

Oor nostalgie (en retro-estetika): ikonografie in film

Cilliers van den Berg

Cilliers van den Berg, Departement Afrikaans en Nederlands, Duits en Frans,
Universiteit van die Vrystaat

Opsomming

In hierdie eerste deel van 'n tweeledige studie word ondersoek ingestel na die wyse waarop nostalgie in films ver-beeld word. Buiten die feit dat die begrip *nostalgie* weens die gebruik daarvan in 'n verskeidenheid dissiplines moeilik tot een teoretiese definisie herleibaar is, het dit egter ook 'n historiese ontwikkeling ondergaan. Weens die gevolglike verskeidenheid van invalshoeke en aspekte wat dus daarmee geassosieer word, fokus die eerste gedeelte van die argument op enkele aspekte van nostalgie wat deur enige werksdefinisie van die begrip ver-reken behoort te word. Dit sluit onder meer waardeoordele oor nostalgie in, die vraag na die wyses waarop verlede, hede en toekoms betrek word, die fokus op die subjek wat nostalgiese ervarings ondergaan, die rol van affek, die rol van postmodernistiese inskattings oor veral die visuele beeld, die media se rol in die mediëring van nostalgie, en die wyses waarop nostalgie gekommodifiseer word.

Vervolgens word 'n werksdefinisie aangebied wat nostalgie as bloot één manifestering van retro of retro-estetika verstaan. Alle vorme van nostalgie kan volgens hierdie definisie as retro gesien word, maar nie alle vorme van retro is noodwendig nostalgies nie. Hierdie onderskeid kan met redelike gemak met Svetlana Boym se onderskeid tussen renoverende en besinnende nostalgie in verband gebring word, maar betrek ook op meer genuanseerde wyse die reeds genoemde aspekte. Die laaste gedeelte van die argument fokus op ikonografie in film, waar aangetoon word dat alle ikonografiese ver-beeldings aspekte van retro betrek, ongeag of dit as nostalgies ervaar word al dan nie. Die verskillende wyses waarop nostalgie gemedieer word, hetsy as 'n inhoudelike gemedieerde of as stilistiese mediëring, word in terme van die verskillende benaderings tot ikonografie ondersoek. Vrae word gestel in hoeverre nostalgiese ikonografie noodwendig slagoffer van kommodifisering word en of hier enigsins ruimte vir 'n kritiese benadering gelaat word.

Trefwoorde: affek; Svetlana Boym; Vera Dika; film; ikonografie; Fredric Jameson; kommodifisering; media; nostalgie; postmodernisme; retro-estetika; subjek

Abstract

On nostalgia (and retro-aesthetics): iconography in film

In this first of two articles the use of iconography in film will be utilised to examine the ways in which nostalgia and/or retro-aesthetics are represented in the medium of film. Nostalgia not only has a general use in daily discourse, but as a phenomenon also has been subject to theoretical conceptualisation from a variety of perspectives – perspectives that have undergone their own historical development. In order to analyse its use and applicability in film it therefore becomes important to achieve a working definition that not only acknowledges the various theoretical perspectives on nostalgia as concept, but also takes into account the historical trajectory of the concept within the work of scholars from various disciplines. In the first section of the article the focus is on some of the most important conceptual contributions that have been made towards understanding the phenomenon of nostalgia. These aspects are discussed broadly in order to provide some orientation for the working definition that will follow.

Two of the aspects to take into account at the outset relate to the estimation of nostalgia as having a positive or negative value and the question whether nostalgia refers only to the past or includes allusions to the present and future, whether directly or indirectly. If nostalgia were to be seen as harking back to a selectively chosen version of the past in order to contrast it with the discontent of the present, by its very nature it could be judged as the product of a conservative present, thereby underlining its contribution to a negative mindset not conducive to an engagement with current challenges. However, nostalgia potentially could also be used as the driving force to create or recreate a promising version of the past in the future – whether for better or for worse. Accordingly, the ambivalence of the concept seems to be one of its most distinctive traits.

Within the paradigm of postmodernism and late capitalism the views of Jean Baudrillard and Fredric Jameson on nostalgia are of utmost importance. In his work on simulacra, simulation and hyperreality Baudrillard focuses on the loss of historical consciousness, but posits nostalgia as the wish to attain the unattainable: authentic historical meaning. Hyperreality inevitably becomes nothing more than a placeholder to arrest the nostalgic momentum of the subject in pursuit of the past. Jameson, on the other hand, is less positive in his views of nostalgia in film, focusing for the most part on the stylistic filmic devices used to *evoke* historical authenticity, without *establishing* it as such. For him nostalgia is not present *beyond* hyperreality, but *is* hyperreality.

Another aspect concerns the role of media, which becomes very important in how nostalgia is presented and mediated to an audience. One of the most important issues here is the ways in which different media have managed to blur the lines between private and collective experiences of nostalgia: Creating collective identities and a sense of belonging by virtue of a shared nostalgic attachment to the past depends to a great extent on the mediation of collective images and narratives pertaining to a past that was not necessarily experienced directly by the individual subjects. However, nostalgia in media refers not only to the different ways in which nostalgia is mediated, but also to the fact that there can be nostalgic attachments to the very forms of media in and of themselves. According to this point of view, analogue media forms can as easily evoke nostalgic responses as the content mediated by them. It therefore becomes clear that both mediation and the mediated have nostalgic potential. Lastly, media are crucial for the ways in which nostalgia is commodified: Exploiting the affective investment of consumers through the creation of nostalgic attachments remains one of the best ways to sell cultural or consumer products.

The last aspects included in this overview of the scholarly work on nostalgia take into consideration the work of Fred Davis and Svetlana Boym. Both of these scholars emphasise the role of the subject in the experience of nostalgia, thereby considering the subject as the variable element in the ways in which nostalgia will manifest itself. Davis makes distinctions between “simple nostalgia”, “reflexive nostalgia” and “interpreted nostalgia”, whereby the affective investment of the nostalgic subject in the object of nostalgia veers from a largely unexamined belief in the authenticity of the object and the subject’s relation to it, to a rigorous self-reflection on and problematisation of the affective relation between subject and object. Boym takes a similar position in her distinction between “restorative” and “reflective” nostalgia, whereby the subject and his or her affect takes a central position in how the nostalgic experience will take shape. The role of affect in this regard is further explored with reference to the work of Brian Massumi.

Against the background of these various points of view a working definition of nostalgia is presented with reference to the work of Sabine Sielke and various colleagues of hers participating in a project on nostalgia. She defines nostalgia as “an affective mode of perception that aligns imagined time-spaces, mediated in retro aesthetics, with processes of commodification”. Central to this definition is the role of the subject: his or her mode of perception defined by its affective status, through which time and space are aligned and mediated. This mediation operates according to the vicissitudes of “retro-aesthetics” that can always be commodified in one way or another. The relation between nostalgia and retro-aesthetics (i.e. stylistic and other forms of mediation) can be summarised as follows: All nostalgia is retro, but not all retro is nostalgic. The affective investment of the subject will determine the feasibility of nostalgia to manifest itself in the interaction between subject and object. How this working definition addresses the various issues raised in the first part of the article is discussed extensively in this section of the argument.

The article concludes with a discussion of the ways in which nostalgia and/or retro-aesthetics manifest themselves in film. Iconography is identified as the way in which and through which retro and nostalgia are mediated in film. With reference to Erwin Panofsky, who defines iconography in terms of content, and Rick Altman, who refers more to iconic forms in terms of stylistic devices, the primary role of the subject in the reception of the visual work of art remains crucial. Filmic iconography becomes possible only through the role played by media and media technologies, since the condition for the materialisation of iconography is *convention* and the familiarity of the viewer with conventions – whether these are associated with elements and aspects of the mediated (i.e. content) or the stylistic ways in which content is mediated. It is the subject as viewer who will determine whether filmic convention or iconography is grasped and understood, and if so, whether it will lead to an affective, nostalgic response. Lastly, reference is made to two films that will be used to explore nostalgia and retro-aesthetics through filmic iconography in the second article that forms part of this study: Panos Cosmatos’s *Beyond the black rainbow* and Steven Spielberg’s *Ready player one*.

Keywords: affect; Svetlana Boym; Vera Dika; film; iconography; Fredric Jameson; commodification; media; nostalgia; postmodernism; retro-aesthetics; subject

1. Inleiding

Met verwysing na die verlede en soos beoordeel vanuit ’n perspektief geanker in ’n onverkwiklike hede, merk een van die karakters in Peter de Vries se roman *The tents of wickedness* op: “[N]ostalgia ‘ain’t what it used to be” (Rowen 2017). In ’n ander konteks, en met verwysing

na die toekoms as 'n plek waar utopiese drome verwesenlik kan word (soos dikwels uitgebeeld in die wetenskapfiksie van ouds), merk Bergthaller (2017:59) op dat juis die uitreik na sulke drome niks anders is as 'n nostalgiese verlange na iets wat die hede reeds ontglip het, wat in die verlede dalk wel nog tasbaar was, maar helaas glad nie meer gerealiseer kan word nie. Dit is in die samespel van verlede, hede en toekoms, te midde van die talryke konfigurasies van herinneringe, teenswoordige belewenisse en geantisipeerde toekomservarings dat nostalgie keer op keer opnuut vorm aanneem. Maar dit is 'n vorm wat telkens weer beskrywende definisies systap en alte dikwels lei tot normatiewe opvattinge van wat dit *behoort* te wees, in pogings om die funksies en funksionaliteit daarvan teoreties vas te pen.

Die twee bydraes wat hierdie ondersoek uitmaak, is nie 'n poging om nostalgie presies te definieer of om breedvoerig 'n oorsig te gee van die navorsing wat in talle dissiplines rondom hierdie begrip gedoen is en gedoen word nie. Met die daarstelling van 'n *werksdefinisie* as invalshoek sal eerder gepoog word om te beskryf hoe enkele aspekte van nostalgie in die visuele medium van film verbeeld word, met spesifieke verwysing na die films van twee Amerikaanse regisseurs, Panos Cosmatos en Steven Spielberg, as toeligting (onderskeidelik in deel een en twee van hierdie ondersoek). Dit is opmerklik hoe gedurende die vorige dekade en 'n half nostalgiese verwysings na die 1980's 'n al hoe beduidender aanwesigheid in populêre films en TV-reekse geword het. As 'n soekenjin soos Google gebruik word om na "1980s nostalgia" te soek, is *Stranger things* (2016–) onder van die eerste treffers wat gelys word, 'n reeks boordensvol met verwysings na hierdie dekade. Maar waar *Stranger things* binne die populêre mediakultuur waarskynlik as een van die bekendste voorbeelde sou geld, bly dit bloot een produksie in 'n lang ry van films en TV-reekse.¹ Panos Cosmatos het met sy debuutfilm, *Beyond the black rainbow*, reeds in 2010 'n werk deurdrenk van 1980-retro-estetika (en nostalgie) gelewer, 'n stilistiese kenmerk wat verder ontwikkel en aangepas is in *Mandy*, sy tweede film, wat in 2018 uitgereik is. Aan die ander kant van die populêre spektrum verwerk Steven Spielberg 'n jeugroman van Ernest Cline om op sy beurt die retro- of nostalgiese ikonografie van die 1980's – 'n dekade waaroor hy self so 'n groot skaduwee werp – in 2018 met *Ready player one* te vier. Nostalgie, retro-estetika en ikonografie is bepalend vir die visuele en narratiewe elemente van al drie hierdie films – meer spesifiek, die wyse waarop nostalgie daarin verbeeld word.

Deel een van hierdie ondersoek fokus op 'n selektiewe en beknopte oorsig van enkele invalshoeke op en aspekte van nostalgie wat sinvol in 'n werksdefinisie geïntegreer kan word. Die hooffokus is op 'n interpretasie van nostalgie in terme van retro, of retro-estetika, wat met betrekking tot die filmmedium met groot vrug aan die hand van ikonografie ondersoek kan word. In deel twee val die fokus op die reeds genoemde debuutfilm van Panos Cosmatos, *Beyond the black rainbow*, om sowel die voor die hand liggende as die meer subtile gebruike van nostalgiese en retro-estetiese ikonografie te ondersoek. Steven Spielberg se *Ready player one* kom ook aan bod, ter illustrasie van die gebruik van ander ikonografiese opsies, waardeur eweneens 'n potensieel nostalgiese verhouding tussen kyker en filmteks gegenereer word. Die hipotese is dat Cosmatos en Spielberg *anders* met nostalgie in hulle films omgaan: Waar eersgenoemde nostalgie enigsins problematiseer deur sy gebruik van retro-estetika, is laasgenoemde se film veel meer deurdrenk van 'n simplistiese verbeelding van nostalgie, alhoewel juis nostalgie ironies genoeg op die film se tematiese vlak geproblematiseer word.

Nostalgie bly ter sake, veral in 'n toenemend gemedieerde wêreld waar die mens se ervaring van historiese tydsverloop dikwels opnuut uitgedaag word. Soos wat Cosmatos self dit stel op 'n vraag oor nostalgiese verwysings na die 1980's in films: "At the time ... you know ... I thought of nostalgia as something ridiculous. But, uh, the way I look at it now, though, I feel like in the present, time has no meaning anymore ... and so ... it's ... I feel like now ... choosing

an era for your film is almost like choosing a colour, you know ... what's the right color, what's the right texture for the thing you are doing, you know ..." (Evolution of horror 2018, by 7:20). Presies wat hier met nostalgie bedoel word: iets wat belaglik is, iets wat met die hedendaagse betekenisloosheid van tyd of historiese bewussyn resoneer, of iets wat 'n tekstuur of 'n kleur op die palet van die kunstenaar en filmmaker is, kan beter belig word indien die konseptuele drakrag van nostalgie as begrip onder die loop geneem word.

2. Nostalgie as begrip: enkele invalshoeke

Die diachroniese trajek van die begrip *nostalgie* na gelang van 'n lang historiese ontwikkeling van betekenis,² maar ook in terme van teenswoordige diskoerse binne die sinchroniese konteks van inter- en transdissiplinêre navorsing, het tot gevolg dat die teoretiese noukeurigheid van die begrip lank reeds afgestomp geraak het.³ Verskeie (dissiplinêre en ander) invalshoeke op nostalgie is beide die gevolg en oorsaak van hierdie teoretiese verwickeldheid,⁴ deur Leggatt (2021:6) beskryf as "an amalgam of a complex web of different affects, practices, aesthetics, emotions, and fetishes". Boonop word verwysing na ervarings uit die verlede alte dikwels binne die volksmond as nostalgies getipeer, wat die vermoede laat ontstaan dat enige terugblik op die verlede noodwendig 'n nostalgiese teruggryp sou veronderstel, wat egter ooglopend nie die geval is nie. Dit alles het enersyds tot gevolg dat die betekenis van die begrip *nostalgie* telkens weer bewustelik vir spesifieke gebruike en kontekste verreken moet word, maar dat die begeerte na klinkklare definisies andersyds dalk net reeds 'n nostalgiese verlange na die duideliker omlynde teoretiese begrippe van die verlede verrai.

2.1 Positief of negatief, verlede of toekoms?

Die spesifieke benadering tot nostalgie wat gebruik word, sal ook bepaal tot welke mate 'n positiewe of negatiewe inskatting daarvan voorrang sal geniet. Indien nostalgie getipeer word as die terugskouende teruggryp na 'n selektief verkose verlede, soos gefiltreer deur 'n subjektiewe waardesisteem en emosionele verbintenis, is dit maklik om dit as konserwatief en uitsluitlik gerig op die verlede te verstaan. Daardeur word die teenswoordige as negatief ervaar, 'n sentiment wat versterk word deur die kontrastering van hede en verlede, alhoewel dit 'n vertekende, want geïdealiseerde,⁵ verlede is en nie "wie es eigentlich gewesen ist" ooreenkomstig Von Ranke se verwagting van die onkreukbare historikus nie. Die positiewe beeld van die verlede is per implikasie oneweredig gelyk aan hoe onverkwiklik die hede ervaar word – nie net met betrekking tot spesifieke, heersende sosiopolitieke omstandighede nie, maar ook met betrekking tot 'n algemene belewenis van moderniteit en/of laat kapitalisme as oorweldigend vir die individu en sy/haar vertroude wêreldbelewenis: Die nostalgiese verlede word dan 'n nooduitgang waardeur aan die hede ontsnap kan word. In die verlengde hiervan word dikwels 'n mite van historiese outentisiteit geskep, of beter gestel, word die verlede in nabetrugting omvorm tot iets wat as outentiek ervaar word (kyk bv. Bauman 2017:12; Berry 2020:19, 27).

Kortom: Nostalgie is hiervolgens nie 'n produk van die verlede nie, maar reconstrueer juis die verlede op verskeie maniere (Davis 1979:10–1). Veral vanuit 'n sielkundige perspektief kan wél iets positiefs hieruit gehaal word, deurdat nostalgiese reconstruksie van die verlede tog ook 'n mate van kontinuïteit in die navigering van identiteit moontlik maak. Selfs al sou dit op 'n illusie berus, sou nostalgie volgens hierdie benadering die identiteit van 'n unieke of kollektiewe subjek met verwysing na 'n bepaalde verlede histories kon anker, wat sekerheid en selfs 'n mate van

geborgenheid te midde van 'n wispelturige hede sou kon verskaf (kyk bv. Berry 2020:18, 23, 112–3; Davis 1979:107–8, 116; Wilson 2020:72 en Cross 2015:14–7).

Tog hoef nostalgie nie net as terugskouend betrag te word nie, maar sou dit ook funksioneel kon wees vir hoe met die geantisipeerde toekoms omgegaan kan word. Dit word per implikasie toekomsgeoriënteerd deurdat dié verlede wat nostalgies gemis word, juis die dryfveer word om in die toekoms iets soortgelyks te verwesenlik. Só 'n dinamika is noodwendig 'n tweesnydende swaard, maar as die voordeel van die twyfel daaraan gegee word, bring dit nostalgie (as dryfveer) in die buurt van wat Ernst Bloch “forward dreaming” genoem het, dus 'n terugskouende ingesteldheid gekleur deur 'n vooruitskouende utopiese ideaal (Wilson 2020:68–70; kyk ook Jacobsen 2020b:80; Berry 2020:31; Sielke 2017:13–4; Berghthaller 2017:63–5).⁶ Hoewel Fredric Jameson later die konkrete potensiaal van nostalgie, veral nostalgie in film, grondig bevraagteken het (hierby word later stilgestaan), identifiseer hy in sy vroeë werk by Walter Benjamin 'n daadwerklike revolusionêre impetus met betrekking tot die nostalgies geskakeerde verbandlegging tussen verlede en toekoms:

But if nostalgia as a political motivation is most frequently associated with fascism, there is no reason why a nostalgia conscious of itself, a lucid and remorseless dissatisfaction with the present on the grounds of some remembered plenitude, cannot furnish as adequate a revolutionary stimulus as any other; the example of Benjamin is there to prove it. (Jameson 1969–1970:68; kyk ook Jameson 1974:82; Pierson 2014:142)

Self al sou 'n mens huiwerig wees om op hierdie revolusionêre potensiaal in te koop, is die ondermyning van 'n teleologiese opvatting van historiese ontwikkeling één van die dinge wat nostalgie, selfs al is dit bloot per abuis en slegs weens 'n isomorfiese, strukturele resonering, op die voorgrond kan plaas. Of die gevolge daarvan noodwendig 'n uitreik na utopiese ideale sal wees, al dan nie, sal nie deur die *inhoud* van die nostalgiese verlange/begeerte bepaal word nie, maar eerder *strukturele* toekomsmoontlikhede oopmaak: “The study of nostalgia might be useful for an alternative, nonteleological history that includes conjectures and contrafactual possibilities” (Boym 2001, loc 7228; kyk ook loc 460).⁷ Hiervolgens blyk nostalgie 'n tweesnydende swaard te wees, of, alternatiewelik, *ten minste* oor 'n plofbare ambivalente potensiaal te beskik.

2.2 Nostalgie en postmodernisme: Baudrillard en Jameson

Nostalgie word egter nie altyd binne 'n postmoderne konteks as iets met 'n daadwerklike, revolusionêre potensiaal gesien nie. In sekerlik die bekendste werk oor simulakra, simulاسie en hiperrealiteit skryf Baudrillard die volgende oor nostalgie:

When the real is no longer what it was, nostalgia assumes its full meaning. There is a plethora of myths of origin and of signs of reality – a plethora of truth, of secondary objectivity, and authenticity. Escalation of the true, of lived experience, resurrection of the figurative where the object and substance have disappeared. Panic-stricken production of the real and of the referential, parallel to and greater than the panic of material production: this is how simulation appears in the phase that concerns us – a strategy of the real, of the neoreal and the hyperreal that everywhere is the double of a strategy of deterrence. (Baudrillard 1994:6–7; kyk ook 17–8, 31–2)

Baudrillard beskryf in sy teks hoe die verlede of geskiedenis aan politieke betekenis ingeboet het, trouens, hoe dit in 'n 21ste-eeuse wêreld heeltemal verlore geraak het. Die onherroeplike verlies aan hierdie historiese bewussyn word egter die wekroep vir 'n nostalgiese verlange na 'n historiese plek en tyd van "outentieke" betekenis – iets wat volgens die logika van sy argument nie teruggevind kán word nie, maar wel as vergoeding vir hierdie verlies gesimuleer kan word. Die gevolg is die simulakra van 'n gesimuleerde werklikheid of hiperrealiteit, wat veral visueel verbeeld word.⁸ Uiteindelik het hierdie visuele beelde "no relation to any reality whatsoever: it is its own pure simulacrum" (Baudrillard 1994:6). Dienooreenkomstig word nostalgie 'n geïmpliseerde stukrag vir simulakra, maar dit is 'n *perpetuum mobile* deurdat die verlies aan geskiedenis nooit deur die simulakrum of 'n hiperrealiteit vervang kan word nie. Die verlies blyk geen verlies te wees nie, maar is eerder 'n durende afwesigheid. Moeller (2017) identifiseer egter 'n onderskeid tussen Baudrillard se teoretisering van *retroverskynsels* en *nostalgie*: waar eersgenoemde in werklikheid inhoudloos is en bloot historiese stylfigure in die hiperrealiteit simuleer, bly nostalgie die poging om outentisiteit anderkant die hiperrealiteit te vind.⁹ Maar dit sou, helaas, in die teenswoordige wêreld van massamedia 'n oefening in futiliteit wees.

Waar Jameson, soos hier bo vermeld, à la Benjamin in nostalgie ook die potensiaal van 'n revolusionêre stimulus gesien het, is sy werk oor die "nostalgiefilm" veel meer pessimisties – 'n pessimisme wat direk by Baudrillard se siening rondom simulering, simulakra en die hiperrealiteit aansluit.¹⁰ In 'n onderhoud voer hy aan:

When I talked about the loss of history, I didn't mean the disappearance of images of history, for instance, in the case of nostalgia film. The increasing number of films about the past are no longer historical; they are images, simulacra, and pastiches of the past. They are effectively a way of satisfying a chemical craving for historicity, using a product that substitutes for and blocks it. (Jameson 2007a:60; kyk ook Jameson 1991:6; Radstone 2007:8–9, 133–5; Cross 2015:139–40; Dika 2003:2, 10–1, 123; Sperb 2021:18; Sperb 2016:17)¹¹

Op die reaksie wat daarop volg ("But historical images are, in a way, always substitutes"), antwoord Jameson (2007a:60):

That is not the way Lukács analyzed the historical novel in its emergent form; he thought of it as an approach to knowledge. [...] But nostalgia art gives us the image of various generations of the past as fashion-plate images that entertain no determinable ideological relationship to other moments of time: they are not the outcome of anything, nor are they the antecedents of our present; they are simply images. This is the sense in which I describe them as substitutes for any genuine historical consciousness rather than specific new forms of the latter.

Jameson gebruik die term *historicism* juis om die nostalgiefilm as "historiese simulakrum" te tipeer, dit wil sê 'n film wat bes moontlik in die aanbieding daarvan lyk soos 'n film uit 'n vroeër tydperk, óf wat generiese elemente van vroeër films in die narratiewe struktuur daarvan insluit, óf selfs nostalgie as sodanig tematiseer. Hier onder sal weer stilgestaan word by presies hóé nostalgie in films verbeeld word, maar kortliks berus Jameson hom veral ten opsigte van nostalgie in die nostalgiefilm by die stylfigure wat gebruik word. Gekenmerk deur 'n pastiche van ouer films, word nie net die betrokke oorspronklike films of genres waartoe hulle behoort, onmiddellik in herinnering geroep nie, maar ook die konnotatiewe betekenis van die films, waarby noodwendig ook die historiese konteks ingesluit is.

Dit alles bly egter in die buurt van wat Baudrillard as retroverskynsels sou beskryf, dus films wat historiese gesproke inhoudloos is, afgesien van die oppervlakkige aanbieding van die beelde, wat wedersyds uitwisselbaar is en sonder enige werklike politieke-historiese verbintenis sou wees. Vir Jameson behels nostalgie dus nie die begeerte na outentisiteit anderkant die einders van die hiperrealiteit nie (soos by Baudrillard), maar verteenwoordig die nostalgiese beeld of nostalgiese verbeelding vir die kyker juis afdoende “geskiedenis”, oftewel die illusie van ’n geskiedenis in die Marxistiese opvatting van historiese tradisie. Die gevolg is ’n vervlakking in die wyse waarop met die verlede omgegaan word – dit word ’n “historisme” sonder enige kritiese potensiaal (Knevez 2017:99).

Jameson se fokus bly veral op film gerig, en hoewel sommige van sy beskrywings bykans na ’n apokaliptiese pessimisme neig, sou daar wel ook ’n reddende potensiaal in sommige postmodernistiese werke verskuil wees, wat ten spyte van alles aan sy opmerkings oor Benjamin herinner:

Yet something else does tend to emerge in the most energetic postmodernist texts, and this is the sense that beyond all thematics or content the work seems somehow to tap the networks of the reproductive process and thereby to afford us some glimpse into a postmodern or technological sublime, whose power or authenticity is documented by the success of such works in evoking a whole new postmodern space in emergence around us. (Jameson 1991:37; kyk ook 35; Jameson 2007a:60; Radstone 2007:134–5)

In sy bespreking van die Sublieme is die enigste reddende aspek binne die postmodernistiese tydsgewrig die bewuswording van ’n nuwe “ruimte van wording”, wat noodwendig ook die potensiaal inhou vir ’n herskikking van die subjek se verhouding en kritiese omgang met die verlede as geskiedenis. Vir die doeileindes van hierdie betoog is dit egter die belangrikste om op Jameson se negatiewe instelling jeens nostalgie te fokus. Hiperrealiteit word by hom as ’t ware die keersy van nostalgie, en die enigste hoop om daaraan te ontsnap, is in werklikheid die *negering van die negering van geskiedenis* – laasgenoemde verteenwoordig wat nostalgie vir alle praktiese doeileindes eintlik is. Aangesien die nostalgiese verbeelding van geskiedenis dus eintlik op teenproduktiewe wyse ’n kritiese historiese bewussyn teenwerk, moet die nostalgiese blik as sodanig ondergrawe word. Dit is skaars ’n projek wat in positiewe terme uitgedruk kan word, en die verwesenliking daarvan is besonder tentatief. Jameson (2020:250) sluit sy mees onlangse werk, *The Benjamin files*, soos volg af: “Of all these formulations, however, the most faithfully Benjaminian, perhaps, remains Kafka’s affirmation that hope exists (although ‘not for us’). This is not a happy ending, but it is not the end of history either.” Nostalgie as hiperrealiteit is nie die einde van kritiese besinnings oor historiese kontinuïteite en diskontinuïteite nie, maar die konkrete gevolge van so ’n kritiese besinning mag dalk wel iets wees wat ons, volgens Jameson, vir eers nie beskore is nie.

Binne filmstudies word soms heftig op Jameson se siening van nostalgiefilms gereageer. Dika (2003) stel dit duidelik dat die fokus van filmteorie op die tekstualiteit en betekenis van die tweedimensionele filmbeeld as sodanig behoort te wees, en nie op die filmbeeld soos ideologies ingebed in ’n historiese narratief nie (kyk bv. 3–5, 7–8). Deur op die beeld as beeld te fokus en nie verlei te word deur die beeld as narratiewe verbeelding nie, sou die film nie noodwendig gereduseer word tot ’n simulakrum van narratiewe uit die verlede nie, maar sou die kyker juis deur die vervreemding van beeld as beeld bewus word van die losse skroewe waarop ’n berusting in nostalgiegeïnspireerde filmnarratiewe staan: “The significance of the film image is tied to its narrative context, and when that image is extracted from its sequence, it loses its grounding”

(Dika 2003:20; kyk ook 18, 29). Hierin sou die potensiaal van filmnostalgie dan wees om kritiese denke aan te spoor: “a rupture that draws our attention, not to the past, but to the present, while underlining its own status as a sign” (Dika 2003:64; kyk ook 121, 206, 224; Sperb 2016:29). Die probleem is egter dat kritici soos Dika hulle op die resepsie van films deur ’n ideale kyker verlaat: Maar nie alle kykers se verwysingsraamwerk stel hulle in staat om die simulakrum van ’n nostalgiese, Jamesoniaanse filmnarratief te onderskei van ’n kritiese, want vervreemdende, fokus op die filmbeeld as beeld nie. Sonder dat hulle dit in soveel woorde uitspel, word die benaderings van Jameson en Dika uiteindelik bepaal deur die resepsie van die filmkyker as veranderlike subjek.

2.3 Nostalgie en die media

Beide Baudrillard en Jameson se perspektiewe op nostalgie is nou vervleg met hulle taksering van die “kulturele logika van laat kapitalisme” as iets belyn met eksponensieel ontwikkelende en diversifiserende mediategnologieë. Die hiperrealiteit of werklikhede deur pastiche gegenereer, verteenwoordig ’n gemedieerde wêreld van dikwels visuele impulse waarbinne nostalgie op verskeie maniere vorm aanneem en oorgedra word. Sodoende word nostalgie veral ’n media-gedrewe aangeleentheid en aangesien media gewoonlik aan afset gemeet word, is die logiese gevolg dat nostalgie dus as ’t ware volgens teikenmark gekollektiviseer kan word. Wanneer die toegang tot die singewende konteks waarbinne kollektiewe identiteit gestimuleer word, boonop van verskeie mediavorme en mediategnologieë afhanklik is – waardeur byvoorbeeld verbande tussen verlede en hede gekonstrueer word – word nostalgie per implikasie ’n uiters doeltreffende samebindende faktor om samehang en kontinuïteit te skep. In ’n werk wat 20 jaar later ’n duidelike invloed op Svetlana Boym se siening van nostalgie sou hê, voer Davis reeds in 1979 aan: “Whereas previously the landscape of collective nostalgia was inhabited mainly by persons, places, and events of a political or civic character, today it is inhabited increasingly and perhaps even predominantly by media creations, personalities, and allusions” (125; kyk ook 122–7).

’n Aspek waaraan Davis hier raak, is die verglyding van die persoonlike met die kollektiewe domeine – nostalgie sou hiervolgens nie ’n persoonlike verbintenis met die verlede noodsaak nie, maar wel ook kollektief gegenereer kon word (kyk bv. Boym 2001, loc 151). Dit word in Lacaniaanse terme ’n dinamika van subjekvorming en -omvorming binne die imaginêre en simboliese registers, waarbinne gedeelde beelde en ver-beeldings ’n gevoel van gemeensaamheid, kollektiewe identiteit en kontinuïteit op grond van nostalgiese oorwegings kan skep. Besinnings oor nostalgie in terme van die persoonlik-uniek en/of kollektief-algemeen geïnspireerde verbintenisse met die verlede se nostalgie-objekte,¹² vertoon verskeie raakpunte met die dinamika van persoonlike en kollektiewe geheue oor die algemeen.¹³ Kollektiewe geheue-studies is ’n dissipline op sigself wat hier nie onder die loep geneem kan word nie, maar dit is tog belangrik om ook op die moontlikhede van hierdie invalshoek op die verkenning van nostalgie te wys. Geheue, hetsy kollektief of subjektief omskryf, kan as ’n teoretiese raamwerk vir die ontleding van nostalgiese verbintenisse gebruik word. Dit is ook nie om dowe neutte dat die rol van media en mediëring so ’n belangrike rol in die bestudering van kollektiewe geheue speel nie.

Een van die belangrikste faktore betreffende die interaksie van nostalgieverskynsels met media is die paradoks dat mediategnologieë nostalgie enersyds medieer, maar dat nostalgie andersyds ontstaan *vir* vorme van mediëring, *vir* spesifieke mediategnologieë wat in onbruik verval, of verval het. Sowel analoog- as digitale media kan byvoorbeeld nostalgie medieer, maar daar is in die hedendaagse filmkuns dikwels ook ’n nostalgie *vir* analoogmedia as sodanig, *vir* verfilming met film (kyk bv. Sperb 2016; Schrey 2014). Die onderskeid tussen nostalgie *vir* die

nostalgiese objek aan die een kant en nostalgie vir die mediategnologie waardeur die objek vantevore gemedieer is, aan die ander kant, is dikwels moeilik agterhaalbaar: Hier het ons óf te make met twee tipes nostalgie wat gedeeltelik oorvleuel, óf twee tipes wat inmekaar vloei. Die subjek wat die nostalgie ervaar, sal egter bepalend wees vir hoe hierdie interaksie en interafhanklikheid presies inmekaarsteek.¹⁴

Dié paradoks bied egter geleentheid vir die ontstaan van nóg 'n paradoks: Waar moderne mediategnologieë meer dikwels nuwer vorme van mediëring, ook van nostalgie, moontlik maak, dien 'n nostalgiese ingesteldheid ironies genoeg (soos in enkele van die invalshoeke hier bo vermeld) juis as remskoen vir wat as té vinnige tegnologiese ontwikkelinge binne die konteks van internasionale globalisering gesien word (kyk bv. Sielke 2017:12). Dienooreenkomstig word dus dít wat die ver-beelding en mediëring van nostalgie in die eerste plek moontlik maak, gesien as bedreigend vir 'n spesifieke, nostalgiese greep op die verlede. Die vraag wat dan volg, is wat 'n méér outentieke vorm van nostalgie sou wees: ouer mediategnologieë waaraan reeds 'n sweem van nostalgie kleef, aangesien dit as medium in onbruik verval, of nuwer mediategnologieë wat die illusie van 'n direkter toegang tot die nostalgiese verlede moontlik maak? Nuwer tegnologieë poog wel dikwels om die illusie van direkter en dus meer outentieke toegang te verskaf. Dit is sekerlik nie altyd bloot 'n illusie nie (veral wanneer toeganklikheid in terme van geografiese ruimte gesien word), maar vernaam waar dit by die historiese toeganklikheid van die verlede kom, is die vraag na outentisiteit geldig, selfs al sou laasgenoemde 'n hiperwerklike simulering blyk te wees (kyk bv. Church 2015:56; Schrey 2014:31–4). Hierdie problematiek sou byvoorbeeld prakties geïllustreer kon word in die kontrastering van die subjek se onderdompeling in virtuele wêreld (waarvan David Chalmers (2022) verwag dat dit binne die volgende dekades sal vorm aanneem) met die kyk na 'n vergeelde, verbleikte foto. Is outentisiteit hier geleë in die objek wat binne 'n virtuele wêreld “lewensgetrou” vergestalt kan word, of in die historiese patina van die medium waardeur die vergestaltung gemedieer word?¹⁵

Die ironie is dat hierdie probleem natuurlik maklik deur moderne mediategnologieë omseil kan word, deurdat nuwer media die unieke mediëringskenmerke van vorige media kan repliseer. As 'n voorbeeld hiervan kan dít wat uniek is aan analoogmedia (byvoorbeeld die sigbare krapmerke op die geprojekteerde, visuele beelde van 'n verweerde filmrol), in 'n digitale weergawe van soortgelyke visuele beelde gedupliseer word. Die film lyk dus oud, maar is wel net in digitale formaat beskikbaar (kyk bv. Sapio 2014:45). Op sig is die verskil dus nie waarneembaar nie – wat weer eens daarop dui dat 'n besinning oor nostalgie eweseer mediëring as sodanig én die aard van 'n vervloë verlede, herinneringe en historiese objekte in ag móét neem.

Daar is nog een belangrike aspek rakende die wyse waarop nostalgie binne 'n kollektief funksioneer wat direk tot die impak van media herleibaar is: kommodifisering. Aangesien die doelgerigte mediëring van nostalgie konkrete gevolge kan inhou (bv. die konstruering van historiese kontinuïteite, die skep van samehorige en samehangende identiteite, die bevestiging van tradisionele waardes, die affektiewe verbintenis met gedeelde nostalgie-objekte, ens.), word dit ook op verskeie wyses uitgebuit ten einde finansiële en ander voordele daaruit te trek. Gevalle waar bepaalde objekte en idees doelbewus in 'n reklamenet van nostalgie verstrengel word, verskraal laasgenoemde dikwels tot weinig meer as 'n kommoditeit waarmee sosiopolities, kultureel en ekonomies handel gedryf kan word. Dit sluit enigiets in van politieke idees wat binne bepaalde media gekodifiseer en dan gekommodifiseer word (soos “Make America great again”) tot nostalgies gekodifiseerde produkte wat vir winsbejag verhandel word.¹⁶ Tallose retro-produkte, soos dié wat in die *hipster*-beweging gewild was (selfs al word dit ironies ondermyn;

kyk Celhay, Magnier en Schoormans 2020),¹⁷ is voorbeelde hiervan, asook die advertensies wat die nostalgiese sentimente van hulle teikengehore stimuleer. Maar dit gaan ook verder of dieper as dit, omdat die kulturele en politieke verlede eindelose moontlikhede inhou wat binne die verbruikerskultuur metafores as kommoditeite “gekannibaliseer” kan word: “Perhaps one could write a history of these nostalgias. It would be plausible to say that in a moment of exhaustion with politics, the images that are cannibalized and offered by nostalgia film are those of a great depoliticized era” (Jameson 2007a:60–1). Nostalgie as sodanig help egter ook om kultuurprodukte soos films, literatuur, musiek en visuele kuns te verkoop – die kodifisering van nostalgie kan maklik in ’n narratief verpak en aan ’n teikenmark opgedis word. Weer eens is die *mediëring* daarvan die brug wat na die gehoor geslaan word: “The goals of mediated nostalgia seem most often to be to leverage consumers’ feelings of longing for the past, natural or encouraged, to increase the economic viability of owned intellectual property, brands, and characters” (Lizardi 2020:149; kyk ook Davis 1979:73–4). Sonder die mediëring van nostalgie kan die kommodifisering daarvan nie plaasvind nie. Die vraag is egter of die nostalgiese subjek noodwendig slagoffer van politieke, kulturele of kommersiële kommodifisering móét word en of ’n ander omgaan met nostalgie nie moontlik is nie.

2.4 Fred Davis en Svetlana Boym: fokus op die subjek

Vroeër is reeds na die werk van Fred Davis verwys wat in *Yearning for yesterday: a sociology of nostalgia* (1979) drie ordes of modusse van nostalgie, of dan nostalgiese ervaring, onderskei: 1) eenvoudige nostalgie (“simple nostalgia”), 2) besinnende nostalgie (“reflexive nostalgia”) en 3) geïnterpreteerde nostalgie (“interpreted nostalgia”):

- 1) “Simple nostalgia” is that subjective state which harbors the largely unexamined belief that *things were better (more beautiful) (healthier) (happier) (more civilized) (more exciting) than than now*. In short, it is a more or less unabashed assertion of “The Beautiful Past and the Unattractive Present”. (Davis 1979:18; oorspronklike beklemtoning)
- 2) *Second order or reflexive nostalgia*: Here the person does more than sentimentalize some past and censure, if only implicitly, some present. In perhaps an inchoate though nevertheless psychologically active fashion he or she summons to feeling and thought certain empirically oriented questions concerning the truth, accuracy, completeness, or representativeness of the nostalgic claim. Was it really that way? (Davis 1979:21)
- 3) *Third order or interpreted nostalgia*: This moves beyond issues of the historical accuracy or felicity of the nostalgic claim on the past and, even as the reaction unfolds, questions and, potentially at least, renders problematic the very reaction itself. It resembles in some respects, though certainly it is not as rigorous or as sustained, the epoché or formal bracketing operation of phenomenological analysis. (Davis 1979:24, kyk ook 27)

Wat uit hierdie definisies van die nostalgiese ervaring duidelik word, is dat dit nie voorgee om nostalgie in terme van nostalgie-objekte of die mediëring daarvan te beskryf nie, maar juis in terme van die affektiewe ervaring van die subjek. Soos in die vorige afdeling aangedui, impliseer die aansprake van *mediëring* van nostalgie dikwels ’n *kollektiewe* subjek, hoewel Davis in sy ontleding nie spesifiek na hierdie onderskeid verwys nie. Wat wel uit sy onderskeid van drie ordes duidelik word, is ’n ontwikkeling vanaf ’n onproblematiserende, ongeproblematiseerde en vir alle praktiese doeleindes naïewe beskouing van aspekte van en dinge uit die

verlede, via 'n besinning oor die waarheidsaspekte en outentisiteit van die nostalgiese herinneringe, na 'n subjektiewe selfbesinning en introspeksie oor wat alles die teenswoordige impulse, asook subjektiewe ontvanklikheid, vir nostalgie insluit en watter implikasie dit vir 'n herwaardering van die verlede én die hede het.

Dit is in die verlengde van hierdie fokus op die besinnende subjek dat Boym se nou klassieke onderskeid tussen renoverende¹⁸ (“restorative”) en besinnende (“reflective”) nostalgie gelees moet word. Boym (2001:86) gebruik 'n etimologiese ontleding van nostalgie as vertrekpunt (“from *nostos* – return home, and *algia* – longing”), om die inherente verskil tussen die twee tipes toe te lig:

Restorative nostalgia stresses *nostos* and attempts a transhistorical reconstruction of the lost home. Reflective nostalgia thrives in *algia*, the longing itself, and delays the homecoming – wistfully, ironically, desperately. Restorative nostalgia does not think of itself as nostalgia, but rather as truth and tradition. Reflective nostalgia dwells on the ambivalences of human longing and belonging and does not shy away from the contradictions of modernity. Restorative nostalgia protects the absolute truth, while reflective nostalgia calls it into doubt. (Boym 2001, loc 182; kyk ook loc 140, 1007–13, 1046, 1166–84, 1293, 5160, 7089, 7156, 7290; Jacobsen 2020a:12; Berry 2020:61–2)

Waar renoverende nostalgie dus onderneem om die tyd terug te draai, of meer akkuraat gestel, vanuit die hede 'n verromantiseerde beeld op die verlede te projekteer met die doel om dié hersenskim dan weer in die hede te konkretiseer, veronderstel besinnende nostalgie die afstandelike problematisering van alle elemente rondom hierdie truproeksie in tyd (à la Davis). Dit gaan dus hier juis nie om die terugkeer na die tuiste nie, maar eerder om 'n koestering van die begeerte om tuis te kom, in die wete dat dit eintlik nie moontlik is nie. Die struktuur van Boym se twee begrippe vertoon 'n merkwaardige ooreenkoms met LaCapra (1999) se onderskeid tussen strukturele en historiese trauma, waar eersgenoemde die gevolg van 'n inherente afwesigheid verteenwoordig, maar laasgenoemde wel die gevolg van 'n histories vasstelbare verlies is. By LaCapra se siening van strukturele trauma én Boym se siening van besinnende nostalgie is 'n poststruktureelhistoriese invloed van Derridaanse *différance* bespeurbaar, of dan in Freudiaanse terme: 'n melancholiese, performatiewe herhaling (“acting out”) in stede van 'n verwerking (“working through”). Die gevare verbonde aan die pogings om strukturele trauma te verwerk kan histories gesien fataal wees, omdat dit die najaag van 'n hersenskim word wat, in die proses om dit te verwesenlik, vernietigend en selfvernietigend kan raak – soos wat ook die nostalgiese najaag na 'n verromantiseerde verlede vernietigend kan wees. Volgens Boym is dit juis hierdie renoverende nostalgie se antisipering van 'n tuiskoms wat gevaarlik is – veral wanneer dit polities gekarteer word. Veel belangriker is die potensiaal van nostalgie as 'n besondere stimulus tot besinning oor die subjek as skakel tussen verlede en hede (en selfs toekoms). Maar dan moet die rol van die subjek in die besinning oor nostalgie sentraal gestel word.

Eenvoudig gestel kan binne hierdie rol dus 'n *beredenerende* selfbesinning (tipies van besinnende nostalgie) met 'n *affektiewe* assosiasie of vereenselwiging (tipies van renoverende nostalgie) gejuks taponeer word. Die nostalgiemodusse kan in harmonie met mekaar wees, of in spanning met mekaar verkeer: “The poethics of nostalgia combines estrangement and human solidarity, affect and reflection” (Boym 2001, loc 6972; kyk ook loc 109 en 7285). *Affek* of die *affektiewe* speel hier 'n deurslaggewende rol.¹⁹ Dit is 'n begrip wat oorspronklik deur Massumi (1995) gebruik is om 'n inherente, menslike potensiaal te beskryf wat deur die konkretisering daarvan moontlikhede vir die subjek oopmaak om aktief in te werk op dit wat buite die subjek is, maar die subjek terselfdertyd ook daaraan blootstel om geaffekteer te word deur dit wat van

buite kom. Affek is hiervolgens 'n potensiaal wat nie semanties of semioties gekodifiseer of georden sou kon word nie, maar juis buite die grense van enige terminologiese afbakening sou tuis behoort (kyk bv. Massumi 1995:85–6; kyk ook 96–7). Hoewel hy dus 'n onderskeid tussen affek en emosie tref – waar laasgenoemde juis 'n poging tot die sosiolinguistiese afbakening van affek verteenwoordig (Massumi 1995:88) – gebruik Boym die begrip *affek* waarskynlik eerder in ooreenstemming met die begrip *emosie* om dus 'n intense nostalgiese affiniteit en vereenselwiging te beskryf wat kontrasteer met afstandelike besinning, wat besinnende nostalgie kenmerk. Die onderskeid tussen affek en emosie is binne die konteks van haar werk waarskynlik van mindere belang, maar binne die konteks van die argument wat in die tweede deel van hierdie ondersoek volg, tog van groot waarde. Die rede hiervoor is dat affek, soos verstaan deur Massumi en andere, enige narratiewe representasie ondermyn, juis omdat dit nie gekodifiseer kan word nie. Dit oorsleutel dus gedeeltelik met die aard van nostalgie, want ook die nostalgiese appél word nie aan die *verstand* van die subjek gerig nie, maar wel aan sy of haar *hart*, om dit in spreekwoordelike terme te stel. Wat wél egter waar is, is dat affek gekommodifiseer kan word, of meer akkuraat gestel, dat affek tot emosie verteken kan word, wat dit 'n maklike prooi vir kommodifisering maak, soos ook hier bo reeds bespreek is (kyk ook Thrift 2010:290, 296). Met betrekking tot die affektiewe potensiaal van die subjek volg pogings om dit te kommodifiseer dit soos 'n donker skaduwee.

Die fokus op die rol van die subjek impliseer dat die aktivering van nostalgie nie net van die gemedieerde en van mediëring afhang nie, maar wel ook van hoe die resepsie hiervan plaasvind. Veral vier faktore behoort hier in berekening gebring te word:

1. Waar een subjek met betrekking tot die verlede of nostalgie-objekte renoverende nostalgie sal ervaar, sal 'n ander veel eerder oor ervarings van nostalgie besin. Dikwels sal hierdie ervarings egter ook 'n kombinasie van albei nostalgiemodusse wees, en in sulke gevalle met mekaar op gespanne voet staan, of moontlik selfs teenintuïtief met mekaar vervloei (kyk bv. Dika 2003:91).
2. Wat vir een subjek nostalgies is, sal nie noodwendig vir 'n ander nostalgies wees nie: retro-objekte sal byvoorbeeld (soos hier bo genoem) deur sommige altyd ironies-afstandelik benader word, terwyl dit by ander, daarteenoor, 'n verromantisierende nostalgie sal ontlok. Met betrekking tot nostalgie binne 'n kollektief gekoester, sal nostalgiese ervarings binne die konteks van 'n populêre kultuurverskynsel soos aanhangerskultuur (“fandom”) ook anders wees as in ander kontekste (kyk bv. Church 2015:2–5, 9, 49; Dika 2003:103). Groepsverband en konteks speel in sulke gevalle nie net 'n bepalende rol rakende die renoverende of besinnende aard van die nostalgie nie (wat dikwels ook samehang aan die groepsidentiteit verleen, soos by Benedict Anderson se “imagined communities” (“verbeelde gemeenskappe”), maar ook ten opsigte van die vraag of dit *enigsins* oor nostalgie as sodanig gaan, al dan nie.
3. Die fokus op die rol van die subjek maak dit duidelik dat indien nostalgie (hetsy renoverend of besinnend gesien) wél ervaar word, dit soms bloot lukraak saamhang met die spesifisering van nostalgie-objekte of wyses van mediëring. Soms gaan dit veel eerder oor nostalgie vir 'n geassosieerde *konteks* waarbinne ervarings plaasgevind het of gemedieer is en nie oor die ervarings of mediëring as sodanig nie. In sulke gevalle is nostalgie as 't ware assosiatief van aard, deurdat dit met 'n geassosieerde konteksgebondenheid gepaardgaan (kyk bv. Church 2015:20, 59).
4. Laastens is affek 'n bepalende faktor in die nostalgiese ervaring van die subjek, 'n faktor wat met emosies gepaardgaande met renoverende nostalgie in verband gebring kan word.

Enige werksdefinisie van *nostalgie* behoort die kwessies wat deur die invalshoeke hier bo aangeraak word, in berekening te bring. Is nostalgie positief of negatief te beoordeel? Is dit gefokus op die verlede en dus eerder konserwatief van aard, of as gevolg van die revolusionêre potensiaal daarvan tog wel op die toekoms gerig? Of is dit suiwer 'n produk van die hede wat in nabetraging op die verlede geprojekteer word? Veronderstel nostalgiese ervarings die toeganklikheid tot iets outentieks, of bly dit vassteek by die skep van simulakra of 'n pastiche van historiese stylfigure? Moet nostalgie fokus op die nostalgie-objek as 'n vergestaltung van 'n gemedieerde, of juis op die mediëring as sodanig? Watter rol speel nostalgie in die versmelting van persoonlike en kollektiewe domeine, in die skep van verbeelde gemeenskappe en die bevestiging van verskeie identiteite se samehang en kontinuïteit? Hoe skakel nostalgie met kommodifisering? Wat presies is die rol van die individuele en kollektiewe subjekte ten opsigte van nostalgie en hoe manifesteer renoverende en besinnende nostalgie in verskillende kontekste? Watter rol speel affek wanneer dit by nostalgie kom? In die volgende afdeling sal gepoog word om hierdie kwessies binne die belyning van 'n werksdefinisie aan te raak.

3. 'n Werksdefinisie: nostalgie en retro-estetika

Onder die leiding van Sabine Sielke word aan die Zentrum für Kulturwissenschaft / Cultural Studies aan die Universiteit van Bonn 'n interdisziplinêre navorsingsprojek getiteld "Nostalgie: Zeit-Räume, Affekte, Warenkultur" onderneem, wat onder meer in 2017 in 'n publikasie getiteld *Nostalgie/Nostalgia. Imaginierte Zeit-Räume in globalen Medienkulturen / Imagined time-spaces in global media cultures* uitloop.²⁰ In hierdie projek word vernaam gepoog om die interafhanklikheid van nostalgie met *retro*, of meer spesifiek, *retro-estetika* te konseptualiseer. Die span navorsers se definisie van *nostalgie* is soos volg: "[W]e [...] came to define nostalgia as an affective mode of perception that aligns imagined time-spaces, mediated in retro aesthetics, with processes of commodification" (Sielke 2019:2). Dit word spesifiek gestel dat "rather than being a kind of attitude, we suggest that nostalgia is first of all a cultural phenomenon of modernization characterized by a convergence of complex processes of temporalization and spatialization and their aesthetic configuration" (Sielke 2019:6; kyk ook Kern 2003). In die verskeie bydraes van die 2017-publikasie word dit gou duidelik dat die betekenis van *nostalgie* nie in die eerste instansie tot konkrete objekte of selfs die verdingliking ("reification") van nostalgie-objekte verskraal word nie, maar dat die fokus verbreed word om ook die komplekse mediëring, die rol van affek en die hedendaagse kommodifisering van nostalgie onder die loep te neem. Dit is wel die wisselwerking van elemente binne hierdie konfigurasie wat gesamentlik die nostalgie-effekte moontlik maak – en geensins die voorkoms van hierdie elemente in afsondering nie.

Hulle definisie van nostalgie staan of val grootliks by die rol van retro-estetika as 'n modus waardeur 'n besondere ervaring van tyd gemedieer word. Hierdie tydservaring word beskryf in terme van Linda Hutcheon (in Sielke 2019:5) se verwysing na nostalgie as twee temporale oomblikke, naamlik verlede en hede, wat oor mekaar skuif. Hutcheon gaan voort deur op die belangrikheid van affek (en per implikasie dus die aktiewe rol van die subjekte) te wys om aan hierdie vervloeiing van hede en verlede 'n besondere gewigtigheid te verleen. Maar die tydsaspek is nie bloot hiertoe beperk nie, aangesien ook die vorm van die mediëring van hierdie osmose tussen verlede en hede (hier dus retro-estetika), op sigself alreeds histories bepaald is (my vertaling volg onderaan):

Solchen Retroästhetiken ist eine Art Zeitindex eingeschrieben [...], die als Spur vergangener kultureller Praktiken gelesen und damit Teil einer nostalgisch orientierten Kultur der “Zitate” werden kann. Nostalgieeffekte entstehen durch Phänomene, die materiell-mediale Dimension vergangener Medienkonstellationen und Momente technologischer Entwicklung auf der Ebene der ästhetischen Form wahrnehmbar, hör- und sichtbar, machen. (Sielke 2017:12)

’n Tipe tydsindeks is reeds op sulke retro-estetika ingeënt [...] wat as die spore van vervloë kulturele praktyke gelees kan word en dus deel van ’n nostalgies-georiënteerde kultuur van “aanhalings” kan word. Nostalgie-effekte ontstaan deur verskynsels wat die konkreet-mediërende dimensie van vroeëre mediakonfigurasies en oomblikke van tegnologiese ontwikkeling op die vlak van estetiese vorm waarneembaar, hoor- en sigbaar maak.

Die fokus van retro-estetika is hiervolgens duidelik nie op die *gemedieerde* nie, maar veral op *mediëring* as sodanig of, prakties gesproke, op bepaalde mediategnologieë, wat aan vroeëre tegnologieë en dus wyses en modusse van mediëring herinner. Die punt is egter dat retro-estetika(s) as teenswoordige modus(se) van mediëring die subjek *bewus maak* van die historiese trajek van mediëring, deur uit die verlede “aan te haal” (kyk bv. Sielke 2019:10). Dit gaan derhalwe enersyds oor die aktivering van bewuswording by die subjek, waardeur tyd of tydsverloop van mediëring én gemedieerde, of dan die samehang van die tweede, op die voorgrond geplaas word. Indien hierdie “vervreemding” deur die subjek rasioneel, maar veral affektief, *gesnap* word, kan nostalgie-effekte ontstaan. Indien dit nie tot nostalgie-affekte lei nie, maar steeds rasioneel begryp word, vervlak dit gewoon tot die kennisname van ’n retro-verskynsel. Hierdie onderskeid kan met betreklike gemak met Boym se onderskeid tussen renoverende en besinnende nostalgie in verband gebring word.

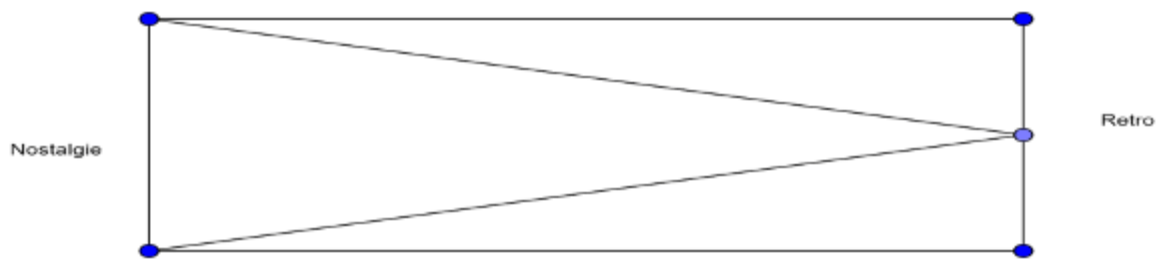
Enersyds is dus die diversifikasie, maar veral die versnellende veroudering van mediategnologieë hier belangrik, maar andersyds veral ook die affektiewe potensiaal van die subjek om nostalgies daarop te reageer. Affek moet (soos hier bo bespreek) nie met emosie verwar word nie – emosie sal ’n rol begin speel eers as affek duidelik ten opsigte van ’n bepaalde nostalgie-effek gekonkretiseer word. Wanneer ’n objek byvoorbeeld ’n nostalgiese emosie ontlok, is dit toe te skryf aan die konkretisering van ’n affektiewe potensiaal, soos aangespoor deur die mediëring van die betrokke gemedieerde. Affek is egter ook andersins belangrik, deurdat dit sowel ontvanklikheid vir, as aktiewe ingrepe op, die subjek se konteks moontlik maak. Dit bepaal dus die interaksie tussen die subjek en sy/haar wêreld:

Nostalgiephänomene wollen wir folglich als ästhetisch vermittelte Techniken und Verfahrensweisen der Zeiterfahrung und Affektmodellierung verstehen, die spezifische Beziehungen zwischen Subjekten und Objekten herstellen, perpetuieren und permutieren. (Sielke 2017:12)

Nostalgieverskynsels word dus deur ons as esteties gemedieerde tegnieke en metodes van tydservaring en affekmodellering verstaan, wat spesifieke verbande tussen subjekte en objekte skep, perpetueer en permuteer. (My vertaling)

Die vraag na outentisiteit sluip hier by die agterdeur in, deurdat die affekmodellering wat uit die konfigurasie van subjek, mediëring en gemedieerde ontstaan, dikwels tot sterk emosionele ervarings en verbintenisse lei wat, hetsy feitelik of histories “waar” al dan nie, wél as outentiek

gesien word. Die kunsgreep is om die fokus van historiese outentisiteit na 'n ervaring van emosionele outentisiteit te verskuif – in hoeverre enige van die twee werklik outentiek is, is nie ter sake nie, want emosies sou in elke geval herinneringe uit 'n konkrete historiese tydstrajek lig, wat enige logiese of narratiewe besinning oor outentisiteit tot 'n groot mate systap (kyk bv. Gymnich 2017:137). Hier moet vermeld word dat Sielke se navorsingsgroep nie tot dieselfde mate as Massumi (1995) 'n onderskeid tussen affek en emosie tref nie, wat as 'n leemte in hulle teoretisering van nostalgie sou kon opval. Nostalgie en retro verteenwoordig 'n samehang, waar nostalgie tot mindere of meerdere mate as emosie aangespoor word, sonder om ooit aan die mediërende modus van retro-estetika te ontsnap. Na gelang van die mate waartoe affek as emosie gekonkretiseer word, word nostalgie meer of minder sigbaar, met die afwesigheid van emosionele konkretisering wat lei tot 'n verskuiwing na, en uiteindelik afstandelike omgaan met, die verlede in terme van retro. Skematies voorgestel sou dit as volg daar uitsien:



Figuur 1. Retro en nostalgie

Dit is egter met betrekking tot die moontlikhede van kommodifisering dat die verskil tussen nostalgie en retro die duidelikste uitgelig word:

It, thus, seems safe to say that there is no nostalgia without retro, yet plenty of retro without nostalgia; for retro works, and more importantly it sells, without nostalgia. In fact, retro is inextricably entwined with processes of commodification and consumption and often sells particularly well because the ironic attitude is part of its offer; its major goal, however, remains to secure future sales, including the sale of movie tickets at the box office. (Sielke 2019:7)

Indien retro-estetika nostalgie-effekte by die subjek aanspoor, is dit 'n kersie op die koek, maar dit is nie voorwaardelik vir die potensiaal van retro om gekommodifiseer te word nie. Soos hier bo bespreek, moet kommodifisering binne hierdie konteks nie uitsluitlik gesien word in terme van finansiële oorwegings nie, maar óók as sosiopolitiese, kulturele of estetiese kapitaal waarmee handel gedryf kan word. Retroprodukte wat byvoorbeeld met modetendense soos die *hipster*-subkultuur saamhang, sal tot 'n veel mindere mate *outentieke* nostalgie ontlok en eerder op 'n selfbewuste, ironiserende en afstandelike ingesteldheid dui. In 'n sekere sin sou so 'n retro-estetika bepaalde subkultuur juis eerder op die deelname aan tendense binne 'n *teenswoordige* verbruikerskultuur dui as op affektiewe verbintenisse met die verlede (kyk bv. Sielke 2017:16). Retro-estetika is dikwels uitdruklik afgestem op pogings tot kommodifisering, en hoewel laasgenoemde ook by nostalgie geensins ongewoon is nie (aangesien dit bloot van die aktivering, al dan nie, van die subjek se affektiewe potensiaal afhang), word die dikwels siniese aard daarvan veral hier duidelik. Die ironiese afstandelikheid is geensins 'n skans teen die uitbuiting deur die mark nie; *intendeel*.

Kortom kan vasgestel word dat alle nostalgie retro is (d.w.s. deur retro-estetika gemedieer word), maar nie alle retro nostalgies is nie. Waar retro-estetika makliker met pastiche, en selfs parodie, in verband gebring kan word, sou nostalgie as sodanig eerder in die buurt van *homage* tuishoort (kyk bv. Church 2015:125, 162, 176). Verder maak die onderskeid tussen die twee dit duidelik dat nie alle verwysings na die verlede nostalgies geïnspireerd is nie, want soms is die historiese verwysings bloot retro (Hutcheon in Sperb 2016:28). Die definisie van nostalgie as 'n affektiewe modus van waarneming ("perception") wat verbeelde tydruimtes met mekaar bely en dit deur retro-estetikas, met inagneming van prosesse van kommodifisering medieer, is myns insiens 'n produktiewe wyse om met die verskynsel om te gaan. Dit spreek baie van die kwessies aan wat vroeër in hierdie bydrae vermeld word, maar die definisie sal tóg ook baat by 'n meer genuanseerde gebruik van die terme *affek* en *emosie*.

Is nostalgie noodwendig positief of negatief te beoordeel? Dit is 'n misplaaste vraag, aangesien die antwoord uiteraard van die subjek en subjek se posisie afhang. Affek word op verskillende maniere ontlok en 'n *positiewe* of *negatiewe* waardeoordeel word by nabetragting op nostalgie-ervarings geprojekteer. Is nostalgie dus 'n projeksie van die hede op die verlede, soos wat deur Boym se siening van renoverende nostalgie gesuggereer sou kon word? Nee, want nostalgie gaan juis oor die vervloeiing van hede en verlede, op grond van affekmodellering wat via die subjek tweerigtingverkeer tussen verlede en hede veronderstel. Dienooreenkomstig berus renoverende nostalgie (of bloot *nostalgie* volgens die Sielke-definisie) op die subjek se foutiewe inskatting van die interaksie tussen hede en verlede. Vir die subjek is renoverende nostalgie bes moontlik 'n werklikheid, maar vir die ontleder behoort dit nie te wees nie en is die begrip eerder 'n kapstok om die verkeerde inskatting van die subjek met betrekking tot 'n nostalgiese belewenis of ingesteldheid teoreties te verstaan. Boym doen dit egter wél, deur op die potensiaal van besinnende nostalgie (of *retro* in terme van die Sielke-definisie) te wys. Dit maak egter die verskil tussen renoverende en besinnende nostalgie effe problematies, aangesien 'n rangorde ontstaan waar Boym se teoretisering van nostalgie 'n metabesinning word oor besinnende en renoverende nostalgie, met eersgenoemde wat onder meer óók 'n besinning is oor renoverende nostalgie. As 'n meer omvattende begrip wat nie noodwendig altyd nostalgie impliseer nie, veronderstel retro moontlik 'n middel om hierdie verskille makliker te navigeer.

Verder is dit nie net die interaksie van verlede en hede wat by nostalgie 'n rol speel nie, maar ook die toekoms word betrek, veral as na die revolusionêre potensiaal van nostalgie verwys word. Weer eens sal die betekenis van die byhaal van die toekoms afhang van die subjek as historiese veranderlike. Die keersy van die munt is egter dat die kommodifisering van nostalgie bykans uitsluitlik toekomsgerig is: Affek word gemodelleer ten einde nostalgie by 'n verbruiker te stimuleer. Hierdie kommodifisering is eenduidig toekomsgerig, wat die positiewe, revolusionêre potensiaal van die toekomsgerigheid in besinnings oor nostalgie behoort te ontluister. Ja, nostalgie is dus hiervolgens óók toekomsgerig, maar dit kan 'n revolusionêre skyn aanneem sowel as met die kommodifisering daarvan tot konserwatiewe stilstand knars. 'n Fokus op die kommodifiserende sy van retro is dus hier besonder ter sake.

Is nostalgie gerig op iets outentieks, of bly dit vassteek by die skep van simulakra of 'n pastiche van historiese stylfigure? Soos hier bo aangedui, word hierdie kwessie soms omseil deur 'n klemverskuiwing vanaf vrae aangaande die outentisiteit van historiese oorspronge na vrae rakende die outentisiteit van emosie/affek. Ook hier is affek bepalend vir die wyse waarop met outentisiteit omgegaan word. Retro is eenduidig in die buurt van simulakra en pastiche te lokaliseer, terwyl nostalgie as sodanig die vraag na 'n historiese outentisiteit aan bod stel – wat egter vir een subjek retro is, sal vir 'n ander nostalgies wees. Verder sluit die twee ervarings mekaar boonop nie wedersyds uit nie. Die gebruik van retro sluit hier duideliker aan by

Baudrillard se onderskeid tussen retroverskynsels en nostalgie (hier bo bespreek) as by Jameson se siening van nostalgie as simulاسie en pastiche. Soos hier bo aangedui, is nostalgie vir Jameson nie soos vir Baudrillard die begeerte na 'n outentisiteit wat die hiperrealiteit transendeer nie, maar eerder inherent beperk tot 'n blote simulاسie van historiese betekenis, in die Marxistiese sin van die woord.

Moet nostalgie op die gemedieerde, of juis op mediëring as sodanig fokus? Natuurlik op albei, aangesien mediëring net van die gemedieerde afgelees kan word. 'n Fokus op mediëring bring ook faktore soos die historiese ontwikkeling van mediategnologieë binne die konteks van 'n retrobenadering te berde. Maar 'n fokus op die gemedieerde is iets wat deur Sielke e.a. grootliks onderbelig word, alhoewel dit veral in een van die films wat in deel twee van hierdie ondersoek bespreek sal word, 'n seminale rol speel. Hier onder volg 'n kort bespreking van ikonografie en die rol wat dit vir die aktivering van nostalgie-effekte in film inhou. Beide die gemedieerde en die mediëring speel 'n rol in die wyse waarop die nostalgiese subjek gekonstitueer word, byvoorbeeld in terme van die versmelting van persoonlike en kollektiewe domeine om so-doende die identiteit van 'n verbeelde gemeenskap te skep op grond van sekere konvensies van assosiasie, samehang en kontinuïteit. Binne 'n visuele konteks is ikonografie hier van kardinale belang, wat as teenhanger tot die retro-fokus op mediëring kan dien. Die onderskeid tussen retro en nostalgie volgens Sielke (2017, 2019) bly, ten spyte van onderbeligte faktore, 'n bruikbare model om die komplekse dinamika van nostalgie te benader. Dit bly egter 'n werksdefinisie waarmee nie gepoog moet word om normatief om te gaan nie. Soos wat digitale media dit byvoorbeeld moontlik maak om die diachronie van verlede, hede en toekoms deur nuwer vorme van sinchronie te destabiliseer, so sal waarskynlik ook nuwe invalshoeke op nostalgie noodsaaklik word. Vir die doeleindes van hierdie ondersoek beperk ek my egter tot hierdie werksdefinisie, met een aanvullende fokuspunt, wat veral binne die konteks van die filmkuns van grondliggende betekenis is: die rol van ikonografie.

4. Ikonografie in film

Deur met sy verwysing na visuele kunswerke onder meer 'n onderskeid tussen primêre of natuurlike inhoud,²¹ sekondêre of konvensionele inhoud²² en intrinsieke betekenis of inhoud²³ te tref, definieer Erwin Panofsky in sy *Studies in iconology: humanistic themes in the art of the Renaissance* (1972:3) ikonografie as “that branch of the history of art which concerns itself with the subject matter or meaning of works of art, as opposed to their form”. Hoewel Panofsky op genuanseerde wyse hierdie verskille in sy klassieke werk ondersoek, berus die gebruik van die term *ikonografie* by daaropvolgende teoretici nie altyd op 'n onderskeid tussen vorm en inhoud nie. Een definisie van ikonografie binne die konteks van filmstudies lees byvoorbeeld soos volg:

The use of a well-known cultural symbol or complex of symbols in an artistic representation. In movies, iconography can involve a star's persona, the preestablished conventions of a genre (like the shootout in a western), the use of archetypal characters and situations, and such stylistic features as lighting, settings, costuming, props, and so on. (Giannetti 2018:529)

Waar die verskil tussen vorm en inhoud die grondslag vir Panofsky se konseptualisering van ikonografie bevat, blyk Giannetti egter met sy verwysing na stilistiese faktore in hierdie verband tog ook die moontlikhede te verreken dat die formele elemente van 'n film as sodanig die draer van ikonografiese betekenis kan wees. In sy werk oor die kunskritikus Lawrence Alloway wys Grant (2007:11–2) daarop dat

familiar symbols in works of art have cultural meaning beyond the context of the individual work in which they appear [...] Icons are second-order symbols, in that their symbolic meaning is not necessarily a connection established within the individual text, but is already symbolic because of their use across a number of similar previous texts.

Sonder om hier aandag aan die eeue oue problematiek van die vorm-inhoud-kwessie te wy, is dit ten minste binne die konteks van die filmmedium produktief om die ikonografiese moontlikhede van *beide* vorm *en* inhoud te erken. Soos wat James Bond as karakter – oorspronklik 'n fiktiewe, Britse geheime agent in net nog 'n stukkie ligte vermaak – ikonografies tot 'n kultuurverskynsel uitgegroe het, so is die unieke, stilistiese kenmerke van bepaalde genres nêr so ikonografies van aard: Dink aan die styl van film noir, wat eweneens as 'n vertroude visuele kode vasgelê is en wat deur baie filmgangers as tiperend van dié unieke genre se ikonografie gesien word. Grant gaan juis verder deur ikonografie spesifiek met die distillering van films tot genres in verband te bring: Deur die konvensionalisering van stilistiese en ander elemente ontstaan 'n genre-ikonografie wat 'n ingeligte kyker in staat stel om betekenisvolle assosiasies te maak sonder dat die film in isolasie die nodige betekenis deur middel van eksposisie hoef oor te dra.

Altman (2000:162) maak hier die ikonografie van films meer verwickeld deur op die semantiese en sintaktiese ontleding van filmgenre te wys: Genre sou óf deur middel van sintaktiese óf deur middel van semantiese aspekte onderskei kon word: “The semantic approach thus stresses the genre’s building blocks, while the syntactic view privileges the structures into which they are arranged” (kyk ook 221).²⁴ Maar soos wat enige taal 'n *gemeenskaplike* gebruik van semantiek en sintaksis verg, kan ikonografiese betekenis nooit 'n privaattaal of 'n hermeties afgeslote semiotiese kode wees nie – dit berus op gemeenskaplike betekenis op grond van konvensies wat deur lede van 'n bepaalde kollektief gedeel word (kyk bv. Whiteley 2012:211, 274–5; Chandler 2021:169–70; Altman 2000:225).

Die belangrikheid van konvensies is hier van uiterste belang, deurdat ikonografiese betekenis dikwels assosiatief en/of kontekstueel van aard is en grootliks deur ingewyde lede van 'n kollektief gedeel word.²⁵ Dit beteken noodwendig ook dat ikonografiese betekenis slegs binne 'n kollektief ontsluit kan word, wat die fundamentele rol van samehang en kontinuïteit met betrekking tot die identiteit van die kollektiewe subjek beklemtoon. Die kollektiewe subjek kan enigiets vanaf groot kulturele groeperings tot obskure aanhangersubkulture verteenwoordig (kyk bv. Altman 2000:160–2). Toetred tot die vertroude gemeensaamhede van hierdie kollektiewe behels enigiets vanaf bloot ingelig wees ten opsigte van die tersaaklike ikonografiese betekenis tot 'n meer affektiewe assosiasie daarmee. Binne die Japannese en later Westerse grufilmtradisie is die karakter van Sadako Yamamura / Samara Morgan, die bonatuurlike antagonist van onderskeidelik die *Ringu*-filmreeks (eerste film in 1995) en later die *The Ring*-filmreeks (eerste film 2002), 'n goeie voorbeeld van hoe 'n karakter eie aan die ikonografiese betekenis van 'n unieke kulturele tradisie, na 'n ander tradisie moes “emigreer” ten einde vir 'n Westerse gehoor toeganklik te word:

Though stories of dangerous vengeful spirits are found in literary collections as early as the eighth century, it was the ghost story boom of the Edo period (1615–1868), with its many literary collections, Kabuki plays, and *ukiyo-e* prints, that led to a codification of the story tropes and visual iconography found in the Ju-on franchise and other J-horror films of the late 1990s and early 2000s – most notably *Ring* (1998) and *Dark water* (2002). (Murguia 2016:156)

Terwyl die Japannese Sadako binne ’n unieke kultuurerfenis en tradisie as draer van ’n bepaalde ikonografiese betekenis gegeld het, is Samara ’n karakter wat weens ’n hervervaardiging binne en “vertaling” na ’n Westerse konteks, skielik die geleentheid gegun is om binne ’n Westerse grufilmtradisie sêlf tot ikonografiese status verhef te word. En sedertdien is Sadako/Samara (of dan die Samara/Sadako-palimpses) deel van die ikonografie van Hollywood se hervervaardigings van Japannese grufilms uit die vroeë 2000’s: In terme van die grufilmtradisie is ’n unieke ikonografie suksesvol veruniverseel.

Hierdie voorbeeld beklemtoon die fundamentele rol wat mediëring en mediategnologieë in die totstandkoming van ikonografie speel. *Die voorvereiste vir die ontstaan van ikonografie is konvensionalisering*, hetsy in terme van die betekenis met Panofskiaanse inhoudelike elemente geassosieer, of in terme van stilistiese genre-elemente (semantiese of sintakties bepaald), soos deur Altman beskryf. Omdat media oor sowel mediëring as die gemedieerde gaan, is beide Panofsky en Altman se fokus op *vorm* en *inhoud* van uitdruklike belang. Binne die konteks van film beteken konvensionalisering *noodwendig* ook die kollektivering van kykers se subjekposisies, deurdat ikonografiese betekenis *noodwendig* gedeelde resepsie binne ’n kollektief as verbeelde gemeenskap veronderstel. Ook hier maak moderne mediëringstegnologieë nuwe moontlikhede oop, aangesien aanlyn gemeenskappe veelvuldige geleenthede vir groeppvorming rondom bepaalde filmikonografieë skep. Die kollektiewe identiteit van sulke gemeenskappe impliseer verder ook dat skeidings tussen persoonlike en politieke domeine ten minste gedeeltelik opgehef word sodat lede kan meedoen aan die konvensionele interpretasies van betekenis opgesluit in ikonografiese tekens. Hier bo is reeds na aanhangerskultuur verwys, wat sonder die moontlikhede wat media bied, uiters moeilik tot stand kom.

Laastens moet ook op die rol van die kommodifisering van ikonografie gewys word. Die Sadako/Samara-voorbeeld is ’n uitstekende illustrasie van hoe ikonografiese betekenis in film gekommodifiseer word: Hoe meer ikonografiese betekenis universeel toeganklik is, hoe groter is die kans vir filmvervaardigers en -verspreiders om daaruit finansiële voordeel te trek. Indien ’n film andersyds via die gebruik van ikonografie pasgemaak kan word om ’n bepaalde kollektief se affektiewe assosiasie daarmee aan te spoor, gebeur dit eweneens uit hoofde van doelbewuste pogings tot kommodifisering.

Die gebruik van stilistiese ikonografieë in sekere films is absoluut daarop gemik om finansiële uitgebuit te word, hetsy dit om strokiesheldfilms van Marvel of romantiese komedies gaan. Albei hierdie voorbeelde veronderstel ’n unieke ikonografie (stilisties en inhoudelik gesproke), wat vervolgens ’n affektiewe appèl op dié kykers rig, wat deel van ’n kollektiewe kykerspubliek vorm wat graag na hierdie films kyk. Alternatiewelik *word* inhoudelike en stilistiese elemente tot ikonografiese elemente gedistilleer na gelang van hoe kykers mettertyd daarna migreer en gekonvensionaliseer daarmee assosieer – waardeur dit ook toenemend gekommodifiseer kan word.

5. Ikonografie, nostalgie en retro-(estetika) in film

In hoeverre is filmiese ikonografie dus ter sake vir die gesprek rondom nostalgie oor die algemeen, veral in terme van laasgenoemde se visuele vergestaltung of konkrete ver-beelding? Dit behoort redelik ooglopend te wees dat die verskillende invalshoeke op nostalgie (in afdeling 2 bespreek) en wat vervolgens in die werksdefinisie van nostalgie en retro-estetika ondervang is (afdeling 3), ook met redelike gemak met die funksie van ikonografie in film resoneer of daarmee in verband gebring kan word. Hierdie verbande moet kortliks aangedui word.

Soos reeds bespreek, hang alles van die subjek as sleutel af om die betekenis van filmiese ikonografie te ontsluit – tydens die resepsie van ’n film kan die kyker se affek tot ’n nostalgiese, emosionele assosiasie gemoduleer word, óf vassteek by ’n besinnende bewuswording van die gegewe ikonografie as bloot ’n geval van retro-estetika. Filmiese ikonografie is egter verwyderd van ’n direkte modulerings van affek tot nostalgiese ervaring, aangesien die kyker éers die ikonografie as ikonografie moet sien (hetsy die ikonografie van stilistiese vormkenmerke à la Altman, of die inhoudelik gemedieerde à la Panofsky), waarop eers dán óf ’n nostalgiese assosiasie óf besinning oor retro-estetika kan plaasvind. Die eiening van die filmiese beeld as ikonografies gemedieerde en mediëring staan dus sentraal, wat egter ook beteken dat die ervaring of filmiese ingeligtheid van die kyker ’n belangrike voorvereiste is. Indien nostalgiese affek dan wel tog ontstaan (of eerder affek tot nostalgiese emosie gemoduleer word), is antwoorde op vrae na die positiewe of negatiewe, konserwatiewe of liberale aard daarvan, direk van die kyker se taksering afhanklik.

Die verstaan van ikonografie as iets wat per definisie ’n konvensionele betekenis verteenwoordig en wat dus ’n historiese trajek van kontinue en samehangende betekenis impliseer, beteken dat dit noodwendig verlede én hede betrek – met ’n groot waarskynlikheid dat dit ook in die toekoms voortgesit sal word. *Dit beteken egter ook noodwendig dat alle ikonografie nostalgies of retro of ’n kombinasie van die twee is.* Weer eens speel die kyker as subjek hier ’n kardinale rol, aangesien die ikonografie as ikonografie gesnap moet word, met ’n nostalgiese ervaring of retro-estetiese besinning wat daarop volg. Dit laat egter ook vrae ontstaan oor die perspektief van die kyker, want alleenlik ’n *ideale* kyker sal in staat daartoe wees om alle ikonografiese verwysings te snap. Die daaropvolgende beweegruimte van die kyker as subjek om nostalgies te reageer al dan nie (en dus bloot onder die indruk van retro en retro-estetika te kom), maak byvoorbeeld volgens Dika moontlikhede oop (om die hede te problematiseer en sodoende ook ’n blik op die toekoms te werp) of moontlikhede toe (deur in die gevoel van nostalgie te berus). Die kyker kan dus ’n renoverende of besinnende blik op die ikonografie werp, dus (in die bewoording van die werksdefinisie) nostalgies reageer of besinnend onder die indruk van die retro-estetika kom.

Soos hier bo geïmpliseer, is die kommodifisering van nostalgie in film inherent met filmiese ikonografie vervleg, aangesien beide (in terme van kommodifisering) oor herkenbare tekens met konvensionele betekenis handel, wat die kyker se affektiewe reaksie aanspoor, al dan nie. Populêre films vandag verteenwoordig sekerlik die héél beste voorbeeld van hóé nostalgie gekommodifiseer word – hieronder geld onder meer die gebruik van filmgenre as wyse van mediëring (dus fokus op stilistiese ikonografie à la Altman, wat ook die generiese strukture van filmnarratiewe insluit), die hervervaardiging van films uit vroeër dekades (wat buiten stilistiese aspekte bykomend ook die inhoudelik gemedieerde à la Panofsky betrek) en selfs die heruitreiking van films (byvoorbeeld *Titanic* en *Avatar*). Weer eens is dit in die hande van die kyker, of eerder in die “eye of the beholder”, om die ikonografieë wat hier betrek word, as nostalgies of retro te ervaar.

Mediëring van ikonografie, waarop die moontlikhede van kommodifisering berus, sluit, soos reeds aangedui, 'n fokus op die gemedieerde in. Ikonografiese inhoud word hierdeur dikwels 'n metonimiese teken wat 'n bepaalde historiese tydperk impliseer en dit dan nostalgies of beredenerend in herinnering roep. Die gevare waarop Jameson wys, as sou sulke tekens (hier gelees as spesifiek ikonografiese tekens) die leë doppe van simulakra wees wat heeltemal verwyderd staan van die sosiopolitieke en historiese konteks waarin dit ontstaan het, is hier ter sake. Dit gaan egter natuurlik óók oor die mediëring van generiese, stilistiese elemente, soos die *grindhouse*-films van Tarantino en Rodriguez. Die selfverwysende aard van hierdie films as film, sonder 'n daadwerklike historiese betekende, laat vrae oor die verband tussen die outentisiteit van filmiese ikonografie en nostalgie in film ontstaan. Nostalgiese outentisiteit is reeds onder die loep geneem en een vraag is of filmikonografie, wat uniekheid en spesifisiteit inboet deur dit te konvensionaliseer en veruniverseel, die saak meer verwickeld maak. Verskaf nuwer filmtegnologieë byvoorbeeld 'n meer direkte toegang tot historiese outentisiteit? Is die nuwer weergawe van *All quiet on the Western front* (2022) hiervolgens meer outentiek as die 1930-weergawe? Of speel die nou sekerlik “verouderde” stilistiese konvensies van die 1930-weergawe juis 'n rol om weens 'n nostalgiese verbintenis met vervloë filmtegnieke en stilistiese aanbieding 'n gevoel van sowel historiese as nostalgiese outentisiteit by die kyker te skep?

Hierdie kwessies word ondervang deur die vraag of ikonografie, wat direk van konvensionalisering afhanklik is, vir die kollektiewe subjek/kyker én vir die individuele subjek/kyker outentiek kán wees. Die antwoord is beide ja én nee, veral met verwysing na navorsing binne die dissipline van kollektiewegeheuestudies, waar onder meer beweer word dat selfs die wortels van privaatgeheue hulle oorsprong in die substratum van kollektiewe geheue het (kyk bv. Olick 2007).²⁶ Outentisiteit van ikonografie, ook die ikonografie van film, is op meerdere fronte aanvegbaar: in navolging van byvoorbeeld Jameson se verwysings na nostalgiefilms as (ikonografiese) simulakra is dit sonder sinvolle historiese betekenis, ofte wel 'n leë dop. Maar dit is ook verdedigbaar, wanneer 'n affektiewe, nostalgiese identifisering daarmee ontstaan. Ikonografie in film *bevraagteken* dus nie die outentisiteit van nostalgie in film nie; intendeel *bepaal* nostalgie juis die outentisiteit van filmiese ikonografie. Hier bo is daarop gewys dat Baudrillard wel die onderskeid tussen nostalgie en retroverskynsels tref, met eersgenoemde wat 'n uitreik na outentisiteit veronderstel. Dit is egter Dika wat met haar vervreemding van die filmiese beeld (en soveel te meer die vervreemding van ikonografiese filmbeelde) nie net onbepaald uitreik nie, maar ook 'n bestemming bereik in die identifisering en afbakening van 'n besinning in die resepsie deur die kyker. Laasgenoemde sorg vir 'n kritiese ingesteldheid jeens die filmiese gebruik van hede en verlede (en toekoms), maar is andersyds egter ook ter sake vir die wyse waarop besinning oor retro-estetika kwessies soos outentisiteit, nostalgie, ikonografie en die verband tussen hulle bevraagteken.

6. Ten slotte

Ikonografie is die spilpunt waarrondom enige besinning oor nostalgie in film draai. Die belangrikste rede hiervoor is dat enige ikonografiese gebruik in film *noodwendig* ook nostalgies of retro is. Want omdat ikonografie dui op beelde wat swaar dra aan kulturele en sosiopolitieke betekenis, én op die stilistiese elemente waarop hierdie visuele beelde aan die kyker aangebied word – met albei aspekte wat 'n konvensionele, gestandaardiseerde betekenis binne 'n bepaalde gemeenskap verwerf het – impliseer dit net soos nostalgie 'n historiese trajek waarin hede en verlede oor mekaar skuif. Soms is die gevolglike sonsverduistering wat ontstaan, 'n magiese,

emosionele ervaring, maar soms wek dit diepsinnige vrae oor hoe en hoekom die oorvleueling plaasvind, asook hoekom dit dikwels bepaalde emosies by die mens ontlok. Wanneer nostalgie dus aan bod kom, is dit belangrik om die rol van retro, of retro-estetika, te verreken. Alle nostalgie is retro, maar nie alle retro is nostalgies nie: Waar nostalgie in film 'n affektiewe assosiasie met 'n ikonografiese beeld of ver-beelding impliseer, verteenwoordig retro 'n besinnende omgaan daarmee wat die deur vir kritiese besinning ooplaai. Dit beteken ook dat die nostalgiese kommodifisering van die ikonografiese beeld nie die laaste woord hoef te wees nie, aangesien die *besinnende duiding* van nostalgie as 'n affektiewe modus van waarneming en affekmodellering, wat verbeelde tydruimtes met mekaar belynen ooreenkomstig met prosesse van kommodifisering via retro-estetikas medieer, dissensus moontlik maak. Of ten minste die illusie hiervan skep.

In deel twee van hierdie ondersoek word een film elk van Panos Cosmatos en Steven Spielberg ontleed as 'n poging om die verskillende wyses waarop hierdie filmmakers met nostalgie en retro omgaan, prakties te illustreer. Die benaderingswyses in die films is heel verskillend, deurdat Cosmatos meer op die mediëring van filmiese ikonografie fokus terwyl Spielberg meer op ikonografiese tekens as 'n gemedieerde fokus. Cosmatos se *Beyond the black rainbow* nooi die kyker om afstandelik na die retro-estetika van die ikonografie te kyk, terwyl *Ready player one* van Spielberg veel duideliker poog om met sy gebruik van ikonografie 'n nostalgiese effek by die kyker aan te spoor. Natuurlik is die regisseurs se benaderings nie as 'n teenstelling te verstaan nie, maar eerder as uiteenlopende posisies op 'n glyskaal tussen retro mét en retro sonder nostalgie.

Bibliografie

- Altman, R. 2000. *Film/Genre*. Londen: BFI Publishing.
- Baudrillard, J. 1994. *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Bauman, Z. 2017. *Retrotopia*. Cambridge: Polity Press.
- Bergthaller, H. 2017. Futures past and futures present: nostalgia and the temporality of science fiction in William Gibson's *Pattern recognition*. In Sielke (red.) 2017.
- Berry, D. 2020. *On nostalgia*. Toronto: Coach House Books.
- Boym, S. 2001. *The future of nostalgia*. New York: Basic Books. E-boek-weergawe.
- Buchanan, I. (red.). 2007. *Jameson on Jameson: conversations on cultural Marxism*. Durham en Londen: Duke University Press.
- Celhay, F., L. Magnier en J.P.L. Schoormans. 2020. Hip and authentic. Defining neo-retro style in package design. *International Journal of Design*, 14(1):35–49.
- Chalmers, D.J. 2022. *Reality+. Virtual worlds and the problems of philosophy*. New York: W.W. Norton & Company.
- Church, D. 2015. *Grindhouse nostalgia. Memory, home video and exploitation film fandom*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

- Cross, G. 2015. *Consumed nostalgia: memory in the age of fast capitalism*. New York: Columbia University Press.
- Davis, F. 1979. *Yearning for yesterday: a sociology of nostalgia*. New York: The Free Press.
- Dika, V. 2003. *Recycled culture in contemporary art and film: the uses of nostalgia*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Evolution of horror, The. 2018. Shocktober: *Mandy* (2018), onderhoud met die regisseur Panos Cosmatos. <https://www.owltail.com/people/kA3lt-panos-cosmatos/appearances> (15 Februarie 2023 geraadpleeg).
- Flynn, S. en A. Mackay. 2021. Introduction: nostalgia, an enduring lens. In Flynn en Mackay (reds.) 2021.
- Flynn, S. en A. Mackay (reds.). 2021. *Screening American nostalgia: essays on pop culture constructions of past times*. Jefferson: McFarland & Company.
- Giannetti, L. 2018. *Understanding movies*. Boston: Pearson.
- Grant, B.K. 2007. *Film genre: from iconography to ideology*. Londen en New York: Wallflower.
- Gregg, M. en G.J. Seigworth (reds.). 2010. *The affect theory reader*. Durham en Londen: Duke University Press.
- Gymnich, M. 2017. Celebrating the British 1950s: "Serial nostalgia" in the TV series *Call the midwife*. In Sielke (red.) 2017.
- Hawkes, J. 2021. *Twin peaks: the return* and the gothic of nostalgic television. In Flynn en Mackay (reds.) 2021.
- Jacobsen, M.H. 2020a. Introduction. In Jacobsen (red.) 2020.
- . 2020b. Retrotopia rising: the topics of utopia, retrotopia and nostalgia in the sociology of Zygmunt Bauman. In Jacobsen (red.) 2020.
- Jacobsen, M.H. (red.). 2020. *Nostalgia now: cross-disciplinary perspectives on the past in the present*. Londen en New York: Routledge.
- Jameson, F. 1969–1970. Walter Benjamin, or nostalgia. *Salmagundi*, 10/11:52–68.
- . 1974. *Marxism and form*. Princeton: Princeton University Press.
- . 1984. Postmodernism or the cultural logic of late capitalism. *New Left Review*, 146:53–92.
- . 1991. *Postmodernism or, the cultural logic of late capitalism*. Durham: Duke University Press.
- . 2007a. Interview with Anders Stephanson. In Buchanan (red.) 2007.
- . 2007b. Interview with Leonard Green, Jonathan Culler, and Richard Klein. In Buchanan (red.) 2007.

- . 2007c. *Jameson on Jameson: conversations on cultural Marxism*. In Buchanan (red.) 2007.
- . 2020. *The Benjamin files*. Londen en New York: Verso.
- Kern, S. 2003. *The culture of time and space, 1880–1918*. Cambridge: Harvard University Press.
- Knevez, S. 2017. White middle-class homelessness: nostalgia from *Babbit* to *Mad men*. In Sielke (red.). 2017.
- LaCapra, D. 1999. Trauma, absence, loss. *Critical Inquiry*, 25(4):696–727.
- Leggatt, M. 2021. Introduction: history in reverse. In Leggatt (red.) 2021.
- Leggatt, M. (red.). 2021. *Was it yesterday? Nostalgia in contemporary film and television*. Albany: State University of New York Press.
- Lizardi, R. 2020. The future of nostalgia is inevitable: reflections on mediated nostalgia. In Jacobsen (red.) 2020.
- Mackay, A. 2021. *Stranger things* in strange times: nostalgia, surveillance and temporality. In Flynn en Mackay (reds.) 2021.
- Massumi, B. 1995. The autonomy of affect. *Cultural Critique*, 31. *The politics of systems and environments*, deel II, ble. 83–109.
- Moeller, H.-G. 2017. Retro: Anmerkungen zur Theorie in Europa und zur Praxis in China. In Sielke (red.) 2017.
- Murguía, S. (red.). 2016. *The encyclopedia of Japanese horror films*. Lanham, Boulder, New York en Londen: Rowman & Littlefield.
- Niemeyer, K. 2014. Introduction: media and nostalgia. In Niemeyer (red.) 2014:1–23.
- Niemeyer, K. (red.). 2014. *Media and nostalgia: yearning for the past, present and future*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Odendal, F.F. en R.H. Gouws (reds.). 2005. *HAT. Handwoordeboek van die Afrikaanse Taal*. Pinelands: Pearson Education South Africa.
- Olick, J.K. 2007. *The politics of regret: on collective memory and historical responsibility*. New York en Londen: Routledge.
- Panofsky, P. 1972. *Studies in iconology. Humanistic themes in the art of the Renaissance*. Boulder: Westview Press.
- Pierson, D. 2014. AMC's *Mad men* and the politics of nostalgia. In Niemeyer (red.) 2014.
- Radstone, S. 2007. *The sexual politics of time: confession, nostalgia, memory*. Londen en New York: Routledge.

- Reeves, L. 2021. In the engine room of the hyperreal: nostalgia as commodity culture. In Flynn en Mackay (reds.) 2021.
- Rowen, B. 2017. The end of forgetting. Technology delivers nostalgia on demand. *The Atlantic*. <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2017/06/the-end-of-forgetting/524523> (15 Februarie 2023 geraadpleeg).
- Salmose, N. 2019. Editorial: Nostalgia makes us all tick: a special issue on contemporary nostalgia. In Salmose (red.) 2019.
- Salmose, N. (red.). 2019. *Contemporary nostalgia*. Basel: MDPI:1–5.
- Sapio, G. 2014. Homesick for aged home movies: Why do we shoot contemporary family videos in old-fashioned ways? In Niemeyer (red.) 2014.
- Schrey, D. 2014. Analogue nostalgia and the aesthetics of digital remediation. In Niemeyer (red.) 2014.
- Seigworth, G.J. en M. Gregg. 2010. An inventory of shimmers. In Greggen Seigworth (reds.) 2010.
- Sielke, S. 2017. Nostalgie – “die Theorie”: Eine Einleitung. In Sielke (red.) 2017.
- . 2019. Retro aesthetics, affect, and nostalgia effects in recent US-American cinema: the cases of *La La Land* (2016) and *The shape of water* (2017). *Arts*, 8(87). <https://www.mdpi.com/2076-0752/8/3/87> (15 Februarie 2023 geraadpleeg).
- Sielke, S. (red.). 2017. *Nostalgie/Nostalgia. Imaginierte Zeit-Räume in globalen Medienkulturen / Imagined time-spaces in global media cultures*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Sperb, J. 2016. *Flickers of film: nostalgia in the time of digital cinema*. New Brunswick, New Jersey en Londen: Rutgers University Press.
- . 2021. Clearing up the haze: toward a definition of the “nostalgia film” genre. In Leggatt (red.) 2021.
- Thrift, N. 2010. Understanding the material practices of glamour. In Gregg en Seigworth (reds.) 2010.
- Van den Berg, C. 2020. (Die) utopie(se) en (ander)wording in Neill Blomkamp se wetenskaps-fiksie-trilogie: *District 9* (2009), *Elysium* (2013) en *Chappie* (2015). *Tydskrif vir Geesteswetenskappe*, 60(4/2):1164–86.
- Wetmore, K.J. 2018. *Uncovering Stranger things: essays on eighties nostalgia, cynicism and innocence in the series*. Jefferson: McFarland & Company.
- Whiteley, N. 2012. *Art and pluralism. Lawrence Alloway's cultural criticism*. Liverpool: Liverpool University Press.
- Wilson, J.L. 2020. Future imaginings: nostalgia for unrealized possible selves. In Jacobsen (red.) 2020.

Eindnotas

¹ Kyk Flynn en Mackay (2021:1–2), Mackay (2021:66), Hawkes (2021:122) en Wetmore (2018).

² Kyk byvoorbeeld Sielke (2017:5) oor die verstaan van die begrip *nostalgie* in terme van 'n ontwikkeling vanaf die fokus op 'n verbintenis met plek na 'n fokus op die verbintenis met 'n vervloë tydvak, asook ander historiese ontwikkelinge wat bepalend vir die konseptualisering daarvan was (kyk ook Berry 2020:13–4).

³ Let byvoorbeeld daarop dat jaarliks kongresse rondom “memory, melancholy and nostalgia” gereël word wat 'n groot verskeidenheid dissiplines betrek. Sielke (2017:15–6) is van mening dat die gebruik van *nostalgie* as 'n transdissiplinêre, analitiese begrip waarmee 'n globale verskynsel beskryf en ontleed kan word, helaas vir geen interdissiplinêre oorwegings geskik is nie, maar dat, intendeel, elk van die verskeie dissiplines 'n individuele kleim op die teoretiese drakrag daarvan afgesteek het (kyk ook eindnota 6).

⁴ Die titel van die bundel onder redakteurskap van Jacobsen (2020), *Nostalgia now: cross-disciplinary perspectives on the past in the present*, dui reeds iets hiervan aan. Kyk byvoorbeeld Jacobsen (2020a:4–5, 9, 12–4), Niemeyer (2014:2–6), Radstone (2007:131) en Salmose (2019:2) vir 'n lys van 'n groot aantal uiteenlopende invalshoeke op en studies oor nostalgie; kyk ook Sperb (2021:19–24).

⁵ Kyk bv. Sielke (2017:10–1), Bauman (2017:9), Davis (1979:15), Flynn en Mackay (2021:11) en Leggatt (2021:5).

⁶ Hierdie interafhanklikheid van verlede en toekoms is, veral wat betref nostalgie en utopie, 'n belangrike leitmotief in Fredric Jameson se *Archeologies of the future*, 'n werk waarvan reeds die titel hierdie dinamika aandui (kyk bv. Van den Berg 2020).

⁷ Die prentjie sou egter nie volledig wees as daar nie verwys word na Zygmunt Bauman se begrip *retrotopie* nie. Hoewel Bauman heelwat oor die rol van utopiese denke in moderniteit geskryf het, is sy siening in *Retrotopia* (2017) een van uiterse pessimisme, waar utopiese denke as sodanig binne laat kapitalisme ingeplof en 'n 180 grade-draai na die verlede gemaak het. Die geantisipeerde utopie van die toekoms as projek-in-wording word vervang met 'n terugskouende, nostalgiese utopie, ofte wel retrotopie (kyk ook Jacobsen 2020b:78–97, Hawkes 2021:114–5, Leggatt 2021:4).

⁸ Reeves (2021:98) meen: “Hyperreality is a flattened composite of images, perceptions, history, signs, simulacra and familiar societal meanings distilled from an array of timelines and societies. This composite is often mediated and generated as visual. Hyperreality takes these components and compresses them into a composite simulating a real. Now free from all origins, hyperreality then offers the flattened simulation back to the receiver and this, in turn, is experienced as a truth. The hyperreal's truth precedes the reality accepted and experienced by the receiver; it rewrites and replaces reality with an illusion that is ultimately more appealing. The result is a better real; a more real than real. The simulacra characters in television series, especially those in situational comedies, are always more real than real; they are always a better real.”

⁹ Moeller (2017:153) stel dit soos volg (my vertaling verskyn hier onder): “Die Rede vom ‘Verschwinden der Objekte’ und vom ‘Verlust des Referenten’ hört sich bedauernd an – Baudrillard scheint unter diesen Phänomenen zu leiden. Auf diese Weise bringt er Nostalgie

ins Spiel als eine Art Kontrapunkt zum Retrophänomen. Retro selbst stellt für ihn einen Sinnverlust der Vergangenheit dar, einen inhaltsleeren Vergangenheitsbezug, der eben durch diese Leerheit die Vergangenheit auslöscht und vergessen macht. Folgt man Baudrillard, dann erscheint Retro geradezu als eine Art zerstörerischer Umgang mit der Vergangenheit, durch den man sich von dieser unwiederbringlich entfernt. Retro macht Baudrillard nostalgisch gegenüber einer Vergangenheit, die durch diesen Stil in eine unerreichbare Ferne gerückt wird. So evoziert er eine Sehnsucht nach einer verlorenen Zeit, als Geschichte eben noch tatsächlich wirklich war. Retro höhlt unsere Vergangenheit und unseren Bezug zu ihr aus.”

Vertaling: “Die gesprek rondom die ‘verdwyning van objekte’ en die ‘verlies van die referent’ klink betreurenswaardig – Baudrillard blyk moeilik onder hierdie verskynsels gebuk te gaan. Op hierdie manier betrek hy nostalgie as ’n tipe kontrapunt tot die retrofenomeen. Retro as sodanig verteenwoordig vir hom die verlede se verlies aan betekenis, ’n inhoudlose verhouding tot die verlede, wat juis deur middel van hierdie leegheid die verlede uitdoof en in die vergetelheid laat raak. Indien Baudrillard gevolg word, sou retro juis as ’n tipe vernietigende omgang met die verlede gesien word, waardeur die mens sigself onomkeerbaar van die verlede distansieer. Retro maak Baudrillard nostalgies vir ’n verlede, wat as gevolg van hierdie styl heeltemal na buite bereik verplaas word. Dus roep hy ’n verlange na ’n verlore tyd op, toe geskiedenis nog ’n waaragtige werklikheid was. Retro erodeer ons verlede en ons verhouding daarmee.”

Kyk Moeller (2017) vir ’n uitvoerige kontekstualisering van Baudrillard se werk binne ’n post-strukturalistiese konteks.

¹⁰ Die teks van hom waarna die meeste in hierdie verband verwys word, is die hoofstuk “Film: nostalgia for the present” in sy *Postmodernism or, the cultural logic of late capitalism* (1991). Kyk Radstone (2007:112–58) se “The sexual politics of nostalgia” oor ’n psigoanalitiese lees van die teoretisering van nostalgie in ’n postmodernistiese konteks – veral wat betref die werk van Jameson.

¹¹ Hierdie verlies van ’n begrip van geskiedenis moet egter ook gekwalifiseer word: Jameson (2007b:14–5) verwys veral na die unieke aard van die Amerikaanse verlies aan geskiedenis. Alhoewel die “kulturele logika van laat kapitalisme” sekerlik nie geografies vasstelbaar is nie, sou dit tog gerade wees om na te spoor in hoeverre en hoe hierdie verlies in ander wêrelddele en kulture manifesteer.

¹² Nostalgie-objekte veronderstel binne die konteks van die argument hier gevoer tasbare of virtuele objekte wat nostalgie by ’n subjek aanspoor, hetsy laasgenoemde individueel of kollektief verstaan word.

¹³ Kyk bv. Gymnich (2017:128–9), Berry (2020:20, 42–3), Cross (2015:239), Davis (1979:8, 121–4) en Niemeyer (2014:5).

¹⁴ Hier onder word meer uitvoerig oor die rol van die subjek met betrekking tot nostalgie uitgebrei. Kyk Sielke (2017:11), Sielke (2019), Berry (2020:43), Leggatt (2021:5) en veral Niemeyer (2014) se *Media and nostalgia: yearning for the past, present and future* vir meer oor die paradokse waarin media en nostalgie verstrengel is.

¹⁵ Quentin Tarantino en Robert Rodriguez se *Grindhouse* (2017), bestaande uit *Death proof* (Tarantino), *Planet terror* (Rodriguez) en 'n aantal *faux grindhouse*-lokprente is hiervan 'n uiters tersaaklike voorbeeld (kyk bv. Church 2015:104). Schrey (2014) verwys hier na die epistemologie van tekens, wat in die geval van analoogmedia soms as indeksikaal gelees word. Dit sou (met sy verwysing na Sterne) dui op 'n metafisiese begrip van opnames wat “originates in the age-old belief that a recording captures a certain amount of life and ‘that as a recording traverses an ever larger number of technological steps, that quantity of life decreases, essentially moving it (and perhaps the listener) toward death’” (bl. 31; kyk ook bl. 35).

¹⁶ Kyk bv. Sielke (2019:7), Berry (2020:91–2), Cross (2015:11, 16, 19, 232), Davis (1979:73, 82), Reeves (2021), Jacobsen (2020a:10, 15), Sperb (2016:4) en Boym (2001:loc 970, loc 7218).

¹⁷ Sien hier onder vir die verband tussen retro en nostalgie.

¹⁸ Ek gebruik hier graag “renoverend”, soos wat die betekenis in die HAT beskryf word: “opknep, restoureer, hernieu, verbeter” (Odendal en Gouws 20025:929), deurdat hierdie tipe nostalgie die verlede nie net herstel of restoureer nie, maar ook poog om dit (valslik) te verbeter of vir die hede tersaaklik te maak.

¹⁹ Die definisie van *affek* in 'n inleidende werk oor affekteorie is tekenend van die gebruik van die begrip soos oorspronklik deur Massumi bedoel: “Affect arises in the midst of inbetweenness: in the capacities to act and be acted upon. Affect is an impingement or extrusion of a momentary or sometimes more sustained state of relation as well as the passage (and the duration of passage) of forces or intensities. That is, affect is found in those intensities that pass body to body (human, nonhuman, part-body, and otherwise), in those resonances that circulate about, between, and sometimes stick to bodies and worlds, and in the very passages or variations between these intensities and resonances themselves. Affect, at its most anthropomorphic, is the name we give to those forces – visceral forces beneath, alongside, or generally other than conscious knowing, vital forces insisting beyond emotion – that can serve to drive us toward movement, toward thought and extension, that can likewise suspend us (as if in neutral) across a barely registering accretion of force-relations, or that can even leave us overwhelmed by the world’s apparent intractability.” (Seigworth en Gregg 2010:1)

²⁰ Kyk <https://www.zfk.uni-bonn.de/projekte> (25 Februarie 2023 geraadpleeg).

²¹ “It [primary or natural subject matter] is apprehended by identifying pure forms, that is: certain configurations of line and colour, or certain peculiarly shaped lumps of bronze or stone, as representations of natural objects such as human beings, animals, plants, houses, tools and so forth; by identifying their mutual relations as events, and by perceiving such expressional qualities as the mournful character of a pose or gesture, or the homelike and peaceful atmosphere of an interior. The world of pure forms thus recognized as carriers of primary or natural meanings may be called the world of artistic motifs. An enumeration of these motifs would be a pre-iconographical description of the work of art.” (Panofsky 1972:5)

²² “The identification of [...] *images*, *stories* and *allegories* is the domain of iconography in the narrower sense of the word. [...] [W]hen we loosely speak of ‘*subject matter*’ as opposed to *form*’ we chiefly mean the sphere of *secondary* or *conventional* subject matter, viz. the world of specific *themes* or *concepts* manifested in *images*, *stories* and *allegories*, as opposed to the sphere of *primary* or *natural subject matter* manifested in artistic *motifs*.” (Panofsky 1972:6; oorspronklike beklemtoning)

²³ “It [intrinsic meaning or content] is apprehended by ascertaining those underlying principles which reveal the basic attitude of a nation, a period, a class, a religious or philosophical persuasion – unconsciously qualified by one personality and condensed into one work.” (Panofsky 1972:7)

²⁴ In die terminologie van die strukturalistiese semiotiek sou hier dus van ’n paradigmatische en ’n sintagmatiese as gepraat kon word.

²⁵ “Indeed, it has been suggested that iconic signs resemble not their referents but conventionalized representations of such referents within a culture [...]” (Chandler 2021:51, kyk ook 44–5, 48–50, 52, 57–8)

²⁶ In Lacaniaanse terme sou mens kon beweer dat die subjek se geheue sig via die modulerings van die imaginêre en simboliese ordes manifesteer.