

Oor nostalgie (en retro-estetika): die ikonografie van *Beyond the black rainbow* en *Ready player one*

Cilliers van den Berg

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

Opsomming

In hierdie tweede deel van 'n tweeledige ondersoek word die teoretiese oorwegings rondom nostalgie en retro wat in deel een ondersoek is, as vertrekpunt gebruik om die ikonografie van twee films te beskryf, te ontleed en vervolgens met mekaar te vergelyk. In deel een is tot die slotsom gekom dat alle nostalgie retro is, maar nie alle retro nostalgies nie en dat die gevolglike spanning wat binne die filmmedium ontstaan, grotendeels deur middel van ikonografie, hetsy stilisties of inhoudelik georiënteerd, vergestalt word. Twee films word in hierdie deel ter illustrasie van stilistiese en inhoudelike ikonografie gebruik, maar ook ter illustrasie van die verskillende wyses waarop die gegewe ikonografiese ver-beeldings nostalgie kan ontlok of demp.

Beyond the black rainbow (2010), die debuutfilm van Panos Cosmatos, speel in 1983 af, maar maak ook doelbewus van 'n stilistiese ikonografie wat kenmerkend is van menige films van die 1980's, gebruik. In die film word Cosmatos se retro-estetiese stilerings van visuele beelde en klanke egter ook bevraagteken en ondermyn, wat vir die kyker maklik as impuls daartoe kan dien om afstandelik en besinnend met die ikonografie om te gaan. Die gevolgtrekking hier is dus dat Cosmatos se gebruik van stilistiese ikonografie eerder as retro en nie as nostalgie gesien moet word nie. Die tweede film wat ondersoek word, is Stephen Spielberg se *Ready player one* (2018). In hierdie film maak Spielberg veral van inhoudelike ikonografie gebruik, maar hoewel enkele aspekte van die film wel 'n besinnende omgaan met ikonografie sou noodsaak, word hierdie aspekte gou deur ander filmiese elemente geneutraliseer. Die gevolgtrekking is dus dat hierdie film die kyker se kritiese inskatting van ikonografiese gebruik ten gunste van nostalgiese oorwegings neutraliseer. Die kontras wat uit die vergelyking van die films duidelik word, illustreer die spektrum van retro en nostalgie wat deur ikonografie in film moontlik gemaak word.

Trefwoorde: Panos Cosmatos; film; ikonografie; nostalgie; retro; retro-estetika; Steven Spielberg; styl en inhoud; 1980's

Abstract

On nostalgia (and retro-aesthetics): the iconography of *Beyond the black rainbow* and *Ready player one*

In this second of two articles, one film each by directors Panos Cosmatos and Steven Spielberg will be analysed and compared in order to examine the different ways in which filmic iconography is used visually and narratively to represent nostalgia and/or retro-aesthetics. The theoretical frame of reference that will be adopted for this comparison relates to the discussion and analysis of the different aspects of nostalgia, its interrelatedness with retro-aesthetics, and the different ways in which filmic iconography relates both to mediated content and stylistic devices, as all of these were discussed extensively in part one. The working definition of Sabine Sielke, that identifies “nostalgia as an affective mode of perception that aligns imagined time-spaces, mediated in retro aesthetics, with processes of commodification”, and the notion that all nostalgia is retro, but not all retro is nostalgic, remain central tenets of the argument to be presented here.

In a number of interviews Panos Cosmatos has expressed his views on nostalgia, with specific reference to the meaning it has for the films he has made. His reference to “poisoned nostalgia” already indicates an ambivalent attitude towards nostalgia, in that its dangers are admitted in the wake of a self-reflective engagement with the past and its cultural artefacts. His debut film, *Beyond the black rainbow*, is considered by many commentators to have attempted a nostalgic reproduction or reimagining of a specific type of film from the late 1970s and 1980s. In the analysis of *Beyond the black rainbow* the attempt will be made to demonstrate how Cosmatos uses iconography not to replicate films from the past in order to evoke a nostalgic affect from the viewer, but rather to use stylistic conventions as retro-aesthetic effects in order to elicit a more cerebral approach towards both the (filmic) tradition and the past, and its potential nostalgic effects.

It is indicated that the use of iconography in *Beyond the black rainbow* relates mostly to the application of stylistic and narrative conventions, and less to the use of content (as the latter was interpreted by Erwin Panofsky (1972)). Cosmatos’s film has many allusions to cult films from the 1980s, as is confirmed by the director himself in a number of interviews. The references in his film are mainly to cinematographic elements pertaining to the use of film grain, lens flares, colours, etc., but he also makes use of a number of conventional narrative structures typical of the films from this era. The caveat is, however, that the juxtaposition of many of these narrative conventions has a jarring effect, as if cohesion in the development of the linear plot is lacking. The result is the presence of many allusions and references that in the first instance might seem to be attempts at a nostalgic revisitation, but because of their singularly alienating effect, do not necessarily evoke the presumed nostalgic affects, but rather prompt reflection on the nature of their use.

A notion of self-reflection follows in its wake, and it is especially the implied self-reflection of the viewer watching the film that becomes one of the most important motifs of the visual text. The visual focus on eyes, the doubling of images, dialogue referring to characters being watched, characters watching a variety of screens, etc. foreground the relation of the viewer to the viewed object through the mediation of the latter – and by implication also the viewer and his or her relation as spectator to Cosmatos’s film. The work of Vera Dika is used here to interpret the effects that this distancing relation (because self-awareness- and self-reflection-inducing) entail

for the viewer. She identifies a critical potential that could invoke a critical historical consciousness that might counter some of the more pessimistic views Fredric Jameson has regarding nostalgia in film. The last point in the discussion of *Beyond the black rainbow* relates to the use of elements of slow cinema, which again makes the viewer aware of his or her position of spectatorship and therefore aligns with Deka's position. The logical conclusion regarding Cosmatos's use of iconography in his film is that these elements are applied in alignment with the understanding of retro-aesthetics as presented in this study, and not with the notion of nostalgia as such.

Steven Spielberg has confirmed his "most intimate relationship with nostalgia" in interviews, subscribing to a very positive appreciation of its value. He considers this as one of the reasons he was attracted to a project to adapt *Ready player one*, a youth novel by Ernest Cline, for a film. As a science fiction narrative set in the year 2045, the film is a dystopian portrayal of an America where most of the citizens escape into a virtual world populated by iconic avatars from the 1980s, thereby evoking in a very strict way Panofsky's conceptualisation of iconography as relating to content, not stylistic form. Yet the film is also steeped in a Spielbergian idiolect of convention, as it uses recurring narrative arcs and motifs from his extensive oeuvre. On average, however, most of the interest has been focused on deciphering the various Easter eggs in the film, i.e. references to content from films, television series, comics, video games and other forms of popular culture from the era. Commentators have indicated that nostalgia represents one of the most important themes of Spielberg's film – the moral of his story being that nostalgia and appreciation for the past are important, but should also be managed and not become a hindrance to engage with present and potential future challenges.

Despite this moral, there seems to be a discrepancy in Spielberg's film: The very spectacular indulgence in nostalgic references belies the warning articulated at the end of the film. And keeping in mind the ways in which the film perpetuates a commodification of nostalgia, it seems as if the film belies a true reflective and self-reflective engagement with nostalgia. The critical potential of the viewer who becomes aware that nostalgic impulses can be transmuted into an awareness of the dynamics of retro-aesthetics seems to be neutralised by the way Spielberg presents his story. In effect *Ready player one* is more weighted towards nostalgia by focusing more on the iconography of content than the iconography of style or form.

In conclusion, a comparison of Cosmatos's and Spielberg's films is made: Where *Beyond the black rainbow* uses mainly stylistic iconography, *Ready player one* uses iconography of content. And whereas the former uses different ways to create critical awareness of nostalgia and therefore elicits a knowledge of retro-effects by foregrounding the position of the viewer, the latter seems to indulge the viewer in an uncritical experience of nostalgia. It is indicated, however, that with reference both to the films specifically and to the film medium in general, the role of the viewer remains paramount: He or she and his or her frame of reference will determine whether the iconography will be understood against its background of convention, and by implication be able to evoke feelings of nostalgia, or not.

Keywords: Panos Cosmatos; film; iconography; nostalgia; retro; retro-aesthetics; Steven Spielberg; style and content; 1980s

1. Inleiding

In deel een van hierdie studie is ondersoek ingestel na enkele invalshoeke wat gebruik is en gebruik word om *nostalgie* te identifiseer en teoreties te verken. Dit is gedoen met inagneming van 'n aantal elemente wat nou daarmee vervleg is, om sodoende lig te werp op die maniere waarop nostalgie binne 'n gegewe konteks ontvou en prakties funksioneer. Die historiese trajek van die begrip het enersyds tot 'n algemene, populêre gebruik daarvan gelei; die teoretisering daarvan het andersyds 'n hele aantal vrae tot gevolg gehad. Laasgenoemde behels onder meer vrae na die mate waartoe nostalgie noodwendig 'n konserwatiewe, behoudende behepthed met die verlede veronderstel en of daar nie alternatiewelik, via die terugblik op die verlede, juis ruimte gelaat word om 'n beter toekoms te konseptualiseer nie. In die verlengde hiervan is die kwessie rondom die mate waartoe nostalgie as 'n negatiewe of positiewe sentiment beskou moet word, verreken.

Met verwysing na Baudrillard (1994) se teoretisering van nostalgie en retroverskynsels (waar eersgenoemde 'n nimmereindigende soeke na outentisiteit veronderstel en laasgenoemde na oppervlakkige simulakra sonder enige outentiek-historiese betekende verwys) en na Jameson (1969–1970, 1984, 1991, 2007a, 2007b) se fokus op die nostalgiefilm as tiperend van simulakra sonder historiese betekenis, is nostalgie vanuit 'n postmodernistiese invalshoek belig. Dika (2003) se reaksie op Jameson se pessimisme is in ag geneem, waarvolgens die visuele simulakra van film volgens haar tóg ook oor kritiese potensiaal beskik: Wanneer die fokus op die abstrahering van die gemedieerde filmbeeld as filmbeeld val, sou enige kyker se resepsie-konteks in terme van die gegewe film se historiese konteks vervreem kon word, om dus ruimte vir kritiese besinning te laat.

Vervolgens is aspekte van die mediëring van nostalgie deur middel van verouderde en hedendaagse mediategnologieë onder die loep geneem:

- Aandag is aan twee paradokse gegee: dat nostalgie sowel vir dit wat *gemedieer* word as vir verouderde mediategnologieë (waardeur *mediëring* plaasvind) kan ontstaan; en dat media enersyds meer moontlikhede vir die mediëring van nostalgie skep, maar nostalgie andersyds juis 'n remskoen vir eksponensieel ontwikkelende tegnologieë kan wees.
- Vrae aangaande die outentisiteit van gemedieerde nostalgie-ervarings is gestel (dus of dit historiese of emosionele outentisiteit waarborg en of dit bloot simulakra verteenwoordig).
- Daar is gewys op die sentrale rol wat media in die kommodifisering van nostalgie, in al die vorme daarvan, speel.
- Die rol van mediategnologieë in die vervaging van die grens tussen persoonlike en publieke domeine is aan bod gestel, wat prakties beteken dat die duiding van nostalgie as unieke, persoonlike belewenis geproblematiseer is.

Laastens is ondersoek na die rol van die individuele en kollektiewe subjek ingestel, as bepalende faktor in die vraag na die mate waartoe nostalgie *hoegenaamd* ontlok word en indien wél, watter vorm dit sal aanneem. Massumi (1995) se gebruik van die begrip *affek* as 'n niekodifiseerbare, menslike potensiaal wat onder meer as nostalgiese emosie gekonkretiseer kan word, is hier sentraal gestel. Met verwysing na Davis (1979) is Boym (2001) se belangrike werk vermeld, waarin die subjek eweneens sentraal gestel word: Hiervolgens kan die ontlokking van nostalgie in beginsel óf renoverend wees (dus die herhaling van die verromantiseerde verlede in die hede ten doel stel), óf besinnend (dus juis as aansporing tot kritiese besinning dien).

Ten einde hierdie invalshoeke en die faktore wat met die onderskeie benaderings tot nostalgie vervleg is, te verreken, is 'n werksdefinisie voorgestel wat grootliks na die werk van Sielke (2017, 2019) verwys. Volgens hierdie definisie word nostalgie as 'n affektiewe modus van waarneming getipeer wat verbeelde tydruimtes met mekaar belyn en dit, met inagneming van prosesse van kommodifisering, deur middel van retro-estetikas medieer. Nostalgieverskynsels word dienooreenkomstig as esteties gemedieerde tegnieke en metodes van tydservaring en affekmodellering verstaan, wat spesifieke verbande tussen subjekte en objekte skep, bestendig en permuteer (Sielke 2017). Hoewel alle bogenoemde kwessies deur hierdie definisie verreken word, is die fokus van laasgenoemde tog duidelik eerder op die aard van mediëring as op die gemedieerde self – iets wat deur die begrippe *retro* of *retro-estetikas* ondervang word. Kortom impliseer die definisie dan ook dat alle nostalgie retro is (dus met “retro-estetikas” gemedieer word), maar nie alle retro nostalgies is nie (nie alle retro-estetikas of dít wat daardeur gemedieer word, ontlok 'n nostalgiese affek of emosie by die individuele of kollektiewe subjek nie). 'n Meer genuanseerde begrip van die gemedieerde en die rol van affek is voorgestel ten einde die analitiese balans van die werksdefinisie te herstel.

Ten slotte is na die gebruik van ikonografie in film verwys as die oorwegende manier waarop nostalgie in hierdie medium tot uitdrukking kom. Twee sienings van ikonografie is bespreek: enersyds Panofsky se opvatting van ikonografie as eenduidig te make met die *inhoudelike* van kunswerke, wat as gevolg van 'n kyker se toegang tot die geïmpliseerde, kontekstuele kodifisering daarvan in staat gestel word om 'n assosiatiewe betekenis, wat die tekstuele grense van die kunswerk oorskry, te herskep; andersyds Altman se opvatting van ikonografie as te make met vormlike en stilistiese faktore, wat eweneens gekodifiseer kan word en sodoende 'n fundamentele rol in die totstandkoming van filmiese genres of generiese tegnieke kan speel. Albei benaderings veronderstel 'n “affektiewe modus van waarneming” waardeur belyning van tydruimtes (dus die geografiese en/of virtuele ruimtes van die verlede, hede en selfs toekoms) moontlik gemaak word en wat vervolgens esteties, kultureel, sosiopolities of ekonomies gekommodifiseer kan word. In soverre funksioneer die struktuur van ikonografie presies soos dié van retro: Albei sluit mediëring én gemedieerde in en albei het boonop die potensiaal om 'n herkenning van geassosieerde betekenis tot 'n affektiewe, nostalgiese emosie by die subjek te moduleer. Alle ikonografie is dienooreenkomstig ook retro – aangesien ikonografiese betekenis skepping noodwendig 'n historiese betekenis tradisie insluit – maar nie alle ikonografie is nostalgies nie, aangesien die ontlokking van die subjek se affektiewe potensiaal 'n veranderlike bly. Die mate waarin inhoudelike en/of stilistiese ikonografie in film nostalgies, of as impetus vir kritiese besinning verbeeld word, sal van die betrokke film en resepsie deur die kyker afhang.

In hierdie tweede deel van die ondersoek word Panos Cosmatos se *Beyond the black rainbow* (2010), asook Steven Spielberg se *Ready player one* (2018) ontleed ten einde die filmiese verbeelding van nostalgie en retro deur middel van ikonografiese mediëring te illustreer. Waar Cosmatos se films veral na die stilistiese ikonografie van films uit die 1970's en 1980's verwys (soos beskryf deur Altman), maak Spielberg in sy film veral van inhoudelike ikonografie gebruik om kykers se assosiasie met ikoniese beelde uit die 1970's, '80's en '90's te ontlok (soos beskryf deur Panofsky). Die problematiese verhouding tussen vorm en inhoud, wat ook in besinnings oor ikonografie sentraal staan en in die eerste deel van hierdie ondersoek vermeld word, kan noodwendig nie hier buite rekening gelaat word nie: Stilistiese ikonografie kan nie *teenoor* inhoudelike ikonografie gestel word nie, aangesien beide eerder as elemente wat mekaar wedersyds moduleer en komplementeer, verstaan moet word.

In die resepsie van al twee films word tot 'n mindere of meerdere mate ongenueansend na die rol van nostalgie verwys,¹ wat weer eens die noodsaak van 'n duidelik omlynde definisie van die begrip beklemtoon. Cosmatos se films het noodwendig nie naastenby dieselfde kritiese belangstelling as Spielberg se produksie ontlok nie, wat tot onmiddellike vrae aangaande 'n direkte verband tussen die wyses waarop nostalgie in die films gekommodifiseer word en die loketwaarde van die gegewe film lei. Hieroor kan bloot gespekuleer word, maar aangesien nostalgie (of retro) in albei films 'n belangrike gegewe is, sou 'n resepsiestudie-onderzoek na die vertroudheid van kykers met Cosmatos en Spielberg se onderskeie filmiese ikonografieë hier van groot waarde wees – iets wat egter nie hier onder die loep geneem kan word nie. Dit is veral nostalgie vir die 1980's wat die gemene deler tussen die films verteenwoordig: *Beyond the black rainbow* speel in 1983 af, terwyl *Ready player one* tussen die distopiese wêreld van 2045 en 'n aantal gesimuleerde, virtuele realiteite afwissel – met spesifieke fokus op virtuele herskeppings van ikonografiese aspekte van die 1980's. Die doel van hierdie ontleding is egter nie om nostalgie en retro in terme van nostalgie vir die 1980's te oorweeg nie, maar eerder om vanuit die 2010's en 2020's op nostalgie vir daardie tydperk te fokus. Verder is die belangrikste oogmerk om te bepaal in hoeverre die onderskeie films nostalgies of retro is, dus of die terugblik op die tagtigerjare as renoverend of as besinnend beskryf kan word. Sodoende kan dit as gevallestudie dien met betrekking tot die wyses waarop retro en nostalgie in die filmmedium enersyds tot uitdrukking kom, maar andersyds geïdentifiseer word.

2. Panos Cosmatos

Gedurende 'n aantal onderhoude tydens die vrystelling van sowel *Beyond the black rainbow* as sy tweede film, *Mandy* (2018), is regisseur Panos Cosmatos heeltemal geneë om die kwessie van persoonlike nostalgie as inspirasie vir en toeligting tot sy films aan te spreek. In 'n 2011-uitspraak verklap hy die inspirasie vir sy debuutfilm, maar lewer hy in die proses, veelseggend genoeg, kommentaar op 'n aantal problematiese aspekte van nostalgie, wat reeds in deel een van hierdie ondersoek onder die loep geneem is:

I wasn't allowed to watch R-rated films when I was a kid, but when we'd go to the video store on the corner, a mom and pop shop called Video Attic, I'd obsessively look at all the horror movie video tapes. I was mesmerized by the lurid box covers and the vivid descriptions on the back. So I'd imagine, in great detail, my own versions of these movies without having ever seen them. That was one of the key inspirations for the film. The idea of making one of those imagined movies.

The mood of the film [*Beyond the black rainbow*] is my memory of how the late '70s and early '80s felt to me. Both the reality and the fantasy world of the pop culture I would immerse myself in. I think in making it I was trying to grasp something intangible. It's a nostalgic movie, but it's poisoned nostalgia. (Cosmatos in Gutierrez 2011; kyk ook Nelson 2011)²

Cosmatos benadruk ten sterkste die mate waartoe nostalgie van 'n ontlokking van 'n gegewe subjek (in hierdie geval homself) se affek afhanklik is, maar bevraagteken terselfdertyd ook die outentisiteit wat daardeur geïmpliseer word. Die uitdrukking “vergiftigde nostalgie” verwys in sy geval duidelik na die problematisering van nostalgie as 'n verromantisering van die verlede, met enige gevolglike aanspraak op *historiese* outentisiteit as onhoudbaar, aangesien die nostalgiese affek veel eerder met 'n *emosionele* outentisiteit in verband gebring moet word.

Dit is hierdie klemverskuiwing in nostalgiese ervaring waarvan Cosmatos skynbaar deeglik bewus is: die verskil tussen *iets* se aanspraak op *historiese* outentisiteit en outentisiteit gegrond op die feit dat dit outentiek *voel*. Dit is ook die rede waarom hy nie sy films as direkte (histories outentieke) *homage* sien nie:

Patches: You purposefully avoided being referential or turning *Black rainbow* into an homage.

Cosmatos: That's why I make a point of not watching anything I suspected I might have internalized or was influencing it. That way if the influence came out, it would come out in a much more abstracted way, not as a direct reference. (Patches 2011)³

Sy films verteenwoordig dus nie pogings om die films van die verlede te herskep nie, maar eerder om verbeelde films wat nooit bestaan het nie, te ver-beeld. So presies as wat die jaartal wanneer sy films afspeel, aangedui word, so onpresies is (volgens hom) die historiese outentisiteit daarvan: "[...] 1983 for me is a signifier for this sort of imaginary world where these films exist. Movies that only exists in one's imagination" (Diedrichs 2018; kyk ook Garcia 2018).

Sodoende word nostalgiese ervaring vir Cosmatos nie iets wat noodwendig vir 'n kyker in 'n filmiese teks *herskep* moet word nie, maar eerder een van die kleure op sy palet om met die moontlikhede wat verskillende historiese kontekste bied, te eksperimenteer. Aangesien die moontlikhede van moderne mediategnologieë die mens se belewenis van tyd ingewikkeld kan maak, bied die jukstaponering van verlede en hede, of eerder die nostalgiese skuif van hede oor die verlede, ook (of veral?) binne die filmmedium die geleentheid om besinnend daarmee om te gaan:

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 colour, what's the right texture for the thing you are doing, you know ... (Evolution of Horror 2018, by 7:20)

My hipotese is dat Cosmatos se (self)besinnende problematisering van nostalgie, soos in hierdie afdeling aangedui, met sy gebruik van veral stilistiese of vormlike ikonografie in sy films resoneer.⁴

Vervolgens word op *Beyond the black rainbow* gefokus – 'n film wat in 1983 afspeel⁵ en deur Cosmatos as die keersy van sy daaropvolgende film, *Mandy*, beskryf word.⁶ Die stilistiese aanbieding van die film is veelseggend, deurdat Cosmatos veral retrofuturistiese en *slasher*-stylelemente gebruik om die intrige van die film te ver-beeld. Dit behels derhalwe 'n omgaan met stilistiese ikonografie in ooreenstemming met die kritiese blik op nostalgie, wat uit die uitsprake hieroor in sy onderhoude sigbaar word.

2.1 Beyond the black rainbow

Teen die agtergrond van 1983 vertel *Beyond the black rainbow* die verhaal van Barry Nyle en sy beheptheid met Elena, 'n jong vrou met telekinetiese en telepatiese vermoëns, wat deur Barry in sy hoedanigheid as hoof van die Arboria Instituut in isolasie gevange gehou word. Hierdie instituut is tydens die 1960's deur Mercurio Arboria as 'n New Age-instelling gestig, wat deur

die versoening van wetenskap met tegnologie individue tot volkome geluk sou begelei: “serenity through technology”.⁷ Elena is die dogter van Arboria en die enigste wyse om haar vermoëns te onderdruk, is deur die gebruik van ’n toestel wat soos ’n gloeiende ligprisma lyk en deur Barry gemanipuleer word. As terapeutiese voorwendsel onderneem hy daaglikse sessies met Elena, wat weens haar isolering van die buitewêreld slegs toegang tot ’n TV-skerm in haar kamer het. Barry self het ’n onverkwiklike verhouding met sy vrou, Rosemary, en kan kwalik sy veragting jeens haar onderdruk.

Margo, Elena se verpleegster, ontdek Barry se notas (wat van sy soms gewelddadige, seksuele behepthed met Elena getuig), maar plaas dit dadelik weer terug. Tuis ontvang Barry ’n vreemde telefoonoproep, hoewel dit later blyk dat sy telefoon glad nie met ’n telefoonlyn verbind is nie. Terug by die instituut ontdek hy dat Margo sy notas gelees het en manipuleer haar dood deur ’n foto van Elena se ma in laasgenoemde se kamer te versteek en Margo dan aan te spoor om hierdie verbode objek op te spoor. Hy verminder die uitwerking van die prisma en wanneer Margo met leedvermaak hierdie foto opfrommel, vermoor Elena Margo deur ’n telekinetiese ingreep. Elena verlaat haar kamer, maar word deur Barry met gas bedwelmd, waarna ’n sogenaamde “sentionaut” ’n opsporingstoestel in haar nek plaas en haar na haar kamer terugneem.

Vervolgens lê Barry besoek by Mercurio Arboria af, wat sy laaste dae in een van die eenhede van die instituut slyt. Arboria is onredbaar aan dwelms verslaaf en vra Barry se hulp om sy lewe te beëindig, wat Barry ook doen. Voor dít egter gebeur, is daar ’n grootliks surreële terugflits na die jaar 1966⁸ wat aantoon hoe ’n jong Barry as deel van sy mentorskap by die instituut tydens ’n onderdompeling in swart vloeistof ’n hellevaart ondergaan het, wat duidelik traumatiese gevolge vir sy psige ingehou het. Met sy wedergeboorte uit die swart poel vermoor hy Arboria se vrou, die ma van Elena. Desnieteenstaande gaan Arboria voort met Elena se onderdompeling, met die implikasie dat sy hierdeur haar besondere psigiese vermoëns verkry het.

Met haar pa se dood ontwaak Elena uit haar slaap en vind sy die daadkrag om uit die instituut te ontsnap. Tuis ondergaan Barry ’n fisieke metamorfose: Hy verwyder die “bykomstighede” wat aan hom ’n “normale” voorkoms verleen (sy hare en kontaklense), bewapen homself op suggestiewe wyse met ’n dolk en vermoor Rosemary deur sy duime deur haar oë te druk. Vervolgens vertrek hy na die instituut om Elena te vind, besnuffel haar bed in haar afwesigheid, maar volg dan haar spoor volgens die aanduidings van sy opsporingstoestel. Uiteindelik vind hy Elena nadat hy onderweg twee jong mans vermoor, maar sy veroorsaak op haar beurt Barry se dood deur sy voet te laat vassteek, met die gevolg dat hy val en sy kop noodlottig teen ’n klip stamp. Ten slotte stap ’n verligte Elena na die naaste woonbuurt, meer spesifiek na ’n huis waarvan die vensters deur die flikkering van ’n TV-skerm verlig word.

2.2 *Kommentaar oor Beyond the black rainbow*

Die resepsie van *Beyond the black rainbow* word deur kritici se fokus op die stilistiese aspekte van die film gekenmerk, wat *ten koste van* narratiewe ontknoping of karakterontwikkeling die grondslag van Cosmatos se visuele aanbieding sou wees:

[...] *Beyond the black rainbow* is a deeply bizarre science fiction / horror film set in an alternate 1983 in a style of how that future was pictured in the ’70s. [...] Of course, descriptions of the plot don’t really offer much explanation for the film, which is more about mood, tone, sound, and ideas than anything else. First time director Panos Cosmatos

[...] recreates the aesthetic of late 1970s sci-fi with such mind-boggling attention to detail that it would be easy for an unsuspecting viewer to assume they stumbled onto a lost film from that era. Shot on grainy film stock, designed with retro-future costumes, scored by analogue synthesizers, and featuring lovingly crafted practical effects, it's an incredible stylistic accomplishment and one hell of a head trip. (Brown 2012; kyk ook Macaulay 2012, Cybulski 2020)⁹

Ongetwyfeld is die karakters van die film betreklik stereotiep en eendimensioneel, met eerder die intrige wat vir 'n groot gedeelte van die film as agtergrond vir die skep van atmosfeer funksioneer as omgekeerd.¹⁰ Baie tonele word dienooreenkomstig gekenmerk deur dikwels onkonvensionele (ook diëgeties nievasstelbare en logies ongemotiveerde) beligting en gebruik van intense kleure in die kinematografie;¹¹ die kamerabeweging is meestal opvallend stadig of staties;¹² van die tonele skyn effe uit fokus te wees; en die komposisie van kameraskote is nie altyd konvensioneel gesproke “natuurlik” nie (kyk America Cinematographer Podcast 2013). Dit is eers teen die einde van die film dat die intrige vinniger begin ontknoop – bykans asof 'n generiese ratverwisseling plaasvind weens die wetenskapfiksie-inkleding wat na 'n *slasher*-intrige oorskakel. Dit impliseer dan ook dat die intrige, ten minste tot 'n geringe mate, aan die einde van die film meer verwagting by die kyker skep om uit te vind of Elena se ontsnapping suksesvol gaan wees en of 'n finale konfrontasie tussen haar en Barry sal plaasvind.

Die goue draad wat deur die kommentaar van kritici loop, word mooi deur Feldberg (2021) saamgevat: “Mainstream critics were baffled, with most decrying the film’s ominous pace and accusing *Cosmos* of favoring style over substance. And it’s easy to understand that point of view, given all the dreamlike, monochromatic imagery of pupils dilating and cigarette ashes crumbling.” Invloede op die film sou volgens kritici enigiets vanaf Stanley Kubrick (*2001: a space odyssey*), John Carpenter (*Dark star* en sy sintetiseerder-geïnspireerde klankbane), David Cronenberg (*Shivers* en *Rabid*), George Lucas (*THX 1138*), Ken Russell (*Altered states*), Michael Mann (*Thief*), Ridley Scott (*Blade runner*) en Dario Argento (*Suspiria*) tot David Lynch insluit – maar weer eens gaan dit bowenal oor hoe die film *lyk*, by gebrek aan 'n selfgenoegsame intrige.

Cosmos laat hom duidelik uit oor watter aspekte van die film (en film oor die algemeen) hy as belangrik beskou:

[I]n my mind and, like, in my notes, I tried to make the world as specific and concrete as possible. Then I decided to sort of “mute” or tone down a lot of the story elements, so that the mood of the film would come to the forefront, and the sort of hypnotic element would come to the forefront. And I didn’t want to get too specific, because I would hope the film would operate as, like, a moving Rorschach test, where people would project their own anxieties or personal experiences onto these sort of archetypes, and then it would live in that kind of realm; more than a very rigid storytelling realm. (Newman 2012; kyk ook Patches 2011; Battleship Pretension 2011, by 6:28, 7:50, 8:38, 12:45)

Vir hom kan die dialoog in film baie gou 'n kruk word wat die visuele ver-beelding van die narratief pootjie, dus poog hy eerder om met sy films 'n oudiovisuele ervaring vir die kyker te skep. Deel van hierdie ervaring is natuurlik die ikonografiese teruggrype na die styl van films van die 1970's en '80's, wat die kritici hier bo vermeld telkens met generiese konvensies of visuele konvensies eie aan die stilistiese idiolek van 'n aantal filmmakers (van veral die 1980's) assosieer. Ongeag of die film ikonografiese betekenis inhou vir 'n breë kykerspubliek wat met

die konvensies van die films waarna in *Beyond the black rainbow* verwys word, vertrou is, en of die ikonografiese betekenis slegs tot 'n meer uitgesoekte filmgehoor beperk is, beken Cosmatos hom sonder voorbehoud tot hierdie invloede. Tog moet sy film nie as herskepping nie, maar eerder as kreatiewe herver-beelding gesien word.

2.3 Ikonografie in *Beyond the black rainbow*

Uit bostaande bespreking word dit duidelik dat enige ikonografiese aspekte van *Beyond the black rainbow* eerder aan Grant (2007) en Altman (2000) se opvattinge van die begrip voldoen (soos wat in deel een van hierdie ondersoek bespreek is) as aan dié van Panofsky (1972). Waar Grant oorhoofs na genre-ikonografie verwys, dit wil sê die distillering van stilistiese kenmerke tot generiese konvensies, wat kykers in staat stel om gekodifiseerde betekenisemoontlikhede met verwysing na die genres en genretipes waartoe die betrokke film behoort, te ontgin, wys Altman (2000:162) op die sintaktiese en semantiese aspekte van films: “The semantic approach thus stresses the genre’s building blocks, while the syntactic view privileges the structures into which they are arranged.” Filmtaal se “boublokke” is ook op die narratiewe struktuur van films van toepassing, wat vanaf die hermetiese idiolek van ’n avant-garde-filmmaker tot die lingua franca van ’n hoofstroomfilmmaker se lokettreffers strek – alles na gelang van die mate waartoe ’n kykerspubliek daarmee vertrou is. Beide kan ’n ikonografie verteenwoordig, met die voorbehoud dat dit ten minste deur ’n gegewe kollektief onmiddellik herkenbaar sou wees, ook buite die konteks van die enkele, unieke film. Die ikonografie van kultusfilms sal dienoreenkomstig veel meer eksklusief of eksoties aandoen as wat by hoofstroomfilms die geval is. Die opmerkings van kritici, as sou *Beyond the black rainbow* die estetika van die laat 1970’s en vroeë 1980’s herhaal, dui noodwendig op ’n ikonografiese interpretasie van die film: ’n lees van die film in terme van die styl, semantiek en sintaksis van ’n hele aantal voorlopers.

Soos reeds aangedui, verwys Cosmatos openlik na die produksies wat as inspirasie vir sy debuutfilm gesien kan word: “Well, all the films that inspired it came from that era – from the mid-to-late ’70s through to 1983” (Macaulay 2012). Ook sy kinematograaf het op grond van hierdie films op ’n visuele styl besluit: “After many hours discussing and trading references for films, I noticed a common pattern and look for all of Panos’ references. They were all grainy, colorful, and full of texture. They were all from films mainly in the 70’s and 80’s” (MacInnis 2012). Die spesifieke voorbeelde waarna Cosmatos verwys, verteenwoordig in isolasie natuurlik nie noodwendig reeds ’n stilistiese ikonografie nie, maar moet eerder gesien word as verteenwoordigend van sekere tendense waarmee films uit hierdie tydperk geassosieer word. Cosmatos verwys na die invloed van *Phase IV* van Saul Bass (1974) vir hoe sy film moes lyk (Miller 2012; Battleship Pretension 2011, by 19:24);¹³ die struktuur en agtergrondstem van *Mad Max 2: The road warrior* (1981) was die inspirasie vir die openingstonele (waarin van die reklamefilm van die Arboria Instituut na die narratief van Barry en Elena gewissel word) (Nelson 2011); die gebruik van die kleur blou is direk deur die yskamertoneel in John Carpenter se *Darkstar* (1974) beïnvloed; terwyl die toneel waar Elena via die skag van ’n hysbak haar ontsnapping uit die instituut begin,¹⁴ eweneens ’n direkte verwysing na ’n soortgelyke toneel in Carpenter se debuut is (Miller 2012; American Cinematographer 2013, by 1:43); Michael Mann se *Heat* (1995) het kleur en kameraplasing beïnvloed (Miller 2012); en die film-binnen-film van Jean-Luc Godard se *Contempt* (1963) was die inspirasie vir die 1966-terugflits na Barry se hellevaart (Miller 2012; Gentleman’s Guide 2012, by 10:20). Die hoëkontras- swart-en-wit kinematografie van Edmund Elias Merhige se eksperimentele *Begotten* (1989) was eweneens van ooglopende belang vir hierdie tonele (Gentleman’s Guide 2012, by 3:52).¹⁵ *THX 1138* (1971) was belangrik vir die gebruik van ’n sekere tipe lens, asook ’n “compressed,

claustrophobic look” en “artificial framing” (American Cinematographer 2013, by 1:43), terwyl die “authenticator” van *Conquest of the planet of the apes* (1972) gelei het tot die lig-prisma wat Elena se vermoëns onderdruk. Laastens stem die skielike einde van sy film (wat ook deur sommige resensente gekritiseer is) ooreen met wat Cosmatos as die “skielike” en “absurde” slottonele van films soos *American werewolf in London* (1981) en *They live* (1988) beskryf (American Cinematographer 2013, by 30:00).

Vermelding van *spesifieke* films beteken natuurlik nie dat hiërdie produksies op eie houtjie aan ’n ikonografiese betekeniskonvensie geboorte gegee het nie. Aangesien die invloed van bogenoemde films egter wel deur sowel kritici as Cosmatos self grotendeels in terme van stilistiese aspekte – kinematografie en narratiewe struktuur – genoem word, moet hierdie films by uitstek as pragmatiese kapstokke vir soortgelyke voorbeelde binne ’n omvangryke korpus van films gesien word. Stilistiese ikonografie veronderstel die konvensionalisering, selfs veruniverseling, van ’n unieke, stilistiese aspek, maar die gevolglike konvensie wat dan posvat, word analities dikwels suksesvol as konvensie geïmplementeër net wanneer dit retrospektiewelik op ’n unieke film as nominale oorsaak geprojekteer word. Wanneer kritici dus die styl van *Beyond the black rainbow* in terme van ouer films bespreek, word hierdie films in nabetraging metonimies vir die stilistiese konvensies onder bespreking, oftewel vir die spesifieke vergestaltung van die betrokke stukkie *stilistiese* ikonografie. *Inhoudelike* ikonografie werk dikwels anders, en daarom is dit dikwels makliker om die unieke oorsprong daarvan te spesifiseer.¹⁶ Die ikonografie wat Cosmatos in sy visuele aanbieding betrek, is ten spyte van die spesifieke voorbeelde van films wat genoem is, nie tot hierdie films beperk nie – die verwysings geld bloot as snelskrif vir diegene wat ’n gemeenskaplike filmtaal en -verwysingsraamwerk deel.

Wat wél in die breë terme van stilistiese konvensie en nie in terme van spesifieke filmvoorbeelde nie aangedui word, is die retrofuturistiese elemente van *Beyond the black rainbow*: “Retro-futurism encompasses multiple strands and meanings in twentieth-century culture, including the identification of ‘the future’ as a style, as well as content that highlights nostalgia, irony, and time-bending dislocation” (Guffey en Lemay 2014:443). Retrofuturisme het enersyds die betekenis van ’n dikwels ironiese nabetraging op die wyses waarop die toekoms in die verlede gekonseptualiseer is (met al die implikasies wat dit inhou),¹⁷ andersyds ’n stilistiese betekenis van hoe die toekoms in die verlede tot uitdrukking gebring is (Guffey en Lemay 2014:434). In Cosmatos se film lyk die kinematografie soos die verbeelding van die toekoms in films soos *Darkstar*, *THX 1138* en *2001: a space odyssey*, maar word die retrofuturisme ook op verskeie maniere geïmplementeër, wat verreikende gevolge vir die ontlokking van nostalgie by die kyker inhou.¹⁸ Hetsy as ondermynend of bevestigend gesien, berus die gebruik van retrofuturisme noodwendig op ikonografiese elemente – stilisties én inhoudelik.

Verdere stilistiese elemente wat in die film voorkom en wat bedoeld of onbedoeld tiperend en dus ikonografies van die films van die 1970’s en ’80’s was, is (sonder verwysing na spesifieke films) die voorkoms van filmgrein in die visuele beeld (wat die aard van film as analoog-medium bevestig), die gebruik van praktiese spesiale effekte, die meer gereelde voorkoms van lenssteurvlekke (“lens flares”) en die klankbaan geïnspireer deur sintetiseerders (Battleship Pretension 2011, by 21:20; Gentleman’s Guide 2012, by 5:05).¹⁹ Die kinematograaf Norm Li het Cosmatos oorreed om van analoogmedia gebruik te maak, met sekere tonele wat selfs deur middel van 8 mm-film vasgelê is. Wat die 2011-film as ’n historiese artefak betref, is dus van mediategnologieë gebruik gemaak, wat veral binne ’n ontstaanskonteks gekenmerk deur die gebruik van digitale media, ’n opmerkbare diskrepansie verteenwoordig (American Cinematographer 2013, by 3:50, 10:55). Lenssteurvlekke²⁰ word tans dikwels in films benut, maar is

oorspronklik as 'n kinematografiese fout beskou wat vermy moes word. Cosmatos se gebruik daarvan is waarskynlik minder 'n poging om aan huidige tendense mee te doen as 'n doelbewuste poging om, saam met die gebruik van grein in sy filmbeelde, na die estetika van ouer films te verwys (MacInnis 2012; Patches 2011; Brown 2012). Dieselfde kan ook van sy praktiese effekte gesê word: Die surreële beelde van Barry se ontstemmende ervaring tydens sy onderdompeling in die swart vloeistof, asook ander tonele wat in die instituut afspeel, is onder meer in 'n wolktank ("cloud tank") verfilm – een van die belangrikste visuele effekte van films van die 1980's (American Cinematographer 2013, by 11:45; Brown 2012).

Ten slotte moet iets oor *Beyond the black rainbow* se narratiewe struktuur gesê word, aangesien veral dit van toepassing op Altman se duiding van ikonografie in terme van semantiek en sintaksis is. Hierbo is reeds verwys na die eendimensionele karakters van die film wat ten opsigte van hulle funksionaliteit met redelike gemak na stereotipiese, dus ikonografiese, semantiese boublokke herlei kan word: Barry is die narsistiese, psigopatiese wetenskaplike wat vreemde eksperimente uitvoer; hy is die vrouehater wat oorvergoed en poog om op gewelddadige maniere (soos gevangenskap en moord) sy mag oor vrouens te bevestig, en hy is uiteindelik ook die reeksmoordenaar²¹ wat teen die einde van die film met 'n hele aantal moorde op sy kerfstok spog. Elena is die stereotipiese vroulike slagoffer wat haar innerlike krag moet vind om uit die kloue van die monster te ontsnap, en sy is ook die finale meisie ("final girl") – een van die mees basiese stereotipes van die gruffilmgenre. Wat die sintaktiese ikonografie betref, is die mees ooglopende narratiewe stylkonvensies ("tropes") die wetenskapfiksie-intrige wat in die Arboria Instituut afspeel, asook die *slasher*-intrige waarmee die film se narratief afgesluit word. Maar daar is ook buitenissige tonele wat ten tye van Elena se ontsnapping uit die instituut afspeel: Sy het noue ontkomings wanneer sy met 'n oënskynlik kannibalistiese zombiefiguur gekonfronteer word (waarskynlik nóg een van Barry se eksperimente), asook met 'n *sentionaut* (wat homself ontmasker en die gelaatstrekke van 'n baba blyk te hê).²²

Albei hierdie tonele kan as fragmente van 'n *ander* ikonografiese sintaksis gesien word: 'n *ander* wetenskapfiksie narratief en 'n *bykomende* zombienarratief, waarvan net fragmente oorgebly het en wat met die twee oorhoofse sintaktiese strukture gekustaponeer word. Die oorskakeling van wetenskapfiksie na *slasher* is reeds vervreemdend; die insluiting van twee bykomende stukkies intrige wat heeltemal buite konteks en haas geïsoleerd bly, soveel te meer. Die rede waarom dit onthutsend is, is dat dit nie "pas" nie, maar veel meer as dit: omdat elk van die intriges, of stukkies intrige, as narratiewe ikonografieë 'n geassosieerde betekenis wek wat *gesamentlik* nie 'n samehangende geheel vorm nie. Inteendeel skyn die onderskeie betekenisne net ontlok te word om mekaar deur die jukstaponerings daarvan te vervreem. Dit lei tot 'n spanning wat deur sommige kritici as tiperend van die film se minderwaardige kwaliteit, oftewel van Cosmatos se onbeholpe pastiche en leë oppervlakspeletjies, gesien word – maar wat myns insiens eerder op Cosmatos se verkenning van 'n *ander* strukturele spanning in die film van toepassing is. In deel een van hierdie ondersoek is daarop gewys dat alle ikonografie retro is, maar nie noodwendig altyd nostalgies nie. In die volgende afdeling word bespreek hoe die nostalgie-retro-spanning in *Beyond the black rainbow* tot uitdrukking kom.

2.4 Retro en nostalgie in *Beyond the black rainbow*

Wat die mediëring van sowel beeld as intrige in *Beyond the black rainbow* betref, verteenwoordig die film se klem op stilistiese en narratiewe ikonografie één konkrete vergestaltung van retro-estetika. Verbeelde en ver-beelde tydruimtes word met mekaar belyn (die 1970's en 1980's met die 2010's en 2020's van die film se resepsiekonteks), met die film wat via die

gekoese retro-estetika 'n tegniek of metode van tydservering en affekmodellering word, ten einde verbande tussen die kyker as subjek (of kykers as kollektiewe subjek) en objekte (veral ouer films as kultuurprodukte, tesame met die stereotipiese narratiewe en klankbane wat dit definieer) te bestendig en te permuteer. In hoeverre die affek van die kyker tot 'n nostalgiese assosiasie, al dan nie, gemoduleer of omvorm word, sal uiteindelik van sy of haar kritiese ingesteldheid afhang, wat onder meer deur sy of haar kennis en ervaring van die filmtradisie waarin die film bewustelik geplaas is, bepaal sal word. Dit gaan hier dus grootliks daaroor of die styl van die film deur die kyker as stilistiese ikonografie gesnap word, al dan nie, en of die ikonografie vervolgens 'n nostalgiese assosiasie ontlok, as die leë dop van pastiche gesien word,²³ of 'n impuls vir die selfkritiese problematisering van die verhouding tussen beide word.²⁴ Dit is waar die bydrae van Dika (2003) tot die gesprek besonder ter sake is, aangesien sy, anders as Jameson, haar nie teen die ahistorisiteit van film as hiperrealiteit vas staar nie, maar eerder 'n kritiese potensiaal ontdek wanneer die filmbeeld van die ideologies versadigde narratief waarin dit funksioneer, losgemaak word, om sodoende die klem op die beeld as gemedieerde te plaas. Die kyker moet van sy of haar *funksie* as kyker bewus gemaak word,²⁵ asook van die funksie van die beeld as 'n gemedieerde, wat deur middel van inherente diskontinuiteite oor die potensiaal beskik om enige vorm van samehangende nostalgie uit te daag.²⁶ Die resepsie van *Beyond the black rainbow* wissel tussen 'n waardering vir die film se nostalgiese elemente en 'n beklemtoning van die film as oppervlakkige pastiche, oftewel tussen 'n renoverende en 'n besinnende nostalgie, overgeset synde tussen nostalgie en retro. Die punt is egter om Cosmatos se problematisering van die verhouding tussen die twee te ondersoek – wat noodwendig van die kritiese ingesteldheid van die subjek, van die kyker afhang.

'n Fokus op oë of om te kyk en waar te neem groei uit tot een van die belangrikste motiewe in die film, wat noodwendig ook die takserende oog van die filmkyker in die omgaan met die film as film impliseer. Maar dit is ook 'n taksering wat op 'n beklemtoning van die gemedieerdheid van die beelde berus, van mediëring wat telkens weer as filter dien – ook vir “oorspronklike” outentisiteit, indien laasgenoemde ooit enigsins 'n werklikheid was.²⁷ Na die reklamevideo aan die begin van die film (wat reeds tonele verfilm met 35 mm- en selfs super-8 mm-film insluit) skyn die kamera in die openingstoneel op die herhalende, wyer wordende pupil van 'n oog te fokus (4:11);²⁸ die kyker se eerste blik op Elena is 'n nabyskootfokus op haar oog, 'n beeld verder gekenmerk deur die grein daarvan (5:20), waarna die oog met 'n beeld van die ligprisma gesuperponeer word; Barry betree sy hellevaart met 'n derde oog op sy voorkop gevef (53:30); die swart poel waarin Barry klim en waaruit hy later uitklim, lyk onmiskenbaar soos die pupil van 'n oog (54:48 en 57:57); met Arboria se dood word op sy oog gefokus (1:06:06), hoewel dit ook met 'n nabyskoot van Elena se oog gesuperponeer word; Barry vermoor sy vrou deur sy duime in haar oë te druk (1:16:46); en met Elena se ontsnapping word haar oog telkens weer met die ligprima gesuperponeer (kyk bv. 1:17:54, 1:19:52). Barry dra ook kontaklense om sy oë normaal, soos dié van 'n mens, te laat lyk (met die uithaal van sy kleurkontaklense is sy oë grootliks swart); en voordat hy sy vrou vermoor, sê hy: “I’m not okay. I went to another world, Rosemary. I see what others cannot see ... I looked into the eye of the God. It looked right back through me. It looked through everything. Rosemary ... it was so, so, so beautiful. Like a black rainbow ... and it chose me. It chose to reveal itself to me. You’re nothing. You’re less than nothing. Just ... spit in the wind” (1:15:24). Die vooropstelling van die oog en die verskillende permutasies van die aksie van kyk verklap dus 'n filmiese motief wat in beginsel onder andere 'n kyker se knus affektiewe assosiasie met die stilistiese ikonografie van die film bevraagteken. Die retro-estetika van die beelde, soveel te meer beklemtoon deur die gebruik van ouer vorme van analoogmedia, laat die deur op 'n baie klein skrefie oop vir enige vorm van renoverende nostalgie. Laasgenoemde misken die *geïmpliseerde* betekenis van selfbesinning wat onderliggend aan die retro-estetika van hierdie film is.

Hierdie problematisering van die retro- en/of nostalgiese beeld neem ook op ander maniere vorm aan. Kenmerkend van die kinematografie is enersyds die verdubbeling van beelde, andersyds beelde wat gesuperponeer word, of met mekaar saamsmelt – wat (benewens die bykomende narratiewe en metaforiese betekenis daarin opgesluit) die visuele konstruksie daarvan beklemtoon.²⁹ Dit laat vrae oor die outentisiteit van die beeld ontstaan, wat dienoreenkomstig op isomorfiese wyse ook die outentisiteit of hiperrealiteit van die nostalgiese beeld, of dan die nostalgiese waarde van die film se retro-estetika, problematiseer. Selfs die verdubbeling van die film se titel (10:17) speel op die idee van terugkaatsing (en dus die ongemaklike spanning tussen oorspronklike outentisiteit en die simulاسie daarvan) in. Nog meer as die blote verdubbeling of terugkaatsing van beelde, is dit egter die eksplisiete *mediëring daarvan op skerms* wat die doelbewuste manipulerings of selfs die magsrelasies wat daaragter skuil, verraa. Barry se waarnemings van Elena via die verskyning van haar beeld op ’n monitorskerm beklemtoon die mag wat in waarneming (“surveillance”) opgesluit is, maar ironies genoeg ook die mag van die beeld oor die waarnemer, aangesien Barry reaktief optree na gelang van watter beelde hy op sy monitorskerm waarneem (kyk bv. 21:42, 38:11, 41:00, 41:50, 44:09). Die komplekse wisselwerking tussen beeld en subjek word per implikasie ook in die potensieel nostalgiese subjek (die kyker van die film) se resepsie van die retrobeelde (van *Beyond the black rainbow* as film) herhaal.

Die ooglopend meer politieke-ideologiese manipulasie van die visuele beeld as gevolg van die inbedding daarvan in ’n narratief word duideliker wanneer beelde van TV-programme op verskeie skerms verskyn: Die Arboria Instituut se reklamevideo aan die begin van die film is reeds ’n uitstekende voorbeeld daarvan, maar so ook die TV-beelde op die skerm in Elena se kamer, waarmee sy duidelik op persoonlike vlak identifiseer (16:29); die beelde op die skerm waarna Arboria met sy dood kyk, pas by sy New Age-filosofie in (1:07:22); en Ronald Reagan se verskyning op ’n skerm, waar teen die bedreiging van die Sowjetunie gewaarsku word, stel die politieke konteks daar. Daar is een interessante voorbeeld van ’n skerm sonder enige beeld, overgeset synde, van ’n TV-skerm wat ’n sneeubeeld vertoon. Dit is die toneel in Barry se huis voor hy aan sy vrou die uitspraak oor sy godgegewe uitverkorenheid maak en haar vervolgens om die lewe bring (1:11:57). Buiten die duidelik nostalgiese waarde wat aan die analoog-tegnologie van die bepaalde TV-skerm geheg kan word, kan die vraag met reg gestel word waarom tydens hierdie ontknoping van die intrige geen beeld op die skerm verskyn nie. Beteken Barry se stelling: “I see what others cannot see ... I looked into the eye of the God. It looked right back through me. It looked through everything” dat hy tydens sy transendentale ervaring aan die beeldkykerdialektiek ontsnap het? Dat, per implikasie, sy ervaring verder allermens deur die mediëring of verbeelding van nostalgiese of retro-effekte kan en kon plaasvind? Die teenhanger van hierdie toneel is die slot van die film, wanneer Elena, ten spyte van haar ontsnapping uit die instituut, soos ’n mot na die flitsende TV-skerm van ’n huis in die naaste woonbuurt gelok word (1:45:17) – die mag van die beeld blyk, ten spyte van die moontlike ideologisering, of hiperreële aard daarvan, altyd ’n gemaklike “tuiskoms” vir die subjek te wees. Maar dit is juis deur die problematisering van die retro-estetika van *Beyond the black rainbow* dat die uitvoerbaarheid van ’n nostalgiese tuiskoms telkens weer bevraagteken word.³⁰

Die onbetroubaarheid van die visuele beelde word weerspieël in die onsekere ontologie van die diëgetiese vlakke wat in die film voorkom. Oomblikke waartydens die vierde muur deur karakters deurbreek word (bv. Arboria se direkte aanspreek van die kyker in die Arboria-reklamemateriaal en Elena se blik op die kyker [40:50], met “suturing” wat wel hier plaasvind, deurdat die kyker in die daaropvolgende skoot die perspektief van Barry inneem), word met twee ander tonele aangevul, wat eerstens ’n diskrepansie tussen klankbaan en visuele beeld daarstel en tweedens, in nabetragting, verdere vrae laat ontstaan oor die aard van die hele film.

In Barry se telefoongesprek tuis is die enigste terugvoer wat hy oor die gehoorstuk hoor, 'n elektroniese geraas wat hy, vreemd genoeg, blyk te verstaan (31:44). Wanneer die telefoon egter neergesit en die telefoonverbinding dus verbreek word, is daar enkele sekondes later in die agtergrond 'n geluid wat bykans klink asof dit deel van sy “gesprek” moes gewees het. Barry hoor dit ook, maar diëgeties gesproke is dit natuurlik logies nie moontlik nie – iets wat verder beklemtoon word as die kyker enkele oomblikke later uitvind dat die telefoon geensins met 'n telefoonlyn verbind is nie. Die vraag wat volg, is in hoeverre die klankbaan in hierdie tonele intra- of ekstradiëgeties funksioneer. 'n Baie kort toneeltjie na afsluiting van die erkennings en rolverdeling wys 'n *sentionaut*-speelfiguurtjie wat op 'n mat lê, met 'n stem wat (agteruit gespeel) midde van Pac Man-geluide “Do you read me?” vra. Hierdie speelfiguurtjie lyk op 'n haar na soos die karakter wat in die film voorkom en die implikasie is sekerlik dat die film bes moontlik 'n ver-beelde dagdroom, geïnspireer deur hierdie figuurtjie, was. Dit bly egter onseker waar hierdie toneel diëgeties inpas en plaas die hele film op 'n onbesliste narratiewe vlak.

'n Laaste element wat, met verwysing na Dika, 'n rol speel om die onbetroubaarheid en/of gestruktureerdheid en/of gemedieerdheid van die filmbeeld, hetsy ikonografies gestileerd al dan nie, te benadruk, is die stadige pas van die film – meer spesifiek, die stadige pas van 'n hele aantal van die filmtonele. Cosmatos self het dit as volg beskryf: “[...] I wanted the film to be like slow motion suspense – almost like macroscopic suspense” (Macaulay 2012).³¹ Baie van die filmtonele bots lynreg met die hoofstroomkyker se verwagting van narratiewe spanning en ontwikkeling, deurdat die film tot 'n groot mate eerder 'n atmosfeer skep – byna terloops vergesel van 'n yl en stadig ontvouende narratief. Hoewel *Beyond the black rainbow* vir seker nie deur puriste as sogenaamde *slow cinema* getipeer sal word nie, is sekere kenmerke van hierdie filmbenadering tog duidelik in Cosmatos se film sigbaar, veral as “a means to detract from the imposition of narrative causality” (Çağlayan 2018:16):

Indeed, the restrained mode of storytelling continues to be the trademark of art cinema today, and it is taken to an intensified extreme in slow cinema to the extent that narrative features are eclipsed in favour of stylistic experimentation and flourish. Slow cinema's historical development can be accounted for in relation to Bordwell's final remarks concerning modernist film, which he sees as defined by “the radical split of narrative structure from cinematic style, so that the film constantly strains between the coherence of the fiction and the perceptual disjunctions of cinematic representation [...]” (Çağlayan 2018:19; kyk ook ix, 6, 22–3, 29, 57, 58, 65)³²

Hierdie siening van die inherente potensiaal van stadige filmkuns (“slow cinema”) strook heeltemal met Massumi (1995) se duiding van affek, wat volgens hom eweneens 'n ontwrigtende impak op enige narratief, trouens op narratiwiteit as sodanig, het, aangesien affek nie semanties gekodifiseer kan word nie, want dit “suspend[s] the linear progress of the narrative present from past to future” (86; kyk ook 84–5, 87). Wanneer die resepsie van die film dus op die gestileerde atmosfeer daarvan fokus, verwys dit grotendeels na die oorvleueling van die *slow cinema*-elemente met die affektiewe reaksie wat dit by die kyker kan ontlok – met albei wat 'n kritiese blik op die film as samehangende geheel kan wek as gevolg van die fokus op die enkele, unieke beeld ten koste van die narratief waarin dit ingebed is.

Ironies genoeg word *slow cinema* spesifiek ook met nostalgie in verband gebring, asof dit 'n terughunkering na 'n tipe film en vorm van filmkuns sou verteenwoordig wat voor die gekommersialiseerde aard van die moderne lokettreffers meer gereeld op die kringloop

uitgereik is as wat tans gebeur (kyk bv. Çağlayan 2018:xii, 7–9, 18, 35; De Luca en Jorge 2016:3; Nagib 2016:26; Lim 2016:81; Boym 2001:loc 970). Tog ontlok *slow cinema* by die teoretici daarvan ook ’n breër, politieke perspektief, as sou die narratiewe en visuele vervreemding wat hierdie filmbenadering meebring, ook polities onthutsend kon wees. Hierdie films sou dienoreenkomstig “new modes of temporal experience” (De Luca en Jorge 2016:91) by die kyker inisier, wat nou by my werksdefinisie van retro aansluit deurdat dit laasgenoemde onder meer as esteties-gemedieerde tegnieke en metodes van tydservaring beskryf. Kortom: Die self-besinning van die kyker, hetsy spesifiek binne die bepalings van *slow cinema* of binne die bepalings van retro oor die algemeen, lei noodwendig tot ’n besinnende omgaan met sowel nostalgiese konvensies as gekonvensionaliseerde nostalgie.³³

Ofskoon inhoudelike ikonografie nie in geheel afwesig is nie (verwysings na analoogmedia-vorme kom wel in ’n aantal tonele voor), is *Beyond the black rainbow* dus ’n film wat veral deur stilistiese ikonografie gekenmerk word. Dit is grotendeels die film se retrostyl, soos geïnspireer deur die kinematografie tipies van die 1970’s en 1980’s, wat binne die kritiese resepsie die meeste aandag trek. Tog het die wyse waarop Cosmatos met die filmbeelde omgaan, tot gevolg dat die kyker se nostalgiese, affektiewe identifisering daarmee wesenlik geproblematiseer en ondermyn word. Die gevolg hiervan is dat die potensieel affektiewe nostalgie van die kyker hoofsaaklik tot kritiese besinning gemoduleer word, waarvolgens die film dan dienoreenkomstig as retro, eerder as nostalgies getipeer sou moes word. Die enigste voorbehoud hier is die rol van die kyker as veranderlike, aangesien nie alle filmkykers vanuit ’n teoretiese perspektief as “ideaal” geld nie: Waar een kyker nostalgies sal word, sal ’n ander kyker die film as ’n histories inhoudslose, leë pastiche ervaar, met slegs die ideale kyker wat juis oor die spanning tussen nostalgiese retro en nostalgiese affek sal besin.

Visuele beelde en ver-beeldings is in Lacaniaanse terme grondliggend aan vorme van imaginêre identifisering – dus iets wat deur die subjek se identifisering daarmee die illusie van ’n samehangende en outentieke identiteit moontlik maak. Wanneer hierdie illusie egter deur die vervreemding van die beeld ondergrawe word, word ook die affektiewe verbintenis daarmee ondermyn, wat in die beste moontlike scenario ’n (self)kritiese benadering by die subjek teweeg bring. Wanneer die identifisering met die beeld verder deur nostalgiese oorwegings ingeklee is, beteken die problematisering van die beeld dat ook die gepaardgaande nostalgie ondermyn word, ten gunste van die subjek se bewuswording van die beeld as ’n produk van mediëring deur ’n bepaalde retro-estetika. Die verdubbeling van beelde, die gebruik van skerm en die verdagmaking van diëgetiese ruimtes in *Beyond the black rainbow* plaas alles vraagtekens agter die samehang en outentisiteit van sowel die beelde as die nostalgiese verbintenisse daarmee (wat via ’n stilistiese ikonografie die kyker aangebied word). Indien die verhouding tussen beeld en intrige boonop as ’n belangrike sleutel tot die film gesien word, bly die dilemma om die film se ikonografie van gestileerde beelde tot narratiewe betekenis te dwing simptome van hoe moeilik hierdie film as samehangende ver-beelding en draer van eenvoudige, nostalgiese assosiasies gesien kan word.

Die vraag is dus wie die ideale kyker van die film is. Die kyker wie se nostalgie ontlok en dus deur die stilistiese ikonografie verlei word? Die kyker wat vir Cosmatos glo en die film as ’n droomstaat van oudiovisuele belewenis ervaar? Of die kyker wat juis bewus word van teenstrydighede in die ikonografie en let op die wyses waarop elemente van *slow cinema* of vervreemde beelde die singewende narratief ondermyn? Die mate waartoe die kyker bewus word van hoe die spanning tussen retro en nostalgie teen die agtergrond van die film se ikonografie uitgespeel word, sal ook bepaal in hoeverre daar nostalgiese waardering vir die film as *heden-*

daagse artefak uit 1983 sal wees. Cosmatos wil egter moontlik juis aandui dat filmbeelde ook 'n skerm is wat outentisiteit deur die mediërende verdubbeling daarvan verraaie en skeeftrek, ten spyte van die feit dat dit 'n affektiewe reaksie by die kyker kan ontlok. Nostalgie bly desnieteenstaande deel van so 'n onderneming deurdat dit deur middel van retro-estetika 'n kleur op die palet van die filmmaker word om iets oor film as medium te kan sê. *Beyond the black rainbow* verken die beelde en ver-beeldings tussen die kleure van die reënboog en die swart reënboog van die titel en vra die vraag na wat anderkant laasgenoemde is. Ná die erkennings en rolverdeling van die film, is daar 'n aanhaling uit *The adventures of Buckaroo Banzai across the 8th dimension* (1984) wat vir 'n oomblik op die skerm verskyn: "No matter where you go ... there you are."³⁴ Die groot vraag is in hoeverre die subjek binne die wêreld van massamedia, van gemedieerde beelde, nog altyd *daar* sal wees, en of hy/sy nie al hoe meer deur gekommodifiseerde, ikonografiese beelde self geproduseer en gemedieer word nie. Wie vorm hierdie beelde – is dit 'n wêreld wat deur die subjek ver-beeld word, of 'n verbeeldende wêreld verskans in 'n kanoniese ikonografie, met nostalgie wat die verhouding van subjek tot beeld definieer?

3. Steven Spielberg

Na aanleiding van die vrystelling van *Ready player one* (2018) antwoord Steven Spielberg in 'n onderhoud op 'n vraag na hoe sy verhouding met nostalgie oor die jare verander het, soos volg:

That's a great question. I have the most intimate relationship with nostalgia. Since I was 11 or 12 years old, I started taking 8mm movies of my family, on camping trips, when I was a kid growing up in Arizona. When videotape came in, I started taking videotapes. And then, I started taking my 8 mm sound movie camera, when I was hanging around [Francis Ford] Coppola and [George] Lucas and [Martin] Scorsese and [Brian] De Palma, and that whole group, back in the 70's. I've got something like 60 hours of footage, of all of us growing up, making movies together, which someday would make an interesting documentary, if I can get the rights to any of these guys. Probably 80% of the footage, they wouldn't want released. Today, in my life, I do all the videos of my own family, growing up. Every single year, I have a really great editor in our office, and he cuts together the whole year in the life of my family, with all of my children and grandchildren. We have little screenings of what's called *The Annual Family Video*. I basically live in nostalgia. That might be the main reason I reacted and responded so positively to Ernie's book and Zak's script. I'm livin' that way, most of my life. (Radish 2018; kyk ook Rottenberg 2018)

Met 'n oeuvre wat tans rondom 35 films deur hom geregisseer insluit, is dit ironies dat Spielberg tot "Ernie" se boek – skrywer Ernest Cline se gelyknamige roman waarop Spielberg se film gebaseer is – aangetrokke was, aangesien hy sedert die verskyning van *Jaws* in 1975 sêlf as filmmaker en vervaardiger 'n reus skaduwee oor die ontwikkelinge binne die Amerikaanse populêre kultuur gooi. Indien verder in ag geneem word dat nostalgie dikwels in die wind-skaduwee van die verglyding van persoonlike en kollektiewe domeine vorm aanneem (soos in deel een van hierdie ondersoek aangedui), is Spielberg 'n uitsonderlike geval, aangesien hy as filmmaker 'n enorme bydrae tot die totstandkoming van 'n (filmiese) ikonografie van die 1970's en 1980's gelewer het (kyk bv. Barkman en Sanna 2019:7).

Hy het help skep aan die stramien van die populêre, *kollektiewe* domein waarbinne die unieke aard van 'n *persoonlike* nostalgie vir baie individue, veral filmkykers, kon vorm aanneem. Hoe presies sý “intieme verhouding” met nostalgie dus binne hierdie spanning tuishoort, word hier nie duidelik nie, maar in 'n ander onderhoud blyk die nostalgie waarna hy verwys, relatief ondeurdag te bly:

It was a great decade for me. So much happened in my life in the '80s. In the '80s I met my wife, Kate. In the '80s, my first child was born. In the '80s I formed Amblin Entertainment. In the '80s I made *Raiders of the Lost Ark* and *E.T.* I mean, the '80s was a boom town decade for me and it was a relatively quiet decade politically. We had a robust economy under Ronald Reagan, things were pretty chill. Not everything was chill in the world or in our country but overall it is not a decade we think of as the kind of stress we're all experiencing geopolitically today. (Nannar in Leggatt 2021:181)

Die werklikheid is natuurlik dat die 1980's nie vir almal 'n apolitiese tydperk van ekonomiese vooruitgang was nie (kyk bv. Leggatt 2021:182) en dat Spielberg se perspektief hier mank gaan aan nuansering. Dit strook, verdiend of onverdiend, met hoe die resepsie van Spielberg se films vir dekades lank 'n negatiewe, eweneens simplistiese beeld van hom as filmmaker geskets het (kyk bv. Barkman en Sanna 2019:7; Arms en Riley 2008:7; Morris 2017:2). Die grootste kritiek fokus gewoonlik op Spielberg se rol in die totstandkoming van die lokettrefferverskynsel (*blockbuster phenomenon*), wat noodwendig met die kommodifisering van die filmmedium sou saamhang – dit sou films tot sentimentele, oppervlakkige, kinderlike, konserwatiewe gesinsvermaak reduceer wat met groot wins aan die grootste moontlike aantal kykers verkwansel sou kon word (kyk bv. Russell 2017; North 2017:391–2; Haberski 2017:435, 443, 449).

'n Ongeproblematiseerde weergawe van “gekommodifiseerde nostalgie” sou ooglopend deel hiervan kon uitmaak (kyk bv. Geraghty 2017:564). Meer onlangse ondersoeke poog wel om 'n herwaardering van die Spielberg-oeuvre te gee en wys veral op die feit dat die gewildheid van sy films oor die afgelope dekades tog iets besonders in die kykers wek: “Many filmmakers have offered audiences the comfort of familiar plots in familiar settings, but Spielberg's showmanship – his effortless understanding of the cinematic medium – has allowed him to connect with audiences in a more potent and lasting way, making his work not just more popular, but also more profoundly affecting and enriching” (Sikora 2019:122).³⁵

Ready player one is 'n uitstekende illustrasie van hoe retro (en moontlik nostalgie) in film deur middel van inhoudelike ikonografie ver-beeld kan word. Die film word deur konvensionele, Spielbergiaanse narratiewe strukture gekenmerk, maar is ook 'n kompendium van ikonografie van die 1970's en 1980's se populêre kultuur. Spielberg sê dit self: “I always say about this movie that the story is out the front windshield and the nostalgia is out the side windows” (Rottenberg 2018).

3.1 Ready player one

Die intrige van *Ready player one* behels 'n wetenskapfiksenarratief wat tegelykertyd in twee verskillende wêreldes ontvou: die distopiese Amerika van 2045, meer spesifiek Columbus (Ohio), en die gesimuleerde wêreld van die OASIS (Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation), breinkind van die briljante programmeerder James Halliday en sy voormalige kollega, Ogden Morrow van “Gregarious Games”. Die 18-jarige Wade Watts woon by sy tante in die *stacks*, 'n deel van Columbus tiperend van 'n wêreld waar “people stopped

trying to fix problems and just tried to outlive them”. Saam met die grootste deel van die bevolking probeer Watts aan die skynbare sinloosheid van sy daaglikse bestaan te ontsnap deur elke dag op die OASIS aan te teken, ’n virtuele realiteit van gesimuleerde werklikhede waarin elkeen via ’n gekose avatar enigiets kan wees en doen wat hy of sy begeer. Die OASIS is wel toeganklik vir almal en bied aan besoekers elke moontlike ervaring via die anonimiteit van hulle avatars. Die keersy van die munt is egter dat die probleme in die “werklike wêreld” op groot skaal versaa word: Aan die heersende klimaatkrisis, die energiekrisis, grootskaalse sosiale ongelykhede en politieke probleme word bykans geen aandag meer gegee nie.

Aan die begin van die film skets Watts die insident wat die grootste impak op die OASIS gehad het: die dood van James Halliday. Met Halliday se afsterwe het hy ’n aankondiging in sy virtuele realiteit gemaak, naamlik dat hy drie sleutels in die OASIS versteek het wat drie poorte oopmaak. Wie hierdie sleutels suksesvol opspoor en eerste al die poorte kan open, sal nie net beheer oor die OASIS verkry nie, maar ook Halliday se kolossale rykdom bekom. Nodeloos om te sê dat ’n chaotiese en naarstige soektog na leidrade onmiddellik begin het, ’n onderneming wat met die aanvang van die film reeds jare voortsleep. Met niemand wat egter sukses behaal nie, het die opwinding getaan en is dit net die “gunters”, oftewel “egg-hunters”, wat nog na leidrade soek, asof na versteekte paaseiers. Die grootse gevaar is egter IOI (Innovative Online Industries), ’n winsgedrewe maatskappy wat die OASIS wil privatiseer en kommersialiseer en in die wêreld buite die simulatie talle mense ter wille van goedkoop arbeid uitbuit. Hierdie maatskappy, met Nolan Sorrento as uitvoerende bestuurder, is die groot antagonis van Wade en sy avatarvriende. As Parzival weier Wade om sy soektog na die heilige graal van Halliday se paaseiers prys te gee.

Met die verloop van die film ontdek Wade-as-Parzival die nodige leidrade en sleutels: Hy vind in die proses liefde binne die OASIS (’n liefde wat ook buite die virtuele realiteit herbevestig word) en leer hoe noodsaaklik vriendskap is, ook buite die OASIS, ten einde sy doel te bereik. IOI poog om Wade binne en buite die OASIS om te koop, te manipuleer, te intimideer en selfs om die lewe te bring, maar is uiteindelik onsuksesvol. Die opening van die laaste poort is ook die klimaks van die film, aangesien Wade en sy vriende die hulp van alle *gunters* en ander OASIS-besoekers nodig het om IOI te troef. Hulle is wel suksesvol, en met die slaag van ’n laaste toets, soos gestel deur Halliday se avatar, ten einde Wade se onbaatsugtigheid te bevestig, word die sleutels van die koninkryk aan laasgenoemde oorgedra. Wade se besluit is egter om nie net die beheer en eienaarskap van die OASIS nie, maar ook die gepaardgaande rykdom met sy vriende te deel. Hy soen vir die eerste keer sy geliefde en besluit dat die OASIS twee dae van die week gesluit sal word sodat mense meer tyd in die “werklike werklikheid” kan deurbring. Dít alles kontrasteer met die beeld van Halliday – ’n skutter individu wat nooit ’n ware greep op die werklikheid kon kry nie en die OASIS grootliks as ’n nostalgiese ontvlugting in die vorm van die 1980’s, gekodifiseer as ’n virtuele realiteit, die gesimuleerde werklikheid van sy kinderjare, herskep het. Ook die ontwerp van die soektog en die gepaardgaande kriptiese leidrade is alles deur sy nostalgiese herinneringe aan veral hierdie dekade geïnspireer, ’n dekade met ’n unieke populêre kultuur, maar ook ’n dekade waarin ’n eksponensieel ontwikkelende tegnologie-ontploffing ’n aanvang geneem het. Wade besef dat selfs al was Halliday bes moontlik vir hom ’n pseudovaderfiguur, hy nie laasgenoemde se voetspoor na ’n virtuele realiteit gaan volg nie, maar eerder sy eie merk in die enigste werklikheid gaan maak waar mens ’n “ordentlike maaltyd” kan kry.

Om verskeie redes het Spielberg in sy verwerking ’n aantal aanpassings aan Ernest Cline se roman gemaak: Die hooftokus van Cline se teks is rekenaarspeletjies, terwyl dit in Spielberg

se weergawe effe verskuif; die rol van Ogden Morrow in film en roman verskil drasties in terme van die intrige; die geweld in die roman (byvoorbeeld die dood van Wade se OASIS-vriend, Daito) word grootliks genegeer; bykans alle seksuele suggesties word weggelaat; sekere van die uitdagings om die sleutels te vind en poorte te open verskil heeltemal; ens. (kyk bv. Leggatt 2021:190–3; Fullerton 2018). Onder meer kopieregprobleme het van hierdie veranderinge genoodsaak, maar Spielberg se *Ready player one* is ook tipies Spielbergiaans, deurdat temas en ikonografie uit sy eie oeuvre as strukturerende stramien van die film deur-skemer. Die bespreking wat hier onder volg, fokus uitsluitlik op die film.

3.2 *Kommentaar oor Ready player one*

Bykans alle resensies van *Ready player one* vermeld die film se intertekstuele verwysings en dienooreenkomstige nostalgie, meer spesifiek die filmiese verwysings na karakters, voorwerpe, name en titels van persone en populêre kultuurprodukte uit die verlede – ’n kritiese fokus wat ver van die klem op *Beyond the black rainbow* se *stilistiese* teruggrype na die films van die 1980’s verwyderd is. Intertekstuele verwysings lei natuurlik nie “dienooreenkomstig” na nostalgie nie, maar in die kritiese evaluering van die film word die twee noodwendig met mekaar gelykgestel, veral gegewe die feit dat “nostalgiese” ontvlugting na die verlede as een van die belangrikste temas, asook as die stukrag van die film se intrige, funksioneer. Die kritiese evaluering van die gebruik van verwysings wissel van groot waardering vir die geïmpliseerde uitdaging aan “fanboys” en “geeks” om die intertekstuele potpourri tot in die fynste besonderhede te identifiseer en te ontsyfer (kyk bv. Gallagher 2018; Crow en Cecchini 2018; Dyce 2018), tot by resensies met titels soos “*Ready player one* is a trash heap of cultural nostalgia” (Hertz 2018a); “*Ready player one* review: a thrilling, empty ghost of the better movies of the past” (Meslow 2018); en “*Ready player one* is an orgy of nostalgia in all the wrong ways” (Narcisse 2018). In geen van die resensies word egter erns daarmee gemaak om nostalgie as begrip te omskryf nie, wat nog te sê te problematiseer, met die gevolg dat die onpresiese gebruik van die terme *nostalgie* en *intertekstuele verwysings* daartoe lei dat ’n agtelosige logiese verband tussen die twee begrippe geïmpliseer word en dat die betekenis sodoende op slordige wyse met mekaar vervloei.

Hier bo is reeds na Spielberg se siening van nostalgie verwys en dit is juis in die lig van sy skynbaar positiewe oordeel opmerklik dat hy in een van sy uitsprake oor die film *Ready player one* as ’n waarskuwing sien – maar tog nie dít waarteen gewaarsku word, met nostalgie as sodanig in verband bring nie:

It was just a matter of trying to figure out how to tell the story about this competition, in both of these worlds, and to make it an express train, racing toward the third act and, at the same time, make it a cautionary tale about leaving us the choice of where we want to exist. Do we want to exist in reality, or do we want to exist in an escapist universe? (Radish 2018)

Sy film gaan wél veel verder in die pogings om op die gevare van nostalgie te wys, hoewel dít veral op die vlak van die intrige onder die loop geneem word. In hoeverre die retro-nostalgie-*problematiek* ikonografies ver-beeld en getematiseer word, moet egter van nader ondersoek word, veral aangesien die tipe ikonografie van Spielberg se film merkbaar van dié van Cosmatos verskil.

3.3 Ikonografie in *Ready player one*

Hoewel Spielberg se oeuvre sig daartoe leen om in terme van stilistiese genre-ikonografie (à la Grant) en dus ook in terme van 'n gekonvensionaliseerde aanbieding van semantiese en sintaktiese elemente (à la Altman) ontleed te word, val die kern van die fokus in die resepsie van *Ready player one* grotendeels op 'n Panofskiaanse benadering tot ikonografie: Daar word veral op *inhoudelike* elemente van die film gefokus wat 'n assosiatiewe betekenis by die kyker sou wek en wat sodoende ook die tekstuele grense van die film sou oorskry. Soos in deel een van hierdie ondersoek aangedui (afd. 4), is die onderskeidende grens tussen stilistiese en inhoudelike ikonografie onseker, maar die inhoudelike ikonografie wat in die film dikwels in die vorm van opsigtelike én meer subtile verwysings na karakters en objekte uit die populêre kultuur van die 1980's voorkom, staan tog sonder twyfel op die voorgrond. Nietemin kan die stilistiese, ikonografiese merkers nié buite rekening gelaat word nie, veral aangesien dit in die film nié uitsluitlik oor visuele stylkonvensies gaan nie, maar ook oor narratiewe konvensies, oftewel die semantiek en sintaksis waarna Altman verwys. Hiêrdie ikonografiese aspekte is oor 'n tydperk van ses dekades in 'n Spielberg-handelsmerk gedistilleer waarmee 'n groot deel van die teenswoordige internasionale kykersgehoor vertrou is.³⁶ 'n Ooglopende voorbeeld van die herkenbaarheid van hierdie Spielberg-ikonografie word merkbaar in die resepsie van die Netflix-reeks *Stranger things*, waarvan die vyfde seisoen tans nog in produksie is. Reaksies uit verskeie lande en verskillende filmtradisies wys op die stempel van Spielberg-ikonografie op die reeks: “The *Stranger Things* secret? It’s basically an 8-hour Spielberg movie” (Wired 2016); “*Stranger Things*: Amblin, Spielberg et mélancolie” (“*Stranger Things*: Amblin, Spielberg and melancholy”); Prat s.j.); en “*Stranger Things* is vette knipoog naar werk Spielberg” (Zagt 2017).

Belangrike stilistiese en tematiese Spielberg-konvensies word deur Barkman en Sanna soos volg (2019:3) saamgevat:

Recurring themes in his films are childhood, fascination with flying, the sense of adventure and wonder mixed with fear and danger, representation of light as a source of mystery or horror, interest in marginalized people, the representation of alien life forms, and the invasion of the domestic by a hostile intruder. The director’s stylistic hallmarks are the tracking shots, the foreground/background tension, the use of wide-angle lenses, and “the intensely emotional employment of subjective viewpoints”. (Kyk ook Mairata 2018)³⁷

In die intriges van sy films is daar dikwels 'n tematiese fokus op 'n versteurde familie- of gesinsdinamika wat die struktuur van die narratief oriënteer (die gesin in gevaar, gebroke huishoudings, problematiese vader-seun-verhoudings, afwesige vaders, surrogaatvaders, surrogaatfamilies en -gesinne – en dít meestal beleef uit die perspektief van die kind, veral jong seun of adolessent).³⁸ Natuurlik het dit Spielberg 'n aantal films geneem om sy eie handelsmerk of ikonografie te skep, en ironies genoeg het dit oorspronklik (met *The Sugarland Express*, 1974) juis met die inkorporering en verwerking van bestaande semantiese en sintaktiese elemente van ander films gepaard gegaan:

Even if you have not seen this film [*The Sugarland Express*], you *have seen* this film. Familiar genre traits – especially from what we can call a “cycle” of films – make *The Sugarland Express* immediately recognizable. It is not so much a case of “if you’ve seen one, you’ve seen them all”, but rather that genre characteristics regularly offer a recipe and a register for understanding a story (*fabula*) and its plotting (*syuzhet*). If we return to our limited list above, namely *Bonnie & Clyde*, *Butch Cassidy and the*

Sundance Kid, *Easy Rider*, *The Getaway*, *American Graffiti*, and *Badlands*, we can glean almost all of the traits, plot points, and other relevant story schematics for *The Sugarland Express* [...] except the pretense of parenting and the presence of a vulnerable child. Despite piles of cliché and abundant repetitions (femme fatale, prison break, hostage-taking, car chase, etc.), suddenly *The Sugarland Express* makes its declaration of originality. At that point, the fervent Spielberg fan should lean in to point out that we have left, momentarily, the realm of the appointed genre cycle and entered the space of Spielbergian auteurship – since one of the most prominent traits in his oeuvre is the presence of a child, usually one that is vulnerable to the whims, judgments, and miscalculations of parents and other adults. Start with *The Sugarland Express* and go down the list, nearly a half century later, to *Ready Player One* (2018), and nearly all films on the list possess this signature to some degree or other; often it is prominent, yet it can be rendered as subtext and remain just as effective. (LaRocca 2019:42; kyk ook 47)

Ready player one sluit by hierdie Spielberg-ikonografie (en in die verlengde daarvan: 'n sekere ikonografie van die 1980's) aan. Wade Watts het sy ouers verloor, bevind hom in 'n wêreld waar min indien enige volwassenes werklik vertrou kan word, vind 'n pseudovaderfiguur in James Halliday, en moet op eie houtjie 'n nuwe familie van vriende saamsnoer ten einde die wêreld te red, al is dit “net” 'n virtuele realiteit. Die intrige is so duidelik op die ikonografiese narratiewe van ander Spielberg-films geskoei dat van die karakters soms stereotipies aandoen. Nolan Sorrento is waarskynlik die beste voorbeeld hiervan, deurdat hy teen die einde van die film bykans in 'n humoristiese karakter ontaard. Die vraag kan met reg gestel word in hoeverre hy werklik 'n *bose* antagonis is. Wade se ontwikkeling word een groot avontuur, met selfs die vuurdoop van drie groot toetse wat geslaag moet word as 'n narratief so oud soos die berge. Uiteindelik is die intrige van die film 'n verhaal wat bykans elke kyker ken, ten minste elke kyker vertrou met Spielberg se films, hoewel getooi in 'n nuwe, tegnologies baanbrekende baadjie.

Buiten die semantiese en sintaktiese elemente van sy films is daar nog een element wat telkens weer met Spielberg in verband gebring word en waaraan binne die konteks van sy oeuvre as sodanig 'n ikonografiese duiding gegee kan word: die dikwels skouspelagtige aard van die beelde en tonele wat hy skep en wat in die woorde van Gunning (2006:384) as 'n “cinema of attractions” beskryf kan word: “[T]he cinema of attractions directly solicits spectator attention, inciting visual curiosity, and supplying pleasure through an exciting spectacle – a unique event, whether fictional or documentary, that is of interest in itself”.³⁹ Hoewel Gunning die begrip oorspronklik ter beskrywing van vroeë vorme van filmkuns (tot 1906–7) gebruik het, maak hy self die opmerking dat nuwe vorme hiervan ook in hedendaagse filmmakers se werk opsigtelik is: “Clearly in some sense recent spectacle cinema has reaffirmed its roots in stimulus and carnival rides, in what might be called the Spielberg-Lucas-Coppola cinema of effects” (Gunning 2006:387; kyk ook Tomasovic 2006:309; Daniel 2019). Of dit die eerste blik op die bragiosourusse in *Jurassic Park*, die landing op Omaha-strand in *Saving Private Ryan*, of die merkwaardige virtuele realiteite soos geskep deur James Halliday in *Ready player one* is, staan hierdie en soortgelyke tonele weens die skouspelagtige aard daarvan uit. Dit sou 'n visuele meelewing en/of genot by die kyker ontlok wat selfs (of juis) nie eers 'n narratiewe inbedding nodig het om 'n indruk te laat nie. Dikwels getuig hierdie tonele van 'n filmiese vakmanskap deur die gebruik van nuwe filmtegnieke en benaderings waarmee Spielberg met verloop van tyd geassosieer is (kyk bv. Seymour 2018; Parisi 2019; Grobar 2019).

Die spesiale effekte met die verfilming van veral die virtuele realiteit van die OASIS getuig van die tegnologie wat met die maak van die film aan die spits van ontwikkeling gestaan het – ’n ironiese paradoks deurdat juis hierdie nuwe tegnologieë gebruik word om die verlede, moontlik selfs ’n nostalgiese verlede, vir die kyker op te roep (kyk deel een van hierdie ondersoek). In hierdie verband is dit ook belangrik dat sekere tonele in die *stacks* wel op film verfilm is, terwyl die OASIS noodwendig ’n digitaal ontwerpte realiteit daarstel – wat betref sowel die intrige van die film as die medium wat Spielberg gebruik om dit te ver-beeld. Mediategnologie staan dus op verskeie vlakke sentraal tot die aanbieding van die film se diëgetiese wêreld, en wanneer hierdie tegnologieë tot ’n stilistiese ikonografie herlei sou word, sou die OASIS-Ohio-teenoormekaarstelling ten minste gedeeltelik op die digitaal-film-teenoormekaarstelling gekarteer kon word. Weer is die ironie egter dat juis die OASIS, wat potensieel nostalgie kan ontlok, op die digitale voorpunt van die teenoormekaarstelling geplaas kan word, wat helaas die rol van mediategnologie in die nostalgiese omgaan met die verlede beklemtoon.⁴⁰

Soos genoem, is die ikonografie van *Ready player one* wat die meeste gevier word, inhoudelik van aard. Daar is tallose verwysings na en voorbeelde van karakters, objekte, aanhalings en musiek uit films, rekenaarspeletjies, TV-reekse en alles wat met die populêre kultuur van die 1970’s, ’80’s en selfs ’90’s verband hou. Die belangrikste is egter die 1980’s, aangesien die kinderjare van Halliday ook die wêreld verteenwoordig wat hy self nostalgies wou herskep. Soos wat die *gunters* na die versteekte paaseiers van Halliday soek, so moet ook die kyker van die film na hierdie verwysings soek, wat noodwendig daartoe lei dat die twee aksies spieël-beelde van mekaar word. Die kyker kan uiteindelik nie dieselfde prys as Wade in ontvangs neem nie, maar die suksesvolle identifisering van hierdie verwysings – dus van die inhoudelike ikonografie – verleen wel aan enige kyker toegang tot ’n uitgelese kollektief. In deel een van hierdie ondersoek is na die belangrikheid van konvensies vir die totstandkoming van ’n kollektief verwys, “deurdat ikonografiese betekenis dikwels assosiatief en/of kontekstueel van aard is en grootliks deur ingewyde lede van ’n kollektief gedeel word. 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” (Van den Berg 2024; kyk ook Leggatt 2021:185). Sommige van die verwysings is algemeen herkenbaar, terwyl ander meer obskuur is, wat enige kyker se kennis met betrekking tot die 1980’s deeglik sal toets.

Ten slotte kan na ’n reeks sleuteltonele van die film verwys word waar stilistiese en inhoudelike ikonografie naatloos met mekaar vervleg word: die besoek aan en gevolglike ervarings in die Overlook-hotel in die Kubrick-film *The shining* (1980). Die hotel speel ’n sentrale rol in die slaag van die tweede toets van Halliday se uitdaging. In ’n onderhoud stel Cline dit soos volg: “When the characters cross the threshold into this virtual-reality simulation of the movie, the film grain changes from that shot into this old ’80s movie. [...] I feel like I’ve never seen that happen in a movie, where it goes to an older film grain, even though it was being digitally projected at the Paramount” (Prokopy 2018; kyk ook Johnson 2019:59). Soos hier bo aangedui, is die skeiding tussen stilistiese en inhoudelike ikonografie onseker, wat in hierdie tonele die duidelikste beklemtoon word. *The shining* is een van die mees ikonografiese grufilms uit die 1980’s en benewens karakters soos die Grady-tweeling of die vrou in die bad van kamer 237 (inhoudelike ikonografie) maak Spielberg, benewens die gebruik van filmgrein, ook van dieselfde kameraskote gebruik as Kubrick ten einde tonele te reproduseer (stilistiese ikonografie). Wade-as-Parzifal beweeg met sy vriende deur die baie herkenbare hotel en tonele en daar vind dus geografies gesproke ’n uitsonderlike belyning van tydruimtes plaas: tussen die wêreld van *The shining*, die virtuele realiteit van die OASIS en die kyker wat hierdie belyning moet

navigeer. Is hierdie navigering nostalgies, of is dit net retro? Dit sal enersyds deur die kyker se affektiewe modus van waarneming bepaal word, andersyds deur hoe Spielberg met die ikonografie in *Ready player one* omgaan.

3.4 Retro en nostalgie in *Ready player one*

Gegewe dat nostalgie met verwysing na die bespreking in deel een van hierdie ondersoek op 'n affektiewe modus van waarneming berus wat verbeelde tydruimtes met mekaar belyn en dit (met inagneming van prosesse van kommodifisering) deur middel van retro-estetikas medieer, kan verskeie vergestaltungs en ver-beeldings daarvan in *Ready player one* uitgewys word. Die skep, bestendiging en permutasie van verbande tussen die subjek en objekte deur middel van estetiese mediëringstegnieke word in die film deur Spielberg se beheersing van stilistiese en inhoudelike ikonografie verwesenlik. Sy aanbieding hiervan bepaal ook in hoeverre die ikonografie in 'n gegewe retro-estetika bly vassteek of, alternatiewelik, tot die ontlokking van die subjek se affektiewe potensiaal, oftewel nostalgie, lei – *want alle nostalgie is retro, maar nie alle retro is nostalgies nie*. Eerstens moet daarop gewys word dat die film tematies en andersins op 'n duplisering van die subjek se verband met 'n gegewe diëgetiese wêreld berus: Wade se verhouding tot die virtuele realiteit van die OASIS stem met die kyker se verhouding tot *Ready player one* as film ooreen. In albei gevalle vind 'n belyning van tydruimtes van wêreld plaas; in beide funksioneer ikonografie as 'n gemene deler van betekenisherkenning vir die subjek; en in beide gevalle bepaal die subjek die mate waartoe retro tot nostalgie gemoduleer gaan word.

Die hoeksteen van Spielberg se navigering van die retro-nostalgie-dinamika in *Ready player one* kan na die teenstrydigheid tussen die film se intrige en temas enersyds en die film se visuele beelde andersyds herlei word. Spielberg het sy brood aan albei kante gebotter: Hoewel nie met spesifieke verwysing na nostalgie nie, beskryf hy die film wel as 'n "cautionary tale" (sien hier bo) – iets wat deur die film se intrige en temas gerugsteun word – maar skep aan die ander kant 'n visuele wêreld wat juis die teendeel van hierdie oorwegings impliseer. Dat die wegraak in die virtuele realiteit van die OASIS 'n versaking van die verantwoordelikhede van die "werklike werklikheid" impliseer, is die les wat Wade teen die einde leer (en juis dít word die rede waarom die OASIS vir twee dae van die week gesluit gaan word). Dit strook met Halliday se verwysing na die werklikheid as die enigste plek waar 'n ordentlike maaltyd genuttig kan word, en Ogden Morrow beaam teen die einde eweneens die gevare wat die OASIS, ook die nostalgiese vertekening daarvan, inhou. Tog bied die OASIS, onder meer weens die visuele oordadigheid daarvan, aan elke besoeker, via sy of haar gekose avatar, "everything, everywhere, all at once". Die tematiese waarskuwing, soos geïllustreer deur die film se intrige, word sodoende deur die visuele en ander stimuli van die OASIS ondergrawe. Die gevolglike teenstrydigheid word in die verhouding van die kyker tot die film gedupliseer: Waar ook die kyker enersyds op tematiese vlak met die gevare van ver-beelde wêreld gekonfronteer word, verlei Spielberg die kyker met beelde wat deur 'n indrukwekkende tegnologiese vakmanskap geskep is en wat hier bo onder meer met "cinema of attractions" in verband gebring is. Maar dit is nie al nie: Die kyker se pogings om ikonografiese verwysings in *Ready player one* te vind en te ontsyfer, word die speelbeeld van Wade en sy vriende se soektog na die sleutels in die OASIS. Beide verteenwoordig 'n soektog na paaseiers, na retroverwysings, selfs na nostalgiese herkenning. Die vraag wat volg, is hoe ernstig die waarskuwing van die film *in werklikheid* opgeneem moet word. Die feit dat Spielberg se narratief verder besonder nostalgies is, deurdat dit deur die eenvoudige en soms selfs stereotiepe aard daarvan onkrities aan 'n ouwêreldse verhaallyn herinner, waar die goeie en die bose so maklik en gemaklik van mekaar onderskei kan word – dus 'n Spielbergiaanse, narratiewe konvensie of ikonografie – laat die indringende problematisering van nostalgie op losse skroewe staan (kyk bv. Boym 2001:loc 1046).

Leggatt is baie krities oor hierdie inherente teenstrydigheid van die film: “When Parzival states at the end of the movie that ‘people need to spend more time in the real world’, one senses that this real world doesn’t exclude cinema. For Spielberg, the films he produces are far more ‘real’ than any video game could ever be – a particularly hypocritical idea given Spielberg’s penchant for peddling nostalgia” (Leggatt 2021:190; kyk ook 180, 189–90, 193, 194; Barnes 2018). Daar moet in gedagte gehou word dat die filmmedium, as ver-beelding van wêreld eene van die voorportale tot virtuele realiteit verteenwoordig (soos Wade en sy vriende se toetrede tot die diëgetiese wêreld van Kubrick se *The shining* illustreer), en dat die film *Ready player one* op strukturele vlak op ’n lomp wyse soortgelyk aan die OASIS funksioneer. Dit lei, met verwysing na Leggatt, na nóg ’n aspek wat op die diskrepansie van die film inspeel: Spielberg wil natuurlik soveel moontlik kykers na sy film en na films as sodanig lok en retro in die vorm van gekommersialiseerde nostalgie (Leggatt se “peddling nostalgia”) is soos ’n wortel voor kykers se neuse. Gewoon die talle inskrywings wat poog om alle ikonografiese verwysings in die film te lys, verspreid oor talle forums van die internet, dui op die sukses wat met hierdie kulturele verwysings behaal is. Só gesien, skyn Spielberg se waarskuwing dus bloot kulturele kamouflering te wees, waar die waarskuwing teen die moontlike slegte gevolge van virtuele realiteit reeds in die kaartjieprys vir die kyker se besoek aan die film as virtuele realiteit ingesluit is.

Die vraag is dus of nostalgie *enigsins* in die film as blote retro geïdentifiseer word, en of die ikonografie se nostalgiese outentisiteit *enigsins* teenoor retroverskynsels (met verwysing na Baudrillard en Jameson) as onhistoriese simulaties gestel word. Op narratiewe vlak word die outentisiteit van die OASIS, veral die wêreld wat rondom Halliday se uitdaging geskep is, gereeld deur Wade se geliefde, Samantha Cooke (oftewel Art3mis in die OASIS), bevraagteken. Met Columbus as basis lei sy ’n klein groepie rebelle wat juis deur die wen van die uitdaging Halliday se rykdom wil gebruik om wêreldse probleme aan te spreek. Telkens maan sy Wade dat die OASIS nie die werklikheid is nie en dat liefdesverhoudings in die OASIS op gevaarlike, verkeerde representasies gebaseer is. Enige affektiewe verhouding met visuele vergestaltungen en/of avatars is skyn, dus gevaarlik. Hoewel Wade dit later insien, beteken die feit dat sy gevoelens jeens Art3mis in die OASIS deur sy gevoelens jeens Samantha in die *stacks* bevestig word, dat die film se narratief sig self hier inherent ondergrawe. In Wade se geval is daar blykbaar ’n kern van outentisiteit wat as gemene deler tussen die wêreld binne en buite die OASIS funksioneer – iets wat trouens ook op ander maniere bevestig word. Die “haptic”-tegnologie wat deur besoekers aan die OASIS gebruik word om laasgenoemde sintuiglik te kan ervaar (’n pynlike skop in die OASIS word deur die tegnologie as ’n pynlike, liggaamlike ervaring in die *stacks* vertaal) getuig van ’n vervloeiing van wêreld op ’n liggaamlike vlak, terwyl die finansiële betaalmiddels binne en buite die OASIS in sekere gevalle wedersyds oordraagbaar blyk te wees (“Losing your shit means ... well ... losing your shit”, 7:03).

Die merkers van outentisiteit bly dus onseker en vloeibaar, met veral die tegnologies geïnduseerde outentisiteit van die karakters se kulturele, ikonografiese verwysingsraamwerk, wat nog méér problematies is – nie Wade of enige van sy vriende het die 1980’s self beleef nie en die kulturele verwysings wat hulle bestaan in die OASIS stempel, is op ’n tweedehandse nostalgie, oftewel ’n prostetiese herinnering (in die woorde van Landsberg 2004) gebaseer (kyk ook Berry 2020:42–3). In hulle geval is die wek van “outentieke” affek dus minder waarskynlik, met die OASIS se ikonografie wat in elk geval enige historiese konteks transendeer, aangesien alle ikonografiese verwysings van ’n gegewe tyd en plek losgemaak word om sodoende in die tydloosheid en plekloosheid van tegnologies gemedieerde amber vasgevang te word. Ikonografie word met Halliday se uitdaging *letterlik* die ahistoriese stukke waarmee ’n spel gespeel word, die kapstokke vir ’n stereotipiese avontuur of “Bildungsnarratief”, ’n virtuele wêreld wat vir twee dae van die

week gewoon afgeskakel kan word. Daar is haas geen beter voorbeelde van Baudrillard en Jameson se besinnings oor ikonografie as retro nie. Die enigste agterdeur wat vir 'n skyn van outentisiteit oopgelaat word, is die verhoudings waarna flussies verwys is: Wade en Samantha se verhouding transendeer die skeiding tussen die OASIS en die *stacks*, maar daar is ook (tipies Spielbergiaans) die vriendskapsverhoudings wat in die OASIS gesluit word wat moeiteloos na die wêreld daarbuite vertaal word. Wade, as subjek, vind gemeensaamheid in 'n kollektief van sielsgenote in sy bemoeienis met Halliday se ikonografie, ongeag enige nostalgiese verbintenisse met laasgenoemde, al dan nie. Hierdie oorvleueling van persoonlike en kollektiewe domeine word ook in kykers se omgaan met *Ready player one* as film weerspieël: Die “fandom” sentreer rondom die paaseiers van die film se ikonografie, hoewel sekerlik ook heelwat kykers nie sêlf die 1980's beleef het nie. Ook hier is die vraag na nostalgiese outentisiteit moeilik te beantwoord, aangesien die outentisiteit moontlik eerder in die vorm van 'n *gesimuleerde* nostalgie verstaan behoort te word, oftewel 'n omgaan met ikonografie as retroverskynsels wat as nostalgie gekommodifiseer word. 'n Gegewe is egter dat die ikonografie retro is, nie net van die OASIS nie, maar ook met betrekking tot Spielberg se vergestaltung van die *stacks*, wat sterk aan die visuele daarstelling van talle soortgelyke, distopiese wêreldes in ander films en media herinner.

Desnieteenstaande is daar enkele voorbeelde in die film waar die visuele beeld wêl geïmpliceer word, om per implikasie ook die nostalgiese drakrag en outentisiteit van die visuele ikonografie te bevraagteken. 'n Eerste voorbeeld is die vriende se besoek aan die argief om Halliday se herinneringe te fynkam (23:48). Hierdie herinneringe kan in die vorm van visuele beelde opgeroep word om dan vanuit alle hoeke besigtig te word. Dit kan vinnig vorentoe en teruggespeel word, waardeur 'n indruk van die gekonstrueerdheid van hierdie beelde by die kyker gelaat word. Dit is die gekunsteldheid van hierdie beelde as sodanig, maar ook die geïmpliceerde gekonstrueerdheid van herinneringe in die algemeen, wat die ontologiese outentisiteit daarvan in twyfel trek: Beide skyn in die eerste plek 'n gemedieerde produk te wees. 'n Tweede (minder suksesvolle) voorbeeld kom voor wanneer Sorrento “ontvoer” word, deurdat Wade en sy vriende eersgenoemde se dataverbinding met die OASIS kaap en Sorrento, sonder sy medewete, in 'n gesimuleerde weergawe van sy eie kantoor verplaas (1:23:12). Sorrento weet aanvanklik glad nie dat hy hom midde-in 'n simulاسie bevind nie, maar dit is iets waaroor die kyker nooit twyfel nie – die kyker blyk te alle tye bewus te wees van in watter diëgetiese werklikheid die narratief ontvou, en omdat hierdie tonele boonop enigsins humoristies aandoen, word die ontologiese onsekerheid wat éintlik hier onder die loop geneem moet word, glád nie verder ondersoek nie.⁴¹ Die kyker se oriënterende kennis staan in skerp kontras met die probleem wat in terme van Sorrento se situasie daargestel word – iets wat helaas kenmerkend van die hele film is. 'n Derde voorbeeld, wat waarskynlik die naaste aan die problematisering van die visuele beeld kom, is die besoek van die karakters aan die Overlook-hotel, oftewel 'n diëgetiese onderdompeling in Kubrick se *The shining* – dit lyk deels (weens die gebruik van die stilistiese ikonografie) “outentiek”; andersyds word dit deur die karakters in die vorm van hulle avatars vervreem, wat gevolglik 'n gevoel van “Unheimlichkeit” laat. Die ikonografie van *The shining* word vervreem juis omdat dit so bekend is, so ikonografies is. 'n Vierde en laaste voorbeeld behels Parzifal se vrae aan Halliday nadat hy die laaste toets geslaag het:

- You're not an avatar, are you?
- No.
- Is Halliday really dead?
- Yes.
- Then what are you? (2:04:00)

Halliday antwoord nie op hierdie vraag nie, hoewel dit sekerlik die belangrikste ontologiese vraag van die hele film is: Wat is die aard van die subjek in die OASIS na die dood in die “werklike wêreld”? Per implikasie moet die vraag gestel word wat die ontologiese aard van die visuele beelde as vergestaltungen van die subjek is, of wat die outentisiteit van die beeld, die outentisiteit van visuele ikonografie is. Die vraag bly eweneens onbeantwoord.

Hierdie halfhartige problematiserings van die visuele beeld word verder deur die gebruik van ’n “voice-over” (skermstem) in die wiele gery: Wade se stem as vertellersinstansie bly ’n betroubare oriëntasiepunt regdeur die film en bevestig te alle tye die kyker se ingeligtheid ten opsigte van die diëgetiese wêreld waarin die karakters hulle bevind. Nooit is daar enige onsekerheid hierrondom nie en die kyker word georiënteer vanaf die eksposisie van die narratief (2:23) na die eerste oorgang, vanaf die *stacks* na die OASIS (3:27), tot by die bekendstelling van Wade se avatar (4:50). Spielberg skyn nooit die visuele beelde en ikonografie van die film tot so ’n mate te bevraagteken dat dit ’n indringende besinning hieroor van die kyker verg nie. Oomblikke van problematisering word telkens weer ingebed in ’n groter konteks van diëgetiese oriëntasie. Watter impak het dit op ikonografie, retro en nostalgie?

Ready player one is waarskynlik die film met die meeste intertekstuele verwysings na die populêre ikonografie van die 1980’s, vername ten opsigte van die inhoudelike ikonografie wat gebruik word. Diegene wat die Spielberg-oeuvre goed ken, sal weet dat die film verder ook ruim gebruik maak van ’n stilistiese ikonografie eie aan sy films, veral wat betref die sintaktiese elemente van die intrige. Dat die film dus as retro beskryf kan word, staan buite twis, maar die ontlokking van nostalgie is ’n veranderlike gegewe wat van die betrokke kyker afhang. Indien die visuele beelde as medium van die inhoudelike ikonografie vervreem sou word, of die stilistiese ikonografie eweneens geproblematiseer sou word, sou ’n gevolg die stimulus vir ’n kritiese en besinnende resepsie by die kyker kón wees, iets wat Boym as besinnende nostalgie beskryf en wat volgens die werksdefinisie hier gebruik, bloot as *retro* beskryf kon word.

Spielberg gaan egter nooit so ver as om die “outentisiteit” van sy beelde te lank aan ’n kritiese soeklig bloot te stel nie: Sy film wil vermaak, selfs al is dit onder die dekmantel van ’n oënskynlike “cautionary tale”. Dienooreenkomstig word die deur op ’n groot skreef oopgelaat vir die ontlokking van nostalgiese herinnering by die kyker, veral diegene wat die tydperk van die 1980’s beleef het. Gaan die film as sodanig besinnend met die ikonografiese beelde om? Nee, dit is één, selektiewe aanbieding van ’n tydperk, ontwortel van ’n historiese werklikheid, en universeel alleenlik in terme van die kommoditeitswaarde wat die film as lokettreffer het. Maar dit strook met die rol wat Spielberg as ’n kolos van populêre kultuur gespeel het. Uiteindelik maak dit ook nie saak of die kyker die film as nostalgie eien al dan nie – indien wel, sou dit in ieder geval dan ’n gekommodifiseerde nostalgie wees.

4. Gevolgtrekking

Cosmatos en Spielberg se uiteenlopende takserings van nostalgie, soos uit onderhoude met hulle gevoer duidelik word, blyk dienoooreenkomstig in onderskeidelik *Beyond the black rainbow* en *Ready player one* visueel en narratiewelik neerslag te vind: Waar Cosmatos dit oor ’n “poisoned nostalgia” het, verwys Spielberg onkrities na sy “most intimate relationship with nostalgia”. Waar eersgenoemde op ’n besinning oor die aard en moontlike gevare van nostalgie dui, impliseer laasgenoemde ’n betreklik kritieklose ontvanklikheid daarvoor. Tog moet die

twee films in terme van die vergestaltung en gebruik van nostalgie nie verstaan word as teenpole wat mekaar uitsluit nie: In albei films word nostalgie, meer spesifiek ikonografie as draer van nostalgie, bevraagteken. By Cosmatos word hierdie problematisering egter op verskeie maniere veel verder gevoer as by Spielberg, aangesien laasgenoemde sý kritiek jeens die funksie van nostalgie op fundamentele wyse in sy film neutraliseer.

Cosmatos se fokus val in die eerste plek op die gebruik van *stilistiese* ikonografie in sy film, terwyl die fokus in die geval van Spielberg oorwegend na die verbeelding van *inhoudelike* ikonografie verskuif – ten minste is dít die aspek van sy film wat die meeste belangstelling onder kykers en kritici ontlok het. Tog is daar geen een-tot-een-korrelasie tussen die tipe ikonografie wat die twee regisseurs in hulle onderskeie films voorop stel en die aard van die kritiese of besinnende omgaan met nostalgie as sodanig nie. Die funksie van sowel stilistiese as inhoudelike ikonografie kan geproblematiseer en bevraagteken word en *beide* se potensiaal om nostalgiese affek by 'n kyker te ontlok, hang van die herkenbaarheid daarvan vir die gegewe kykerspubliek af.

Dat Spielberg op sy beurt baie herkenbare inhoudelike ikonografie gebruik, teenoor Cosmatos, wat 'n minder bekende stilistiese ikonografie verkies (sy retrofuturisme is byvoorbeeld nie dié van *Star wars* nie), kan egter wel ook 'n aanduiding wees van hoe toeganklik albei regisseurs die retro-estetika van hulle films wou maak ten einde retro tot nostalgie te omvorm. *Beyond the black rainbow* skyn as 'n film met kultusstatus eerder 'n nisgehoor te gevind het, terwyl Spielberg sy film so toeganklik en universeel moontlik wou maak ten einde die net vir groot kykersgetalle so wyd as moontlik te span.

Die gevolg hiervan is dat *Ready player one* 'n veel groter kans het om nostalgiese affek by kykers te ontlok, terwyl *Beyond the black rainbow* veel eerder in 'n retro-estetika bly vassteek: *Immers is alle nostalgie retro, maar nie alle retro nostalgies nie*. Spielberg se nostalgie word makliker gekommodifiseer as Cosmatos se retro, en dit maak 'n simplistiese belyning van tydruimtes met mekaar op betreklik kritieklose manier moontlik. Die belyning van tydruimtes in en ten opsigte van *Beyond the black rainbow* verg 'n veel duideliker selfkritiese resepsie, wat grotendeels 'n simplistiese nostalgiese identifisering daarmee kortwiek. Wat deur sommige kritici as leë, stilistiese simulerings beskryf is, kan as Cosmatos se *retro*-speksie op die gebruik van nostalgie vir die 1980's geïnterpreteer word. Maar uiteindelik hang dít van die kyker af – die wek van sy/haar nostalgiese affek staan sentraal.

Dit bly egter ironies dat Cosmatos se persoonlike film wat in 1983 afspeel, 'n veel meer kritiese omgaan met die toekoms van nostalgie beliggaam as Spielberg se groot produksie wat in 2045 afspeel en juis die gebruik van nuwe tegnologieë in hierdie verband ondersoek. Die *retro* van Cosmatos is meer toekomsgerig as die *nostalgie* van Spielberg: Die selfkritiese besinnings waartoe retro lei, is meer produktief as die soektog na die emosioneel belaaide paaseiers van die verlede. Uiteindelik impliseer die onderskeie films dus ook verskillende verwysingsraamwerke ten opsigte van die omgaan met die toekoms: 'n meer selfrefleksiewe, historiese bewussyn met betrekking tot die belyning van verlede en toekoms (via die bemiddeling van die hede) enersyds, teenoor die toekoms gefiltreer deur 'n kommodifisering van die emosionele verbintenis met die verlede andersyds. Dit hang egter steeds van die *kyker* as subjek af watter vorm sy of haar verbintenis met die spreekwoordelike (historiese) paashaas sal aanneem.

Bibliografie

- Abrams, S. 2011. Review: *Beyond the black rainbow*. *Slant Magazine*.
<https://www.slantmagazine.com/film/beyond-the-black-rainbow> (14 Maart geraadpleeg).
- Abrams, S. en S. Boone. 2018. Nicolas Cage's *Mandy* and the weight of expectations. *The Hollywood Reporter*. <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-features/did-nicolas-cages-suffer-high-expectations-1143228> (10 Maart 2023 geraadpleeg).
- Altman, R. 2000. *Film/Genre*. Londen: BFI Publishing.
- American Cinematographer Podcasts. 2013. *Beyond the black rainbow* / Norm Li, CSC, and Panos Cosmatos, episode #44. <https://www.owltail.com/people/kA3lt-panos-cosmatos/appearances> (10 Maart 2023 geraadpleeg).
- Arms, G. en T. Riley. 2008. The "Big-Little" film and philosophy: two takes on Spielbergian innocence. In Kowalski (red.) 2008.
- Barkman, A. en A. Sanna. 2019. Introduction. In Barkman en Sanna (reds.) 2019.
- Barkman, A. en A. Sanna (reds.). 2019. *A critical companion to Steven Spielberg*. Lanham, Boulder, New York en Londen: Lexington Books.
- Barnes, B. 2018. Can Steven Spielberg remember how to have fun? *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2018/03/21/movies/steven-spielberg-ready-player-one.html> (9 April 2023 geraadpleeg).
- Battleship Pretension. 2011. Interview with Panos Cosmatos. <https://www.owltail.com/people/kA3lt-panos-cosmatos/appearances> (10 Maart 2023 geraadpleeg).
- Baudrillard, J. 1994. *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Baumgarten, M. 2012. *Beyond the black rainbow*. *Austin Chronicle*. <https://www.austinchronicle.com/events/film/2012-06-08/beyond-the-black-rainbow> (14 Maart geraadpleeg).
- Boym, S. 2001. *The future of nostalgia*. New York: Basic Books.
- Brody, R. 2018. Steven Spielberg's oblivious, chilling pop-culture nostalgia in *Ready player one*. *The New Yorker*. <https://www.newyorker.com/culture/richard-brody/steven-spielbergs-oblivious-chilling-pop-culture-nostalgia-in-ready-player-one> (10 Maart 2023 geraadpleeg).
- Brown, P. 2012. Interview: *Beyond the black rainbow* director Panos Cosmatos. *That shelf*. <https://thatshelf.com/interview-beyond-the-black-rainbow-director-panos-cosmatos> (10 Maart 2023 geraadpleeg).
- Buchanan, I. (red.). 2007. *Jameson on Jameson: conversations on cultural Marxism*. Durham en Londen: Duke University Press.

Buckland, W. 2006. *Directed by Steven Spielberg: poetics of the contemporary Hollywood blockbuster*. New York en Londen: Continuum.

Çağlayan, E. 2018. *Poetics of slow cinema: nostalgia, absurdism, boredom*. Cham: Palgrave Macmillan.

Christley, J.N. 2012. Review: Panos Cosmatos's *Beyond the black rainbow* on Magnolia Blu-Ray. *Slant*. <https://www.slantmagazine.com/dvd/beyond-the-black-rainbow-bd> (10 Maart 2023 geraadpleeg).

Cosmatos, P. 2018. Heavy heart, heavy art: to make a genre film with feeling, embrace imperfection and personal pain and work with people you love, says *Mandy* writer-director Panos Cosmatos. *MovieMaker*. <https://www.moviemaker.com/how-they-did-it-panos-cosmatos-mandy> (10 Maart 2023 geraadpleeg).

Crow, D. en M. Cecchini. 2018. *Ready player one*: complete easter egg and reference guide. *Den of Geek*. <https://www.denofgeek.com/games/ready-player-one-easter-eggs-references-movie-guide-complete> (5 April geraadpleeg).

Cybulski, A. 2020. Films of Panos Cosmatos: retro as an aesthetic of alienation. *In medias res*. <http://mediacommons.org/imr/content/films-panos-cosmatos-retro-aesthetic-alienation> (21 Maart 2023 geraadpleeg).

Daniel, A. 2019. Fear and wonder: the lived-body experience of Spielberg's cinema. In Barkman en Sanna (reds.) 2019.

Davis, F. 1979. *Yearning for yesterday: a sociology of nostalgia*. New York: The Free Press.

De Luca, T. en N.B. Jorge. 2016. Introduction: from slow cinema to slow cinemas. In De Luca en Jorge (reds.) 2016.

De Luca, T. en N.B. Jorge (reds.). 2016. *Slow cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Diak, N. 2018. Lost nights and dangerous days: unraveling the relationship between *Stranger things* and synthwave. In Wetmore (red.) 2018.

Diedrichs, E. 2018. Exclusive interview with the critically acclaimed director Panos Cosmatos. *Filmtopp.se*. <https://www.filmtopp.se/intervju/interview-panos-cosmatos-mandy> (10 Maart 2023 geraadpleeg).

Dika, V. 2003. *Recycled culture in contemporary art and film: the uses of nostalgia*. Cambridge: Cambridge University Press.

Dyce, A. 2018. *Ready player one*: The COMPLETE Easter egg guide. *Screen Rant*. <https://screenrant.com/ready-player-one-easter-eggs-guide> (5 April geraadpleeg).

Evans, N. 2018. In defense of nostalgia and *Ready player one*. *Cinema Blend*. <https://www.cinemablend.com/news/2397442/in-defense-of-nostalgia-and-ready-player-one> (10 Maart 2023 geraadpleeg).

- Evolution of horror, The. 2018. Shocktober: *Mandy* (2018), interview with director Panos Cosmatos. <https://www.owltail.com/people/kA3lt-panos-cosmatos/appearances> (10 Maart 2023 geraadpleeg).
- Feeney, M. 2012. Beyond the black rainbow. *The Boston Globe*. http://archive.boston.com/ae/movies/articles/2012/06/08/1984_comes_a_year_early_in_beyond_the_black_rainbow (14 Maart geraadpleeg).
- Feldberg, I. 2021. You need to watch the most overlooked sci-fi cult thriller on HBO Max ASAP. *Inverse*. <https://www.inverse.com/entertainment/scifi-horror-movies-streaming-amazon-prime-july-2021-beyond-black-rainbow> (14 Maart geraadpleeg).
- Fullerton, H. 2018. The 11 biggest differences between *Ready player one* and the original novel. *RadioTimes.com*. <https://www.radiotimes.com/movies/the-11-biggest-differences-between-ready-player-one-and-the-original-novel> (5 April geraadpleeg).
- Gallagher, S. 2018. *Ready player one*: 135 Easter eggs & references explained. *WhatCulture*. <https://whatculture.com/film/ready-player-one-135-easter-eggs-references-explained> (5 April geraadpleeg).
- Garcia, E.O. 2018. Interview: Panos Cosmatos on *Mandy* and his mythical realm of the imaginary. *Screen Anarchy*. <https://screenanarchy.com/2018/09/interview-panos-cosmatos-on-mandy-and-his-mythical-realm-of-the-imaginary.html> (10 Maart 2023 geraadpleeg).
- Gentleman's Guide to Midnite Cinema, The. 2012. *Bonus #42: Interview with Panos Cosmatos*. <https://www.owltail.com/people/kA3lt-panos-cosmatos/appearances> (14 Maart 2023 geraadpleeg).
- Geraghty, L. 2017. Spielberg, fandom, and the popular appeal of his blockbuster movies. In Morris (red.) 2017.
- Grant, B.K. 2007. *Film genre: from iconography to ideology*. Londen en New York: Wallflower.
- Grobar, M. 2019. VFX supervisor Roger Guyett on the thousands of character models crafted for *Ready player one*. *Deadline*. <https://deadline.com/2019/02/ready-player-one-roger-guyett-oscars-visual-effects-interview-1202549989> (8 April 2023 geraadpleeg).
- Guffey, E. en K.C. Lemay. 2014. Retrofuturism and steampunk. In Latham (red.) 2014.
- Gunning, T. 2006. The cinema of attraction[s]: early film, its spectator and the avant-garde. In Strauven (red.) 2006.
- Gutierrez, P. 2011. Tribeca 2011: a chat with *Beyond the black rainbow*'s Panos Cosmatos. *Screen Anarchy*. <https://screenanarchy.com/2011/04/tribeca-2011-a-chat-with-beyond-the-black-rainbows-panos-cosmatos.html> (10 Maart 2023 geraadpleeg).
- Haberski, R.J. 2017. Sharks, aliens, and Nazis: the crisis of film criticism and the rise of Steven Spielberg. In Morris (red.) 2017.

Harris, S. 2018. Movie review – *Mandy*. *PopCult*. <https://popcult.blog/2018/09/15/movie-review-mandy> (10 Maart 2023 geraadpleeg).

Hertz, B. 2018a. Review: *Ready player one* is a trash heap of cultural nostalgia. *The Globe and Mail*. <https://www.theglobeandmail.com/arts/film/reviews/article-review-ready-player-one-is-an-expensive-trash-heap-of-cultural> (5 April 2023 geraadpleeg).

—. 2018b. The story behind *Mandy*, the year's epic Nicolas Cage freak-out masterpiece. *The Globe and Mail*. <https://www.theglobeandmail.com/arts/film/article-the-story-behind-mandy-the-years-epic-nicolas-cage-freak-out> (10 Maart 2023 geraadpleeg).

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.

Johnson, P. 2019. Adapting objects: Spielberg and the art of making strange. In Barkman en Sanna (reds.) 2019.

Kowalski, D.A. (red.). 2008. *Steven Spielberg and philosophy*. Kentucky: The University Press of Kentucky.

Landsberg, A. 2004. *Prosthetic memory. The transformation of American remembrance in the age of mass culture*. New York: Columbia University Press.

LaRocca, D. 2019. One of the most phenomenal debut films in the history of movies. In Barkman en Sanna (reds.) 2019.

Latham, R. (red.). 2014. *The Oxford handbook of science fiction*. Oxford, New York, Auckland, Kaapstad, Dar es Salaam, Hongkong, Karatsji, Kuala Lumpur, Madrid, Melbourne, Mexikostad, Nairobi, Nieu-Delhi, Shanghai, Taipei, Toronto: Oxford University Press.

Le Gall, M. en C. Taliaferro. 2008. The recovery of childhood and the search for the absent father. In Kowalski (red.) 2008.

Leggatt, M. 2021. “Why can’t we go backwards, for once?” Nostalgia, utopia, and science fiction in Steven Spielberg’s *Ready player one*. In Leggatt (red.) 2021.

Leggatt, M. (red.). 2021. *Was it yesterday? Nostalgia in contemporary film and television*. Albany: State University of New York Press.

Lim, S.H. 2016. Temporal aesthetics of drifting: Tsai Ming-liang and a cinema of slowness. In De Luca en Jorge (reds.) 2016.

Linnane, A. 2016. Memory tapes. The strange pervasiveness of nostalgia in the 21st century. *HeadStuff*. <https://headstuff.org/entertainment/film/memory-tapes-the-strange-pervasiveness-of-nostalgia-in-the-21st-century> (10 Maart 2023 geraadpleeg).

Macaulay, S. 2012. Panos Cosmatos, *Beyond the black rainbow*. *Filmmaker*. <https://filmmakermagazine.com/45658-panos-cosmatos-beyond-the-black-rainbow/#.ZA2DNxBxQL> (10 Maart 2023 geraadpleeg).

MacInnis, A. 2012. *Beyond the black rainbow*: interview with Norm Li, csc. *Alienated in Vancouver*. <https://alienatedinvancouver.blogspot.com/2012/06/norm-li-interview-beyond-black-rainbow.html> (10 Maart 2023 geraadpleeg).

Mairata, J. 2018. *Steven Spielberg's style by stealth*. Cham: Palgrave Macmillan.

Massumi, B. 1995. The autonomy of affect. *Cultural Critique*, 31, *The politics of systems and environments, part II*, ble. 83–109.

Meslow, S. 2018. *Ready player one* review: a thrilling, empty ghost of the better movies of the past. *GQ*. <https://www.gq.com/story/ready-player-one-review> (5 April 2023 geraadpleeg).

Miller, J. 2012. Interview: Panos Cosmatos (*Beyond the black rainbow*). *Chud.com*. <http://www.chud.com/97657/interview-panos-cosmatos-beyond-the-black-rainbow> (10 Maart 2023 geraadpleeg).

Mondello, B. 2018. *Ready player one* is full of '80s nostalgia and "Easter eggs". *NPR*. <https://www.npr.org/2018/03/28/597750665/ready-player-one-is-full-of-80s-nostalgia-and-easter-eggs> (10 Maart 2023 geraadpleeg).

Morris, N. 2017. Introduction. In Morris (red.) 2017.

Morris, N. (red.). 2017. *A companion to Steven Spielberg*. Chichester: Wiley Blackwell.

Mosley, M. 2022. *Beyond the black rainbow* is Panos Cosmatos' psychedelic predecessor to *Mandy*. *Collider*. <https://collider.com/panos-cosmatos-beyond-the-black-rainbow-predecessor-mandy> (10 Maart 2023 geraadpleeg).

Nagib, L. 2016. The politics of slowness and the traps of modernity. In De Luca en Jorge (reds.) 2016.

Narcisse, E. 2018. *Ready player one* is an orgy of nostalgia in all the wrong ways. *Gizmodo*. <https://gizmodo.com/ready-player-one-is-an-orgy-of-nostalgia-in-all-the-wro-1823701833> (10 Maart 2023 geraadpleeg).

Nelson, N.J. 2011. Journey *Beyond the black rainbow* with director Panos Cosmatos. *Turnstyle*. <https://web.archive.org/web/20120428060513/http://turnstylenews.com/2011/11/15/journey-beyond-the-black-rainbow-with-director-panos-cosmatos> (10 Maart 2023 geraadpleeg).

Newman, N. 2012. [Interview] *Beyond the black rainbow* director Panos Cosmatos talks his sci-fi indie, *Prometheus*, *The shining* & more. *The Film Stage*. <https://thefilmstage.com/interview-beyond-the-black-rainbow-director-panos-cosmatos-talks-his-sci-fi-indie-prometheus-the-shining-more> (10 Maart 2023 geraadpleeg).

North, D. 2017. The Spielberg effects. In Morris (red.) 2017.

Panofsky, P. 1972. *Studies in iconology. Humanistic themes in the art of the Renaissance*. Boulder: Westview Press.

Parisi, P. 2019. *Ready player one* juxtaposes real, virtual via VFX from three shops. *Variety*. <https://variety.com/2019/artisans/production/spielberg-ready-player-one-vfx-1203144265> (8 April 2023 geraadpleeg).

Patches, M. 2011. Interview: Panos Cosmatos takes us back to the past to the future in *Beyond the black rainbow*. *Film School Rejects*. <https://filmschoolrejects.com/interview-panos-cosmatos-takes-us-back-to-the-past-to-the-future-in-beyond-the-black-rainbow-e3cc76733464> (10 Maart 2023 geraadpleeg).

Pomerance, M. 2017. Close encounters of the paternal kind: Spielberg's fatherhoods. In Morris (red.) 2017.

Porter, J. 2019. *Mandy*, *The strangers: prey at night*, and Retro Aesthetics. *Gen Z Critics*. <https://genzcritics.com/2019/01/mandy-the-strangers-prey-at-night-and-retro-aesthetics> (10 Maart 2023 geraadpleeg).

Prat, N. s.j. *Stranger things*: Amblin, Spielberg et mélancolie. *Rockyrama*. <http://rockyrama.com/super-stylo-article/stranger-things-lhommage-est> (7 April 2023 geraadpleeg).

Prokopy, S. 2018. Living the Greek dream: an interview with *Ready player one* author / co-screenwriter Ernest Cline. *Musicbox Theatre*. <https://musicboxtheatre.com/series-and-festivals/living-the-geek-dream-an-interview-with-ready-player-one-author-co> (7 April 2023 geraadpleeg).

Purdom, C. 2018. *Mandy* and *Beyond the black rainbow* share a lot more than the year 1983. *AV Club*. <https://www.avclub.com/mandy-and-beyond-the-black-rainbow-share-a-lot-more-tha-1829173194> (10 Maart 2023 geraadpleeg).

Radish, C. 2018. Steven Spielberg on *Ready player one* and why he'll never rework his own movies again. *Collider*. <https://collider.com/steven-spielberg-interview-ready-player-one> (10 Maart 2023 geraadpleeg).

Redmond, S. en L. Marvell (reds.). 2016. *Endangering science fiction film*. New York en Londen: Routledge.

Reeves, L. 2021. In the engine room of the hyperreal: nostalgia as commodity culture. In Flynn en Mackay (reds.) 2021.

Rengifo, A. 2018. Visions of fire and fury in Panos Cosmatos's *Mandy*. *Riot Material*. <https://cvonhassett.medium.com/visions-of-fire-and-fury-in-panos-cosmatos-mandy-7a062a1dc5f8> (10 Maart 2023 geraadpleeg).

Rottenberg, J. 2018. Q&A: *Ready player one*'s Steven Spielberg and Ernest Cline on pooling their nostalgia to tell a new story. *Los Angeles Times*. <https://www.latimes.com/entertainment/movies/la-ca-mn-ready-player-one-spielberg-cline-20180323-htlstory.html> (5 April 2023 geraadpleeg).

Russell, J. 2017. Producing the Spielberg "brand". In Morris (red.) 2017.

Schager, N. 2011. *Beyond the black rainbow* (2011): A-. *Lessons of Darkness*. <https://www.nickschager.com/nsfp/2011/04/beyond-the-black-rainbow-2011-a-.html> (14 Maart geraadpleeg).

Seymour, M. 2018. *Ready player one* inside the Oasis. *fxguide*. <https://www.fxguide.com/feature/ready-player-one-inside-the-oasis> (8 April 2023 geraadpleeg).

Shock Waves. 2018. *Episode 113: Panos Cosmatos' first podcast!* <https://www.owltail.com/people/kA3lt-panos-cosmatos/appearances> (10 Maart 2023 geraadpleeg).

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.

Sikora, J. 2019. Deus ex machina: Spielberg's fantastic visions of tragedy and grace. In Barkman en Sanna (reds.) 2019.

Sims, D. 2018. *Ready player one* is a mile wide and a pixel deep. *The Atlantic*. <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2018/03/ready-player-one-review/556769> (10 Maart 2023 geraadpleeg).

Strauven, W. (red.). 2006. *The cinema of attractions reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Tomasovic, D. 2006. The Hollywood cobweb: new laws of attraction (the spectacular mechanics of blockbusters). In Strauven (red.) 2006.

Van den Berg, C. 2017. Slavoj Žižek en film(theorie)? Deel 1: 'n oorsig. *Tydskrif vir Geesteswetenskappe*, 57(1):187–204.

—. 2024. Oor nostalgie (en retro-estetika): ikonografie in film. *LitNet Akademies*, 21(2).

Verhagen, D. 2016. Science fiction: What's wrong? The sounds of danger versus hearing dangerously. In Redmond en Marvell (reds.) 2016.

Wetmore, K.J. (red.). 2018. *Uncovering Stranger things: essays on eighties nostalgia, cynicism and innocence in the series*. Jefferson: McFarland & Company.

Williams, L.R. 2017. "Who am I, David?" Motherhood in Spielberg's dramas of family dysfunction. In Morris (red.) 2017.

Willmore, A. 2012. *Beyond the black rainbow*. *AV Club*. <https://www.avclub.com/beyond-the-black-rainbow-1798172847> (14 Maart geraadpleeg).

Wired. 2016. The Stranger Things secret? It's basically an 8-hour Spielberg movie. *Wired*. <https://www.wired.com/2016/08/geeks-guide-stranger-things> (7 April 2023 geraadpleeg).

Zacharek, S. 2018. Steven Spielberg on the glories and limits of nostalgia in *Ready player one*. *Time*. <https://time.com/5220092/steven-spielberg-on-the-glories-and-limits-of-nostalgia-ready-player-one> (10 Maart 2023 geraadpleeg).

Zagt, A. 2017. Stranger Things is vette knipoog naar werk Spielberg. *AD*. <https://www.ad.nl/show/stranger-things-is-vette-knipoog-naar-werk-spielberg~a7364793/?referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F> (7 April 2023 geraadpleeg).

Eindnotas

¹ Vir enkele voorbeelde, kyk Gutierrez (2011), Christley (2012), Linnane (2016), Hertz (2018b), Rengifo (2018), Abrams en Boone (2018), Harris (2018), Purdom (2018), Porter (2019), Mosley (2022), Brody (2018), Narcisse (2018), Mondello (2018), Sims (2018), Zacharek (2018), Radish (2018) en Evans (2018).

² Hierdie verklaring word in 'n potgooi bevestig: "I became nostalgic for the past. I was watching all these films from my youth. And uh ... I realised I was ... you know ... wilfully looking at the past with rose-coloured glasses ... you know? And I realised that ... you know ... that I was lying, like, a part of the story, and I wanted to take that nostalgia that felt like a very tangible real thing at the time, but also ... like ... look deeper than that ... like look beyond that ... that nostalgia ... at the underbelly of it, you know?" (Battleship Pretension 2011:16:11)

³ Kyk ook Cosmatos se uitsprake in 'n onderhoud, waar hy hom per implikasie van films soos die Tarantino/Rodriguez-*grindhouse*-projek distansieer deur op die meer subtile en genuanseerde verwysings na ouer films in sy eie werk te wys (American Cinematographer Podcasts 2013:28:35).

⁴ Die feit dat Cosmatos in 'n onderhoud beweer: "I don't want to be redundant and make everything I want to do a stylistic experiment unto itself. That would get boring. I do love the aesthetics of old movies, so I think that will continue to be an important part of what I do, at

least for now” (Brown 2012) dui daarop dat hy ten minste wat *Beyond the black rainbow* en (op daardie stadium ’n beplande) *Mandy* betref, deeglik van die beklemtoning van stilistiese elemente bewus was.

⁵ Kyk Purdom (2018) en Brown (2018) oor Cosmatos se persoonlike en ander redes vir die gebruik van die jaar 1983.

⁶ Kyk bv. Brown (2012), Newmam (2012), Diedrichs (2018), Garcia (2018), *Evolution of horror* (2018:2:30) en *Shock Waves* (2018:53:55).

⁷ *Beyond the black rainbow* begin met ’n reklamevideo vir die Arboria Instituut, waarin die volgende waardes vermeld word: “A state of mind / A way of being / A practical application ... of an abstract ideal / Born of a dream ... to create a reality / A different way to think / A new way to live / A perfect way to believe / Arboria: serenity through technology” (3:42).

⁸ Kyk <https://www.youtube.com/watch?v=f3djVsLBBZ4> vir hierdie toneel.

⁹ Cybulski (2020) bring Cosmatos se styl (in sowel *Beyond the black rainbow* as *Mandy*) met Deleuze se “time-image” in verband: “One can associate *Beyond the black rainbow* and *Mandy* with what Gilles Deleuze defines as ‘Time-Image’ cinema: storytelling that implies ontological uncertainty of diegetic occurrences, lacks logical continuity, relies on ‘optical and sound images’.”

¹⁰ Kyk bv. Schager (2011), Abrams (2011), Willmore (2012), Feeney (2012), Baumgarten (2012) en Feldberg (2021).

¹¹ Kyk American Cinematographer Podcasts (2013) vir ’n uitvoerige bespreking deur Cosmatos en die film se kinematograaf, Norm Li, oor die keuses rondom lense, filters en beligting om die spesifieke atmosfeer in die onderskeie tonele te verkry.

¹² Cosmatos (in American Cinematographer Podcasts 2013:28:25) het baie bewustelik hierdie keuse gemaak in reaksie op die kamerabewegings van hoofstroomfilms: “I wanted to sort of go against what was being done at that time, which was a lot of handheld and dynamic camera movement, and I really wanted the whole film to have a certain rigid, locked-off feeling to it, you know? Definitely I wanted the film to feel, have the feel and look of those older films, but I have never thought the word *retro* in my mind.”

¹³ Reeds die lokprent van hierdie film verklap heelwat van die visuele impulse vir *Beyond the black rainbow*: https://www.youtube.com/watch?v=Bcs3_b3VXSU.

¹⁴ Dit val buite die bestek van hierdie ondersoek om die onderskeid tussen ikonografie en intertekstualiteit uitvoerig te bespreek (veral in terme van die inhoudelike en stilistiese vergestaltungs daarvan), behalwe dat die gekonvensionaliseerde betekenis van ikonografiese tekens deur die eksponensieel toenemende intertekstuele reikwydte daarvan moontlik gemaak word. Daar is verskeie ander tekstuele verwysings in die film wat nie alles hier gelys kan word nie.

¹⁵ Die spesifieke vermelding van *Begotten* (https://www.youtube.com/watch?v=hqvM_3edOok&rco=1) dui daarop dat Cosmatos nie net in hoofstroom- en soms kultusfilms van die 1970's en 1980's belangstel nie, maar ook groot waardering vir eksperimentele kunsfilms het. Cosmatos se ma was die Sweedse visuele kunstenaar Birgitta Ljungberg-Cosmatos.

¹⁶ In *Ready player one*, waar veral van inhoudelike ikonografie gebruik gemaak word, sal hierdie onderskeid ook duideliker word.

¹⁷ “If futurism is a term that describes our anticipation of what is to come, then retrofuturism describes how we remember these visions. The term itself is laden with ambiguity, however. Where futurism is sometimes called a ‘science’ bent on anticipating what will come, retrofuturism is the remembering of that anticipation” (Guffey en Lemay 2014:434; kyk ook 436–7, 443). Noodwendig word, afhangende van die affektiewe emosies wat by die kyker gewek word, retro of nostalgie geïnisieer.

¹⁸ Kyk die bespreking in volgende afdeling.

¹⁹ Verhagen (2016:205) is selfs nog meer spesifiek as om na sintetiseerdermusiek net as generies van klankbane van hierdie tyd te beskryf: “Within the aesthetic of a 1970s science fiction psychological thriller, surreal drugscape/dreamscape, the sound avoids neat anchorage and takes license to make nothing clearer, everything richer, whilst daring the audience to deny ‘the reality of the world with which they’re presented’.” Hy wys ook op die genreverwyseling wat in die film plaasvind (van wetenskapfiksie na *slasher*), wat vervolgens in die funksie van die klankbaan weerspieël word. Kyk ook Diak (2018:20–1) oor *synthwave* as musiekgenre.

²⁰ Kyk https://www.youtube.com/watch?v=_IesAvesFUo vir ’n kort oorsig oor lenssteurvlekke.

²¹ Vanuit ’n psigoanalitiese oogpunt gesien, is daar verskeie aspekte in die film wat ’n belangrike rol speel: Barry het ’n fiksasie op die moederfiguur (sy oënskynlike vrou lyk byvoorbeeld ouer as hy; Elena se ma speel duidelik ’n belangrike rol in sy herinneringe; en Arboria gee hom die opdrag: “Bring home the mother lode” tydens sy hellevaart – kyk bv. *Beyond the black rainbow* 2011:18:05), en die falliese simboliek van nie net sy dolk nie, maar ook die inspuiting van die opsporingssender in Elena se nek kan nie misken word nie.

²² Hierdie toneel is ’n direkte intertekstuele verwysing na ’n soortgelyke toneel in Gary Nelson se *The black hole* (1979), hoewel die kleredrag van die *sentionaut* baie sterk aan die ruimtepak van Dave Bowman uit *2001: a space odyssey* (1968) herinner.

²³ Dít is die hiperrealiteit soos beskryf deur Baudrillard (1994:32): “A whole generation of films is emerging that will be to those one knew what the android is to man: marvelous artifacts, without weakness, pleasing simulacra that lack only the imaginary, and the hallucination inherent to cinema. Most of what we see today (the best) is already of this order”; of Jameson se beskrywing van film wat geen sinvolle greep op die verlede of ’n historiese bewussyn meer het nie (kyk afd. 2.2 in deel 1 van hierdie ondersoek).

²⁴ Davis (1979) se teoretisering van eenvoudige, besinnende en geïnterpreteerde nostalgie en Boym (2001) se beskrywing van renoverende en besinnende nostalgie is hier van toepassing (kyk afd. 2.4 in deel 1 van hierdie ondersoek).

²⁵ Dit sou byvoorbeeld belangrik wees om bewus te wees van die feit dat *verbruikers* binne die verbruikerskultuur vir nostalgiese kultuurprodukte geskep word en nie andersom nie: Daar word nie in 'n behoefte voorsien nie, maar die behoefte moet juis eers geskep word (Reeves 2021:106). Dit val buite die bestek van hierdie ondersoek, maar die implikasies van Dika se siening van die vervreemdende beeld kan met redelike gemak in terme van “suture”-teorie verstaan word. Kyk Van den Berg (2017:191–2, 194–6) vir 'n uitvoerige bespreking hiervan.

²⁶ Kyk afd. 2.2 van deel 1 van hierdie ondersoek. Met verwysing na *Badlands* (1973) van Terrence Malick beweer Dika (2003:64): “[...] *Badlands*, and the subsequent works to be discussed here, stand in a renewed relationship to the film image itself, especially as it is set against a number of generic and narrative elements. The friction between these two systems allows for a rupture that draws our attention, not to the past, but to the present, while underlining its own status as a sign” (kyk ook 55, 90).

²⁷ Kyk die bespreking in afd. 2.3 van deel 1 van hierdie ondersoek vir die rol van media t.o.v. outentisiteit en die mediëring van die visuele beeld.

²⁸ Die stuk musiek wat tydens hierdie beelde speel, is Sinoia Caves se “Forever dilating eye” (<https://www.youtube.com/watch?v=vRmsMyiBN8k>).

²⁹ Kyk byvoorbeeld 7:37, 7:49, 11:27, 12:21, 22:16, 28:30, 44:40, 1:06:26, 1:07:05, 1:07:17, 1:07:29 vir enkele voorbeelde.

³⁰ Met verwysing na die sintaksis van die verskillende narratiewe ikonografieë wat in afd. 2.1.2 bespreek is, is daar een toneel waar 'n skerm 'n ander funksie vervul: Net nadat Elena skaars aan die zombie in die instituut ontsnap het, leun sy teen die glasskerm waaragter die zombie afgesluit is (1:26:19). Die glas word 'n skerm wat letterlik die een fragment van narratiewe sintaksis van die ander afskerm, waardeur die betekenisvolle jukstaponering van beide beklemtoon word.

³¹ Kyk ook Cosmatos se siening oor intrige, wat in afd. 2.1.1 bespreek is.

³² Dit val buite die bestek van hierdie ondersoek om moontlike raakpunte tussen “slow cinema” en “cinemas of attractions” te ondersoek. Daar is egter wel 'n belangrike gemene deler in albei se ondermyning van narratiwiteit in film (kyk Strauven (red.) 2006).

³³ Dit is gerade om daarop te wys dat nie alles wat met retro en potensiële nostalgie in *Beyond the black rainbow* te make het, net tot stilistiese ikonografie beperk is nie. Die kleredrag van karakters, die haarstyle, die tipes TV-stelle, die gebruik van voorwerpe soos die musiekkasset-speler en dies meer dui alles op objekte waaraan nostalgiese waarde geheg sou kon word. Hierdie inhoudelike ikonografie staan egter nie so op die voorgrond soos die stilistiese ikonografie nie.

³⁴ Kyk <https://www.youtube.com/watch?v=xnEAPBpSqLQ>.

³⁵ Kyk Barkman en Sanna (2019:26–7) vir 'n lys van studies oor Spielberg se films.

³⁶ Kyk Russell (2017) se “Producing the Spielberg ‘brand’”.

³⁷ Kyk veral Mairata (2018) vir 'n ontleding van Spielberg se styl in terme van sy gebruik van “wide reverse”-kameraskote – 'n tegniek wat as 'n stilistiese aanpassing binne die grense van 'n klassieke kinematografiese styl beskryf word. Vergelyk ook verdere studies oor Spielberg se stilistiese ikonografie: *Directed by Steven Spielberg: poetics of the contemporary Hollywood blockbuster* (Buckland 2006); kyk ook Arms en Riley (2008:7–9).

³⁸ Kyk Arms en Riley (2008:7–9), Le Gall en Taliaferro (2008), McBride (2009), Williams (2017), Pomerance (2017) en North (2017).

³⁹ Kyk Strauven (2006) se *The cinema of attractions reloaded* vir 'n kritiese benadering tot hierdie siening van film.

⁴⁰ Hier kan ook na die gebruik van lenssteurvlekke verwys word, wat dikwels in die film voorkom. Spielberg gebruik egter hierdie tegniek nie om die realiteite binne en buite die OASIS met mekaar te kontrasteer as sou laasgenoemde meer outentiek as eersgenoemde wees nie. Die verfilming van beide wêrelde sluit hierdie lenssteurvlekke in (kyk bv. 27:44 vir 'n voorbeeld hiervan in die OASIS).

⁴¹ 'n Film soos David Cronenberg se *eXistenZ* (1999) is presies die teenoorgestelde hiervan, deurdat die ontologiese onsekerhede ten opsigte van die verskillende diëgetiese wêrelde, ingebed in mekaar, 'n belangrike funksie van die narratief is.