering 5, waar een scène geheel geanimeerd in de stijl van SOUTH PARK (1997-?) door een andere scène heen gemonteerd wordt door middel van *cross cutting* (zie afbeelding 9). Het betreft hier een scène waarin Commandant Amaraao via de telefoon zijn orders doorgeeft, deze scèneswitch naar de South Park scène waarin ook Amaraao getoond wordt maar dan in een hele andere tijd en plaats. Hij zit bij de kapper en vertelt hoe hij zijn kapsel wil hebben: ‘You know more mature looking’ (FLCL). Hiermee wordt er een totaal andere kant van de commandant getoond in een andere context. Er wordt hiermee een kant van hem belicht waarin hij er goed over nadenkt wat anderen van hem vinden, hoe hij eruit ziet, en dat hij er stoer en volwassen uit wil zien, en dit alles in een tekenstijl van een kinderlijke cartoon uit Amerika. Zijn zelfverzekerde uitstraling die hij heeft in de rest van de plot is hiermee, met behulp van de kinderlijkheid van de scène, ietwat teniet gedaan. Ook staat SOUTH PARK (zie afbeelding 10 voor een voorbeeld van South Park) bekend om zijn kritiek op allerlei

gebeurtenissen en karakters in de samenleving, en deze sequentie duidt meteen op een kritiek van de volwassenheid en mannelijkheid van Amara, maar hier zal ongetwijfeld nog meer achter zitten.



*Afbeelding 9 – FLCL: ‘South Park-stijl’*



*Afbeelding 10 – South Park: Een voorbeeld uit het origineel; je ziet hier duidelijk de overeenkomst in de ‘limited’ animatiestijl, de 2D stijl, de manier van tekenen van de mond en de ogen, en de beweging van de wenkbrauwen.*

Verder vallen sequenties zoals de zwart-wit manga stijl, die ik hierboven behandeld heb, ook onder de categorie parafaseren. Hier wordt echter niet specifiek naar een bepaalde manga gerefereerd, maar wel naar een specifieke andere stijl. Vaak wordt er in Japanse anime gerefereerd naar manga, omdat animatieseries vaak gebaseerd zijn op het origineel dat eerst in manga is uitgegeven. Bij FLCL is deze volgorde van het op de markt brengen van producten niet van toepassing, want pas na het succes van de serie is er een manga gemaakt en een boek geschreven. De stijlbreuk op deze manier wordt dus vooral ingezet als zelfreflectie van het medium.

### *Refereren*

Bij refereren worden er iconen, superhelden, personages, of objecten uit andere series of films, in het verhaal opgenomen, zoals het geval is bij de Daicon openingsfilmpjes. Onmisbaar in deze categorie zou natuurlijk een referentie naar de Daicon filmpjes zijn, naar het verleden en beginpunt van Gainax, en deze mist dan ook niet. Wanneer Haruko een gevecht aangaat met een aantal robots komt ze tevoorschijn in een sexy *bunny* pakje (zie afbeelding 11). Deze verschijning is een referentie naar het hoofdpersonage in de DAICON IV OPENING ANIMATION (1983). Het konijnenmeisje is ook in dit filmpje een strijder tegen verschillende science-fiction karakters, en met deze outfit belichaamt Haruko gelijk alle krachten die dit Daicon meisje ook heeft. En terwijl het Daicon meisje zich door de lucht beweegt op een zwaard, doet Haruko dit met háár wapen: de gitaar.



*Afbeelding 11 – FLCL: Haruko als Daicon IV Bunny*



*Afbeelding 12 – De originele Daicon IV Bunny*

Haruko wordt hier geportretteerd met de associatie van een al bestaand personage uit een andere film. Dit gebeurt niet slechts bij Haruko, ook de vader van Naota, Kamon wordt vaak neergezet in associatie met bestaande karakters. Bij Kamon is dit meerdere keren het figuurtje van SHIN CHAN (1992). Shin Chan is een klein ongemanierd jongetje van 6 die opgroeit in Tokyo. Hij trekt zich van niemand iets aan, is onbeschoft en voor zijn leeftijd ook erg pervers. Kamon wordt met dit ventje geassocieerd wanneer er over hem gesproken wordt er een bordje naast het hoofd van Naota verschijnt, met zijn vaders hoofd erop, maar dan geanimeerd in de stijl van SHIN CHAN (zie afbeelding 13). De perversheid van het personage Kamon wordt dus onderstreept door hem in verband te brengen met Shin Chan (zie afbeelding 14). Maar Kamon's karakter wordt met meerdere bekende personages uitgelicht, bijvoorbeeld het personage Lupin uit LUPIN THE THIRD (1979), een nonchalante dief die als een soort James Bond met vrouwen om gaat en ook vaak in aanraking komt met *femmes fatales*. Wanneer Kamon een avance maakt bij Haruko (zie afbeelding 15: a, b en c), wordt dit precies in de stijl gedaan van de openingssequentie van LUPIN THE THIRD (zie afbeelding 16:a, b en c). Hier wordt het rokkenjager gedrag van Kamon nog eens dik onderstreept, en tegelijkertijd wordt Haruko geassocieerd met een femme fatale en een moeilijk te 'scoren' vrouw.



Afbeelding 13 – FLCL: Kamon afgebeeld als de kleine Shin Chan



Afbeelding 14 – SHIN CHAN



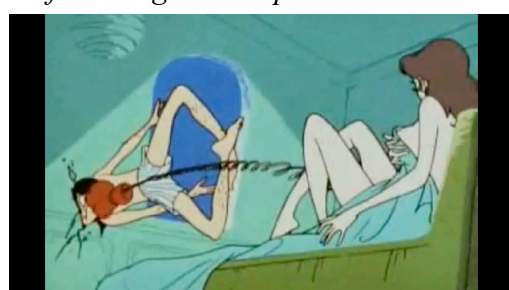
Afbeelding 15 – FLCL: a



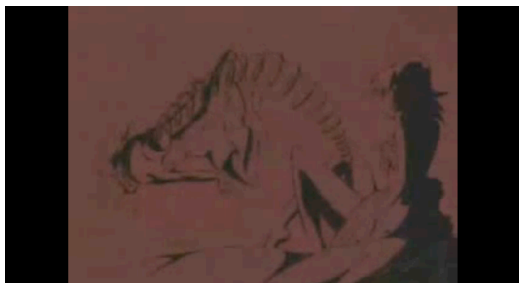
Afbeelding 16 – Lupin The Third: a



b.



b.



c.



c.

Verder worden er kenmerkende gebeurtenissen uit andere series gebruikt om direct deze associatie te gebruiken voor wat er gebeurt in deze scène van FLCL. Wanneer

Haruko bij Naota zijn N.O. portal aan het bevoelen is en Naota hier hevig tegen protesteert luisteren Commandant Amarao en zijn collega's mee. De scène lijkt heel seksueel suggestief door het taalgebruik, en dit wordt nog eens bevestigd wanneer er getoond wordt dat alle medewerkers van Amarao een bloedneus hebben gekregen (zie afbeelding 17). Dit is een duidelijke referentie naar de serie ONE PIECE (1999 - ?), waarin het personage Sinji telkens een bloedneus krijgt wanneer hij opgewonden raakt van vrouwen (zie afbeelding 18). Door deze associatie te maken wordt er verwezen naar een seksuele spanning tussen Naota en Haruko.

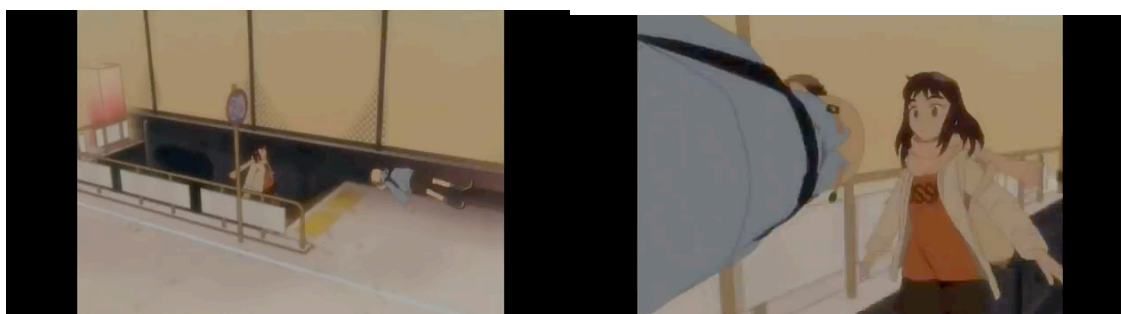


Afbeelding 17 – FLCL: Bloedneus



Afbeelding 18 – One Piece: Bloedneus

Er zijn tevens stijlgebruiken die een beetje tussen de categorisering in hangen, zoals wanneer een herkenbaar effect uit THE MATRIX (1999) wordt ingezet. Omdat THE MATRIX een live-action film is, kan de stijl natuurlijk niet expliciet overgenomen worden, maar een aantal herkenbare aspecten uit de film worden gebruikt. THE MATRIX is een film die veel gebruik maakt van de cinematografische aspecten van cinema die ik behandeld heb via de inzichten van Lamarre (2009). Door met cinematisme te spelen in deze scène krijgt deze een heel andere dimensie. De animatiestijl van FLCL is meestal namelijk dichterbij animetisme te plaatsen, dan bij cinematisme. Maar bij deze sequentie wordt het cinematisme juist sterk benadrukt. In deze sequentie zien we namelijk de 'camera' (het *point of view* van de toeschouwer) om Naota en Ninamori heen bewegen terwijl de actie in de scène "op pauze gezet" is. Doordat er wordt bewogen *door* de animatie heen, in plaats van er *langs* te bewegen, wordt er een ander gevoel van diepte gecreëerd (zie afbeelding 19). Zo wordt er toch gerefereerd naar een *live action* productie waarin cinematisme als sterk stijlgebruik ingezet wordt, in een geanimeerde serie die vooral 2D technieken hanteert.



Afbeelding 19 – FLCL: a.

b.



c.

d.



e.

f.

### *Transformeren*

Bij transformeren wordt er niet verwezen naar een bepaalde stijl of techniek die in een andere serie, of film, gebruikt wordt, maar wordt er een andere stijl ingezet puur vanuit een narratief oogpunt, hiermee bedoel ik dat het veranderen van stijl de sfeer of gebeurtenis van de scène of sequentie ondersteunt.<sup>14</sup> Ook kan er naar een andere tijd verwezen worden, zoals het verleden. Dit komt bijvoorbeeld voor wanneer Naota iets herinnert uit zijn kindertijd en dit in de scène via een andere animatiestijl verbeeld wordt (zie afbeelding 20: a, b en c). Hij vertelt in een *voice-over* dat hij zich herinnert dat Mamimi ooit gered is uit een brandende school door zijn oudere broer, en sindsdien Mamimi verliefd op hem is geworden. De stijl die hier geanimeerd wordt heeft veel weg van een kindertekening, kinderlijk beschilderd met verf, en wat wazig. We zien ook kleine kinderen afgebeeld en dat het verhaal gaat over een gebeurtenis van beleefd door kinderen. De stijl en het narratief vullen elkaar hier goed aan; de grote switch in stijlgebruik laat zien dat er een sprong wordt gemaakt in tijd, en dat het zich afspeelt in de herinnering van een kind. Een ander voorbeeld is wanneer er geïnsinueerd wordt dat er misschien een romantisch moment ontstaat, in de eerste aflevering. Het lijkt er even op dat Naota een zoen zal geven aan Ninamori terwijl hij door de lucht geslingerd wordt na een aanrijding met de scooter van Haruko (zie afbeelding 21). Enkel door het stijlgebruik wordt de intentie van romantiek gewekt, die vervolgens weer teniet gedaan wordt doordat Naota Ninamori omver stoot en de animatiestijl weer overgaat in een abstractere ‘actie’-stijl (zie afbeelding 22). Waarbij de romantische stijl gebruik maakt van lieve pastelkleuren en een zacht licht dat zonnestrallen maakt, terwijl het volgende shot, de ‘actie’-stijl gebruik maakt van snelle bewegende achtergrond van zwart op witte strepen, en de lieflijkheid uit het beeld verdwenen is.

<sup>14</sup> Hierbij moet ik vermelden dat er natuurlijk stijlveranderingen zijn die ik, als leek, zou categoriseren bij ‘transformeren’ terwijl het in feite parafrasen betreft. Dit kan voorkomen omdat ik niet alle stijlen van alle animatie die ooit in Japan, of in de rest van de wereld, gemaakt zijn zal kunnen herkennen. Maar natuurlijk werkt parafrasen ook altijd op het niveau van transformatie, en wordt de stijl ingezet om de sfeer van een gebeurtenis kracht bij te zetten, of op een andere manier de narratief te ondersteunen.





Afbeelding 20 – FLCL: a, b en c



Afbeelding 21 – FLCL



Afbeelding 22 – FLCL

---

### 3.2 Zelfreflexiviteit als ondersteuning van het narratief en de thema's

---

In het artikel 'Self-Reference in the Media'<sup>15</sup> van Winfried Nöth bespreekt Nöth het gebruik van zelfreflexiviteit in verschillende soorten media, en brengt een bepaalde paradox ter sprake, namelijk:

The media represent events or ideas and thus mediate between the mediators and their audiences, so that self-reference, in this process, appears to be a semiotic paradox, for how can self-referential signs mediate if they refer to nothing but to themselves?

(Nöth, 2001)

Het lijkt dat Nöth hier een paradox en een vicieuze cirkel te pakken heeft, waar niet uit te komen is. Maar in het geval van FLCL wordt er op meerdere niveaus zelfreflectie als stijl ingezet; er wordt niet alleen naar de serie als alleenstaand project verwezen, waardoor het eigenlijk naar niets verwijst, maar het verwijst ook naar zichzelf als technologie, naar zichzelf als een productiehuis en animator met geschiedenis en ook naar een meer algemene ontwikkeling en geschiedenis van animatie, door te reflecteren hierdoor wordt de semiotische paradox omzeilt omdat er verwezen wordt naar een gehele ontwikkeling die plaatsgevonden heeft in de animatiewereld. En natuurlijk is verwijzen niet het enige middel om het verhaal te vertellen, maar een ondersteuning. Verder zitten er ook verschillende metaforen in die niet verwijzen naar animatie of een andere technologie, maar naar algemenere thema's of gebeurtenissen, zoals seksuele verwijzingen.

Referenties naar de technologie, naar andere series of transformaties naar een andere stijl, worden vaak per scène ingezet of zelfs per personage (zoals bij de vader van Naota) die neergezet wordt als een pervers ventje en bij Haruko, die in haar Daicon

---

<sup>15</sup> Dit artikel is een herziene versie van een 'grand proposal' door de auteur samen met Karin Wenz in 2001 opgezet.

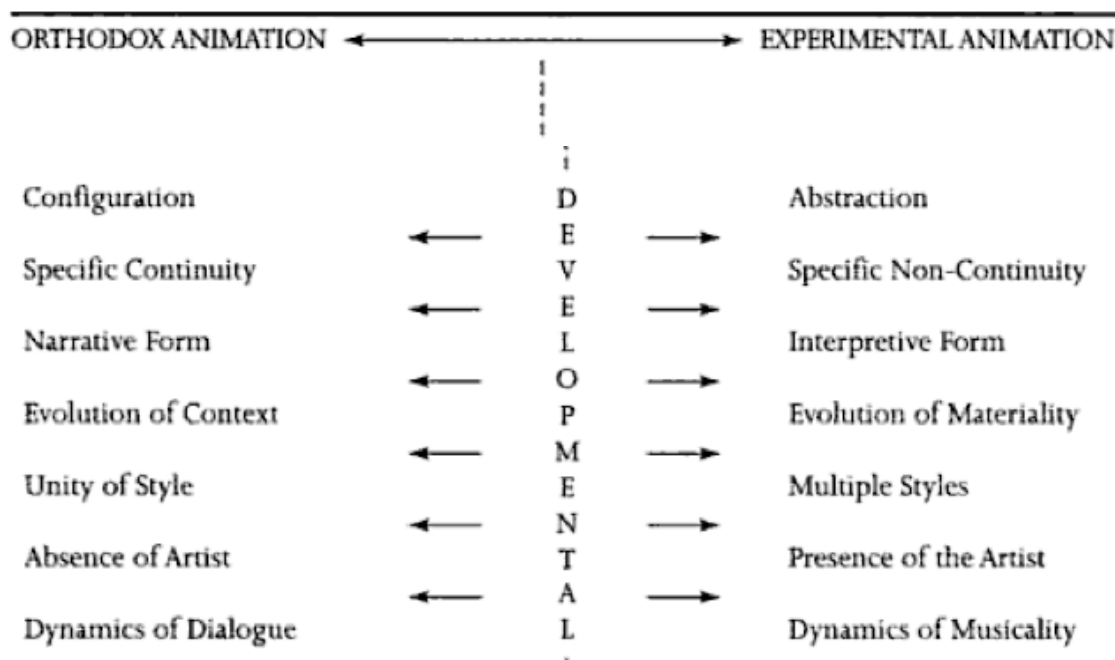
bunny-pakje geportretteerd wordt als de ultieme science-fiction superheld. En al werken de meeste specifieke verwijzingen niet direct in op de plot, en zijn ze vooral een uitdieping, toch is juist deze manier van een verhaal construeren, en dus zelfreflexiviteit als stijl gebruiken, van grote invloed op wat het verhaal nou eigenlijk wil vertellen, of ten minste hoe de interpretatie van het verhaal bij de toeschouwer tot stand komt. Het constant verwijzen naar andere series, moderne technologie, de eigen ontwikkeling van Gainax in technologie en thema's, lijkt samen te hangen met het overkoepelende thema van de serie: het ouder worden. Kazuya zegt dat hij de geschiedenis van Gainax wil laten zien en gebruikt Naota als boegbeeld, een jongen die in zijn pubertijd zit en maar al te graag volwassen wil zijn. Dit gaat niet zonder horten of stoten en er is veel kritiek van buitenaf, zoals van de volwassenen en zijn klasgenoten, die alles wat er gebeurt op de voet volgen, en hij krijgt van Haruko ook de opmerking dat hij nog niet klaar is om volwassen te zijn. Als we dit koppelen aan de geschiedenis van Gainax krijg je een mooi beeld van de technologische ontwikkeling van het productiehuis met alle problemen en experimenten die ze in de loop van de jaren meegemaakt hebben als klein productiehuis met weinig budget tussen alle grote huizen zoals Ghibli. We zien een metafoor van Gainax die vanuit de kinderschoenen zijn plekje in de animatie wereld en de moderne technologie inneemt.

De makers gebruiken deze referenties van andere series, producties en productiehuisen zodat de toeschouwer makkelijk associaties krijgt en de kracht van een bekende serie gebruikt kan worden om zo heel gemakkelijk een bepaalde sfeer in een scène krijgen. De eventuele immersieve ervaring wordt door dit soort reflectie wel telkens onderbroken of zelfs opgeheven, doordat er door de toeschouwer veel geschakeld moet/kan worden tussen verschillende associaties, herinneringen en de huidige plotlijn. De toeschouwer kan, vooral wanneer deze bekend is met anime, steeds afgeleid worden door referenties naar stijlen en personages uit andere series, waardoor de inleving in het verhaal verloren kan gaan. Hierdoor gaat de serie ondanks het overkoepelende thema van het 'ouder-worden', toch vooral over de technologie zelf, en de geschiedenis hiervan. En dit is precies wat Lamarre bedoelt wanneer hij zegt dat Japanse animatie denkt op het niveau van 'the moving image' (11).

## Hoofdstuk 4 – Conclusie en verder

### 4.1 De stijl van FLCL

Na deze analyse wil ik graag terug komen op het schema van Wells (zie tabel 2), over orthodoxe, experimentele en developmentale animatie.



Tabel 2 (Wells: 36).

Developmental animation' heeft volgens Wells elementen van zowel orthodoxe als experimentele animatie in zich. FLCL is in mijn ogen een goed voorbeeld van deze 'developmental' vorm, en ik zal uitleggen waarom. Met 'Configuration' bedoelt Wells dat de animatie herkenbare karakters, zoals mensen of dieren, gebruikt die ook herkend kunnen worden als orthodoxe verschijningen van mensen en/of dieren, in welke kleurrijke stijl dan ook (Wells: 36). FLCL neigt zeker naar een configuratieve presentatie en niet naar een abstracte, want er zijn duidelijk mensen en ook katten te herkennen. Zelfs de robots zijn niet zo abstract dat wij ze niet kunnen herkennen als zodanig, ook al is er geen eenduidige manier waarop robots worden gepresenteerd. En ook al lijkt het verhaal op het eerste gezicht een totale chaos te zijn, toch berust het op een narratieve lijn en een enige continuïteit. Alles lijkt door elkaar heen te gebeuren, maar is alles in verband met elkaar, en meestal zelfs chronologisch gepresenteerd ook al zijn er soms tijdsprongen in de plot. Tot nu toe lijkt FLCL nog te neigen naar een orthodoxe variant van animatie.

Maar het mag duidelijk zijn dat de 'Unity of Style' in het schema niet de meest juist beschrijvende tendens is van de serie, met het gebruik van meerdere referenties, transformaties van stijl, snelheid, kleurgebruik en 'speelstijl' van de personages kan ik concluderen dat FLCL bij dit element duidelijk neigt naar de experimentele kant van animatie. Ook het volgende element in het experimentele rijtje, die van de 'Presence of the Artist', is bij FLCL onder te verdelen. Na deze analyse kan ik concluderen dat door alle referentialiteit, het gebruik van verschillende stijlen, de directe en indirecte

reflectie binnen de serie, er een duidelijke mate van zelfreflectie van de maker aanwezig is, die hiermee zijn aanwezigheid toont. Echter verwijst de maker in de serie ook naar andere makers en series, dus is er in feite ook een gevoel van meerdere 'artists'.

Het laatste element valt dan weer onder het kopje orthodoxe animatie, namelijk die van de 'Dynamics of Dialogue'. Ook al berust veel van de narratief op de actie binnen de beelden en de verandering in stijlen, toch worden het verhaal en de karakters veelal gedragen door de dialoog. Hiermee kan ik concluderen dat FLCL met het gebruik van elementen van zowel orthodoxe animatie als experimentele animatie zich kan definiëren als 'Developmental Animation'. En dit is enkel te danken aan de verschillende niveaus waarop de serie zichzelf reflecteert. Door deze zelfreflectie in te zetten, neemt de serie de stap van een orthodox narratieve structuur en invulling richting de experimentele kant.

#### **4.2 Vervolgonderzoek**

---

Verdere onderzoeken zouden casestudies kunnen zijn naar de manga versie die achteraf gemaakt is van de dynamische, hybride serie en ook de roman versie. Hoe blijft de stijl en het verhaal behouden in het geschreven woord? Of blijven slechts de overkoepelende thema's overeind?

## Bibliografie

---

- Clements, J. *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917, Revised and Expanded Edition*. Stone Bridge Press, 2006.
- Drazen, P. *Animation Explosion!: the what? Why? And wow! Of Japanese animation*. Stone Bridge Press, 2002.
- Gfader, V. (2011) 'Subanimation: Verina Gadfer in Conversation with Takehito Deguchi and Koji Yamamura', *Animation: An interdisciplinary journal* 6: 55 – 72.
- Gillespie, J. "Japanese vs. American Animation." *Anime News Network*. 9-06-1998. Web. Geraadpleegd op 2-04-2012. <<http://www.animenewsnetwork.com/editorial/1998-07-09>>.
- Hatfield, C. 'The Presence of the Artist: Kim Deitch's Boulevard of Broken Dreams vis-a-vis the Animated Cartoon', *ImageText: Interdisciplinary Comic Studies* 1:1, [ImageText] Web. geraadpleegd op 15-03-2012. <[http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1\\_1/hatfield/](http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_1/hatfield/)>.
- Hosea, B. (2010) 'Drawing Animation', *Animation: An interdisciplinary journal* 5: 353 – 368.
- Lamarre, T. *The Anime Machine: a media theorie of animator*. Minnesota: Uni of Minnesota Press, 2009.
- Moritz, W. (1988) 'Some observations on non-objective and non-linear animation'. In Canemaker (red.) (1988) *Storytelling in Animation*, Los Angeles: AFI.
- Pearson, R.E., & Philip Simpson. *Critical Dictionary of Film and Television Theory*. London: Routledge, 2001.
- Polan, D.B. (1974) 'Brecht and the politics of Self-Reflexive cinema' *Jump Cut: A Review of Contemporary Media* 1.
- Tze-Yue, H. G. *Frames of anime: culture and image-building*. Honk Kong: HK University Press, 2010.
- Wells, Paul. *Understanding Animation*. New York: Routledge, 1998.

### Audiovisuele Bronnen

- FLCL*. reg. Tsurumaki Kazuya et.al. Gainax, 2001.
- Daicon III Opening Animation*. Reg. Hideako Anno et.al. Daicon Film, 1981.
- Daicon IV Opening Animation*. Reg. Hideako Anno et.al. Daicon Film, 1983.
- Fullmetal Alchemist Brotherhood (Hagane no renkinjutsushi)*. Bones, 2009.
- South Park*. Creators Matt Stone en Trey Parker, 1997.
- Shin Chan (Kureyon Shin-chan)*. Creator Yoshito Usui. Funimation Entertainment, 1992.
- The Matrix*. Reg. Andy Wachovski en Lana Wachovski. Warner Bros. Pictures , 1999.
- One Piece*. Reg. Kônosuke Uda. Funimation Entertainment, 1999.