



Universiteit  
Leiden  
The Netherlands

## **Emancipation in postmodernity : political thought in Japanese science fiction animation**

Nakamura, M.

### **Citation**

Nakamura, M. (2017, March 14). *Emancipation in postmodernity : political thought in Japanese science fiction animation*. Retrieved from <https://hdl.handle.net/1887/46672>

Version: Not Applicable (or Unknown)

License: [Licence agreement concerning inclusion of doctoral thesis in the Institutional Repository of the University of Leiden](#)

Downloaded from: <https://hdl.handle.net/1887/46672>

**Note:** To cite this publication please use the final published version (if applicable).

Cover Page



Universiteit Leiden



The handle <http://hdl.handle.net/1887/46672> holds various files of this Leiden University dissertation

**Author:** Nakamura, Mari

**Title:** Emancipation in postmodernity : political thought in Japanese science fiction animation

**Issue Date:** 2017-03-14

# SAMENVATTING

Animatie is een lang vergeten bron van politiek denken. Het doel van dit proefschrift is om dat recht te zetten, en wel op twee manieren. Allereerst stelt dit proefschrift vanuit zowel theoretisch als empirisch oogpunt dat animatie als een intellectuele bron van politiek denken dient te worden gebruikt naast de filosofische canon. Ten tweede werpt het licht op het politieke belang en het expressieve potentieel van onconventionele bronnen voor politieke theoretici. Dit proefschrift verkent het filosofische concept van emancipatie en breidt het traditionele corpus uit door te putten uit Japanse science fiction animatie (SF animatie), een bron die normaliter geen plaats krijgt in deze filosofische debatten. SF animatie is een onconventionele uitdrukking van politiek denken, die mediaal is in plaats van tekstueel. Hoewel het belang van visuele media, vooral film, recentelijk erkend is door filosofen als een extra bron voor filosofisch onderzoek, blijft het wetenschappelijk domein van politiek denken hoofdzakelijk tekstueel. Daarnaast is het domein ook geo-cultureel. Politiek denken wortelt al lange tijd in sterke Europese tradities, waarbij politieke uitingen in de domeinen van utopische en SF literatuur in het verlengde liggen. Echter, alternatieve politieke denkbeelden uit niet-Europese landen, zoals science fiction uit Japan, worden weinig onderzocht. Door het gebrek aan wetenschappelijk onderzoek naar politieke uitingen in animatie te herkennen, oppert dit proefschrift nieuwe manieren om het concept van emancipatie te begrijpen. Het stelt dat SF tekenfilm een bruikbare plaats is voor politiek theoretici om dringende filosofische ideeën te bevragen, en dat het kan deelnemen aan filosofische discussies die spelen door middel van illustraties en gedachte-experimenten.

De structuur van het proefschrift is als volgt. De eerste drie hoofdstukken vormen een theoretische en methodologische basis voor het proefschrift. Hoofdstuk 1 brengt het landschap van emancipatie in kaart als een domein in het bestaande veld van politicologie, en stelt dat dit domein voornamelijk Europees en tekstueel is. Hoofdstuk 2 bekijkt de werken van Antonio Gramsci en Tosaka Jun. Dit hoofdstuk behandelt de rol van intellectuelen, het concept van het alledaagse en het verband tussen theorie en praktijk, en biedt zo een theoretische basis dat als uitgangspunt kan dienen bij het onderzoeken van animatie – een alledaagse culturele praktijk in Japan en elders – als een belangrijke bron voor filosofisch onderzoek. Hoofdstuk 3 beschouwt de methoden en benaderingen die geschikt zijn voor toepassing bij het analyseren van animatie als een politieke denkmethode. De daaropvolgende vier hoofdstukken zijn case studies die laten zien hoe de geselecteerde SF animatieproducties op twee manieren filosofische oefeningen worden in het

beschouwen van aspecten van emancipatie: *illustratie* en *innovatie*. Dat houdt in dat animatie bestaande ideeën illustreert, en/of originele filosofische argumenten creëert door middel van gedachtenexperimenten. Ieder hoofdstuk beschrijft het tekstuele veld, om vervolgens te demonstreren hoe SF animatie kan bijdragen en bouwen aan ons begrip van een specifiek effect van emancipatie en daaraan gerelateerde concepten door middel van een visuele vertelling. Hoofdstuk 4 onderzoekt hoe de speelfilm *Time of Eve* een illustratie biedt van Fredric Jameson's concept van een *utopische enclave* en de mogelijkheid tot een alternatieve wereld als plaats voor verzet. Hoofdstuk 5 analyseert hoe de TV-serie *Psycho-Pass* een illustratie biedt van de manieren waarop Michel Foucault's concept van macht optreedt om het welzijn van mensen veilig te stellen in een technologisch versterkte gecontroleerde samenleving. Het beargumenteert dat de relatie tussen emancipatie en overheersing dialectisch is. Hoofdstuk 6 analyseert Melvin Seeman's theorie van vervreemding in relatie tot emancipatie in de TV-serie *Neon Genesis Evangelion*. Het potentieel van en hindernissen voor de 'ont-vreemding' (*de-alienation*) en emancipatie van de hoofdpersoon worden ter sprake gebracht door middel van een gedachte-experiment, zodat gesuggereerd wordt dat fantasie emancipatie is. Hoofdstuk 7 laat zien hoe de speelfilm *Appleseed* een gedachte-experiment uitvoert dat het filosofisch argument van Nicholas Ager ter discussie stelt. Het onderzoekt het idee van hybriditeit en het emancipatoire potentieel ervan.