

Nostalgie in *Ready Player One* (2018)

Een situering van de film *Ready Player One* als casus binnen het debat over nostalgie en de nostalgietrend in populaire cultuur



Isabelle van Schaik

5664470

Masterscriptie

MA Film- en Televisiewetenschap

Marijke de Valck

20-4-2020

9982 woorden

Abstract

De nostalgietrend in het film- en televisielandschap is al langer onderwerp ter discussie in verschillende disciplines. Binnen het debat bestaan dan ook verschillende interpretaties over nostalgie, waarin Fred Davis en Fredric Jameson kunnen worden gezien als grondleggers. Davis interpreteert nostalgie voornamelijk als gevoel, oftewel *nostalgia mood*. Jameson, daarentegen, interpreteert nostalgie als stijl, de *nostalgia mode*. In dit onderzoek worden de verschillende interpretaties in het debat uiteengezet. Dit geeft een duidelijk overzicht van nostalgie als begrip binnen verschillende disciplines. Uiteindelijk wordt met de theorieën die zijn gevormd omtrent de *nostalgia mode* een tekstuele analyse gedaan naar de film *Ready Player One* (2018). Deze film is binnen de analyses rondom *nostalgia film* een relevante casus, omdat het hier een film betreft die zich in een dystopische toekomst afspeelt. Uit dit onderzoek blijkt dat nostalgie door middel van stijlelementen kan worden neergezet. In deze film gebeurt dat voornamelijk door referenties naar het verleden door middel van auditieve stijlelementen, maar ook visuele stijlelementen als settings en props. Een ander bijzonder stijlelement is het gebruik van dialoogreferenties. Hoewel de stijlelementen plaatsvinden op verschillende niveaus en daarbij verschillende functies hebben, toont dit onderzoek aan dat films die zich afspelen in de toekomst ook kunnen worden beschouwd als *nostalgia films*.

Inhoudsopgave

Abstract	1
1. Inleiding	3
2. Relevantie	5
3. Theoretisch kader	7
3.1. <i>Wat is nostalgie?</i>	7
3.2. <i>Hoe wordt nostalgie gecreëerd?</i>	9
3.2.1. <i>Nostalgie mood</i>	10
3.2.2. <i>Nostalgie mode</i>	11
3.3. <i>Nostalgie naar de toekomst</i>	14
3.4. <i>Is nostalgie positief of negatief?</i>	15
3.5. <i>Waarom gebeurt nostalgie?</i>	16
4. Methode	18
5. Analyse	20
5.1. <i>Muziek</i>	20
5.2. <i>Dialogreferenties</i>	22
5.3. <i>Mise-en-scène</i>	23
5.4. <i>Remake</i>	26
5.5. <i>Het verleden tegenover het heden</i>	28
6. Conclusie	30
7. Bibliografie	32
Bijlage 1	34
Bijlage 2	35
Bijlage 3	40

1. Inleiding

Al jaren is er in het film- en televisielandschap sprake van een nostalgietrend, zo stelt Kathryn Pallister.¹ Centraal in deze series of films staan bekende historische personages, belangrijke historische gebeurtenissen of populaire culturele uitingen uit een specifiek tijdperk.² Voorbeelden zijn de series *Stranger Things* (2016–) en *Glow* (2017–) en de film *Super 8* (2011), die zich alle drie in de jaren '80 afspelen. Dit soort films en series creëren vaak een nostalgie en worden doorgaans als nostalgisch ervaren door het publiek.³ Dit gebeurt door middel van referenties naar dat tijdperk of door stijkenmerken uit die tijd te hergebruiken.⁴

Een recente film die goed past in deze nostalgietrend is de film *Ready Player One* (Steven Spielberg, 2018). Anders dan bij eerdergenoemde titels speelt deze film zich niet af in een verleden, maar in een dystopisch nabije toekomst, waar alle personages een uitweg zoeken in dezelfde *virtual reality*-game. Na het overlijden van de ontwerper van de virtuele wereld, de *OASIS*, woedt er een strijd om het zeggenschap hierover te bemachtigen. Hoofdpersoon Parzival strijdt samen met zijn vrienden Aech en Art3mis tegen de *Innovative Online Industries (IOI)*.⁵ Hoewel de film zich afspeelt in de toekomst, wordt er door middel van referenties naar de popcultuur van de jaren '70 en '80 alsnog een historiciteit neergezet en zo een nostalgiegevoel opgeroepen. Dit gebeurt onder andere met ondersteunende muziek, maar ook door middel van verwijzingen naar films uit dit tijdperk die onderdeel zijn van het narratief in *Ready Player One*. Een goed voorbeeld is de DeLorean-auto uit *Back To The Future* (1985) waar de hoofdpersoon in rijdt tijdens een spel. Hoewel de uitspraak van Pallister gebaseerd is op het film- en televisielandschap en *Ready Player One* van origine een boek is van Ernest Cline uit 2011, past het alsnog goed binnen de nostalgietrend in audiovisuele cultuur die anno de jaren '10 steeds meer de overhand neemt.⁶

Over deze nostalgietrend wordt in veel academische artikelen geschreven. Hierin worden socioloog Fred Davis en marxistisch filosoof Fredric Jameson als kernauteurs gezien. Zij bestudeerden de nostalgietrend al in de jaren '70 en stelden daarbij hun eigen benaderingen op. Volgens Davis is het inherent aan nostalgie dat het een contrast uit. Dit is vaak een negatief gevoel tegenover het heden versus een positief gevoel tegenover het verleden.⁷ Waar Davis

¹ Kathryn Pallister, *Netflix Nostalgia: Streaming the Past on Demand* (Londen: Lexington Books, 2019), 1.

² Hieronder vallen ook *prequels of sequels, remakes* of adaptaties.

³ Stefanie Armbruster, *Watching Nostalgia: An Analysis of Nostalgic Television Fiction and Its Reception* (Bielefeld: Transcript Verlag, 2016), 11.

⁴ *Ibid.*, 11-12.

⁵ In bijlage 1 is een complete samenvatting van de film te vinden.

⁶ Kathryn Pallister, *Netflix Nostalgia*, 1.

⁷ Fred Davis, "Nostalgia, Identity and the Current Nostalgia Wave," *Journal of Popular Culture* 11, nr. 2 (1977): 416.

nostalgie als emotie en reactie interpreteert, benadert Jameson nostalgie daarentegen als stijl. Hij is van mening dat nostalgie het hergebruiken van culturele artefacten inhoudt. Jameson stelt dat nostalgie louter een stijl is en volledig affectieloos.⁸ Jameson wijt de nostalgietrend aan het postmodernisme en opkomende kapitalisme. De trend is volgens hem gevoed door de voortdurende drang om terug te grijpen naar het verleden. Hij levert hier kritiek op, omdat het constant hergebruiken van culturele artefacten er volgens hem voor zorgt dat de werkelijkheid kwijtraakt. Zo komt er een nostalgie voor nostalgie, of kopieën gebaseerd op kopieën.⁹ Davis, aan de andere kant, stelt dat de nostalgietrend als toevluchtsoord dient. Hij beargumenteert dat de drang naar het verleden voortkomt uit problemen met het heden. In de jaren '70 zagen mensen nostalgie dus als toevluchtsoord om te ontsnappen aan de destijds huidige maatschappij.¹⁰ Dit maakt het bestuderen van de nostalgietrend dus van maatschappelijk belang.

Paul Grainge heeft in zijn theorie concepten voor de benaderingen van Davis en Jameson ontwikkeld. Hij stelt dat er sprake is van een *nostalgia mood* en een *nostalgia mode*. De *nostalgia mood* interpreteert nostalgie, evenals Davis, als emotie of gevoel. De *nostalgia mode* is, zoals Jameson stelt, louter een stijl waarmee nostalgie wordt gecreëerd. Belangrijk is voor Grainge dat de *nostalgia mood* en *mode* niet als twee verschillende categorieën moeten worden gezien, ze staan evenredig naast elkaar.¹¹ In het debat over nostalgie zijn er echter verschillende benaderingen zichtbaar ten opzichte van nostalgie. Zo zijn er auteurs die een onderscheid maken tussen een individuele nostalgie en een collectieve nostalgie, zoals Svetlana Boym en Joseph Sirianni. Anderen stellen dat nostalgie gebaseerd is op een gemediatiseerd geheugen, zoals David Lowenthal en Andrew Hoskins. Ook bestaan er genuanceerde benaderingen, zoals die van Stefanie Armbruster, die van mening is dat nostalgie zowel een gevoel als stijl is. Michael Pickering en Emily Keightley stellen op hun beurt dat nostalgie zowel melancholisch als utopisch kan zijn.¹² Om nostalgie te kunnen begrijpen is het dus van belang de theorievorming te bestuderen. In het theoretisch kader worden de verschillende interpretaties en benaderingen helder uiteengezet.

⁸ Fredric Jameson, *Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism* (Durham: Duke University Press, 1991), 19.

⁹ Fredric Jameson, *The Cultural Turn: Selected Writings on the Postmodern, 1983-1998* (Londen: Verso, 1998), 130.

¹⁰ Fred Davis, "Nostalgia, Identity and the Current Nostalgia Wave," 422.

¹¹ Paul Grainge, "Nostalgia and Style in Retro America: Moods, Modes, and Media Recycling," *Journal of American & Comparative Cultures* 23, nr. 1 (2000): 28.

¹² Michael Pickering en Emily Keightley, "The Modalities of Nostalgia," *Current Sociology* 54, nr. 6 (2006): 922.

In dit onderzoek zal ik het theoretisch kader toepassen op de casus *Ready Player One*. Met behulp van de verschillende benaderingen analyseer ik op een tekstuele wijze welke elementen in de film nostalgie creëren. Daarbij staat de volgende vraag centraal: ‘Wat is de functie van nostalgie in *Ready Player One*?’. Het doel van deze analyse is om bloot te leggen in welke vormen nostalgie wordt ingezet in de film en daarmee aan te tonen dat nostalgie op verschillende niveaus opereert. Hiermee sluit de analyse aan op het debat over nostalgie en de theorievorming rondom nostalgische films. De verschillende interpretaties uit het theoretisch kader zullen daarbij functioneel worden ingezet in de tekstuele analyse.

2. Relevantie

De nostalgietrend is reeds langer een fenomeen en daarom onderwerp ter discussie. Jameson en Davis bespraken al in de jaren '70 de nostalgietrend in populaire cultuur. Volgens Jameson is nostalgie een effect van het postmodernisme. Hij levert kritiek op het voortdurend teruggrijpen naar het verleden, omdat zo een nostalgie naar nostalgie zou ontstaan. Volgens hem wordt daarmee de nostalgietrend in stand gehouden.¹³ Davis is daarentegen van mening dat de nostalgietrend als een toevluchtsoord dient. Volgens hem waren mensen in de jaren '70 hier naar op zoek dankzij de continue veranderingen in de destijds huidige maatschappij.¹⁴ Hoewel beide argumenten gebaseerd zijn op de populaire cultuur in de jaren '70, dienen zij in veel huidige nostalgie theorieën als basis. Met behulp van de grondtheorieën van Jameson en Davis kan worden onderzocht welke functie nostalgie speelt in *Ready Player One*.

De interdisciplinaire discussie rondom nostalgie heeft opgeleverd dat er op verschillende niveaus over nostalgie wordt nagedacht. Zo benadert Davis nostalgie als emotie en stelt hij dat nostalgie een van de mechanismes is bij het (re)construeren van een identiteit. Davis is van mening dat nostalgie bij een individu op verschillende niveaus kan plaatsvinden.¹⁵ Svetlana Boym en Joseph Sirianni onderscheiden nostalgie ook vanuit verschillende niveaus, maar blijven hierin oppervlakkiger door een onderscheid te maken tussen een collectieve en

¹³ Fredric Jameson, *Postmodernism*, 19.

¹⁴ Fred Davis, “Nostalgia, Identity and the Current Nostalgia Wave,” 422.

¹⁵ Davis spreekt van een “simple, reflexive and interpreted nostalgia”. *Simple nostalgia* is volgens hem de subjectieve toestand waarin de overtuiging van “toen was alles beter dan nu” centraal staat. Bij *reflexive nostalgia* gaat een persoon verder dan sentiment voelen naar het verleden en censureert volgens Davis daarmee ook delen van het heden. Het persoon wordt uitgedaagd na te denken over de waarheid, nauwkeurigheid of representativiteit van de nostalgische claim. Als derde niveau onderscheidt Davis *interpreted nostalgia*, dat verder gaat dan kwesties over historische nauwkeurigheid of de aard van de nostalgische claim naar het verleden. In plaats daarvan wordt de nostalgische reactie op zichzelf bevraagd en waar mogelijk bekritiseerd. Zie: Fred Davis, “Yearning for Yesterday: A Sociology of Nostalgia,” in *The Collective Memory Reader* (Oxford: Oxford University Press, 2011), 129.

een persoonlijke nostalgie. Zij gaan niet in op de aard van de nostalgische reactie, maar stellen dat een individu ook nostalgie kan ervaren naar een tijdperk door middel van een “gemediatiseerd geheugen”.¹⁶ David Lowenthal en Fredric Jameson leveren juist kritiek op de mediatisering van het geheugen, omdat dit volgens hun selectief is. Daarbij stellen zij de vraag of een nostalgisch object ‘echt’ is of gebaseerd op een geheugen van de kijker. Jameson levert met zijn theorie over *nostalgia film* kritiek op de postmodernistische eigenschap om in populaire cultuur terug te keren naar het teksten uit het verleden. Jameson interpreteert nostalgie als een “re-creatie van culturele artefacten.”¹⁷ In het theoretisch kader worden deze benaderingen verder toegelicht. Door de film te plaatsen binnen deze theorieën, kan mogelijk blootgelegd worden welke benaderingen over nostalgie functioneel worden ingezet in de film. Daarbij kan dit onderzoek een bijdrage leveren voor de theorievorming rondom nostalgia film en het (her)gebruiken van visuele elementen om nostalgie te creëren.

Binnen het concept van nostalgia film is *Ready Player One* een interessante casus, omdat het zich voornamelijk in een toekomst afspeelt. In veel analyses over nostalgia films, worden films geanalyseerd die zich in dat tijdperk afspelen waarnaar ze refereren. Veel theorie rondom nostalgie en de nostalgia film is dus gebaseerd op dat soort films. Het analyseren van *Ready Player One* kan die theorie mogelijk ter discussie stellen, of aantonen dat nostalgie ook in films die zich in de toekomst afspelen gecreëerd kan worden. Daarmee levert dit onderzoek een nieuw inzicht in het debat over nostalgia films.

¹⁶ Svetlana Boym, *The Future of Nostalgia* (New York: Basic Books, 2001), 54, en Joseph Sirianni, “Nostalgic Things: Stranger Things and the Pervasiveness of Nostalgic Television,” in *Netflix Nostalgia: Streaming the Past on Demand*, red. Kathryn Pallister (Londen: Lexington Books, 2019), 188.

¹⁷ Fredric Jameson, *Postmodernism*, 19.

3. Theoretisch kader

Het begrip nostalgie kent verschillende interpretaties en benaderingen en verdient dus veel aandacht in het theoretisch kader. In dit hoofdstuk zullen de belangrijkste interpretaties voor dit onderzoek aan bod komen en worden uiteengezet. Er kan gesteld worden dat in het debat enkele vragen centraal staan. Deze vragen zullen niet zozeer beantwoord, maar behandeld worden in het theoretisch kader. Zo mogelijk worden deze vragen door middel van de analyse wel beantwoord. De belangrijkste vraag die centraal staat is ‘Wat is nostalgie?’. Hier zal als eerst op worden ingegaan door een achtergrond rondom de conceptvorming te geven. Daarna wordt door middel van de argumenten van theoretici gepoogd duidelijk te maken hoe nostalgie ontstaat en hoe theoretici nostalgie als positief of negatief benaderen. Vervolgens zal worden ingegaan op de argumenten die theoretici geven waarom mediateksten mogelijk nostalgisch zijn. Door deze structuur toe te passen worden de interdisciplinaire interpretaties op verschillende niveaus toegelicht en komt er overzicht in het debat.

3.1. Wat is nostalgie?

In het VanDale woordenboek wordt nostalgie omschreven als “heimwee: *nostalgie naar de goede, oude tijd*”.¹⁸ Om het begrip beter te begrijpen is het echter noodzakelijk de achtergrond van nostalgie als concept te kennen. Het concept nostalgie is afkomstig van de Griekse woorden *nostos* en *algia*, die respectievelijk thuiskomst en pijn of verdriet betekenen. De term werd in de zeventiende eeuw bedacht door een Zwitserse arts als een diagnostisch label voor wat toen werd beschouwd als een ziekte met symptomen als melancholie, huilen, anorexia en zelfmoord. De ziekte werd gekoppeld aan een langdurige afwezigheid van thuis.¹⁹ Theodore Zwinger, een andere Zwitserse arts, zag nostalgie bovenal als een stoornis afkomstig uit het geheugen.²⁰ Eind achttiende eeuw verschoof het denkbeeld van nostalgie als medisch geneeslijke ziekte naar nostalgie als psychisch ongeneeslijke ziekte. Daarmee betekende nostalgie niet alleen het verlangen naar een locatie maar ook het verlangen naar een manier van leven gekoppeld aan een locatie. Hierin stond het vreemd of anders voelen in een nieuwe plaats of locatie tegenover het gelukkig en thuis voelen in een eerdere plaats of locatie. De aanname daarin was dat de nieuwe gevoelens negatief contrasteerden met de eerdere, gelukkige gevoelens.²¹

¹⁸ ‘Betekenis Nostalgie,’ VanDale,

<https://www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/nostalgie#.XpGr7tMzaT8>

¹⁹ Stefanie Armbruster, *Watching Nostalgia*, 18-20

²⁰ Douwe Draaisma, *The Nostalgia Factory: Memory, Time and Ageing* (New Haven: Yale University Press, 2013), 136.

²¹ Michael Pickering en Emily Keightley, “The Modalities of Nostalgia,” 922.

Centraal in verleden en huidige definities van nostalgie staat de tijd-ruimte coördinatie. Een belangrijke onderliggende aanname in discussies verspreid over verschillende disciplines, is dat nostalgie een vorm van geheugen impliceert: er is geen nostalgie zonder een zeker geheugen.²² Veel theoretici interpreteren nostalgie dan ook als verlangen. Zo stelt Ryan Lizardi dat nostalgie het verlangen naar het verleden inhoudt, wat zich uit in de focus op het verleden of een object uit het verleden om met dit verlangen om te gaan.²³ Armbruster focust zich daarentegen op een gevoel en stelt dat nostalgie iemands gevoel van verlies inhoudt. Volgens Armbruster gaat nostalgie gepaard met emotionele gevoelens gevoed door het verleden.²⁴ Pam Cook gaat daartegenover juist wel in op een verlangen en stelt dat de huidige nostalgie gedefinieerd kan worden als “a state of longing for something that is known to be irretrievable.”²⁵

Om beter te kunnen begrijpen wat nostalgie is, is het van belang te weten hoe nostalgie mogelijk kan ontstaan. Volgens Svetlana Boym is er een onderscheid tussen nostalgische reacties van individuen en van collectieven.²⁶ Individuele reacties ontstaan wanneer kijkers content tot zich nemen die ze eerder hebben gezien of die ze linken aan hun verleden, waardoor een nostalgische reactie wordt uitgelokt. Aan de andere kant zijn er volgens Boym ook kijkers die de content voor het eerst zien en dankzij een gemediatiseerde kennis daarbij een collectieve nostalgische reactie krijgen.²⁷ Joseph Sirianni voegt daar een derde categorie aan toe en stelt dat, wat hij een collectieve nostalgische reactie noemt, ontstaat wanneer een ervaring breed gedeeld is door een cultuur, generatie of land.²⁸ De andere niveaus waarop volgens hem een nostalgie kan ontstaan, is op individueel of “gesimuleerd” niveau. Het eerste niveau sluit aan bij wat Boym ook onder individuele nostalgie noemt en kan alleen worden ervaren als het individu zelf een gebeurtenis heeft meegemaakt. Het laatstgenoemde niveau, gesimuleerd, is nostalgie die ervaren wordt door externe bronnen zoals boeken, films of verhalen uit tijdperken

²² Giulia Taurino, “Crossing Eras: Exploring Nostalgic Reconfigurations in Media Franchises,” in *Netflix Nostalgia: Streaming the Past on Demand*, red. Kathryn Pallister (Londen: Lexington Books, 2019), 10.

²³ Ryan Lizardi, *Mediated Nostalgia: Individual Memory and Contemporary Mass Media* (Londen: Lexington Books, 2015), 7.

²⁴ Stefanie Armbruster, *Watching Nostalgia*, 13.

²⁵ Pam Cook, *Screening the Past: Memory and Nostalgia in Cinema* (New York: Routledge, 2005), 3.

²⁶ Boym maakt een verschil tussen twee categorieën in nostalgie: *restorative* en *reflective nostalgia*. Eerstgenoemde benadrukt *nostos* en probeert een reconstructie te maken van het “verloren thuis”. Restorative nostalgie probeert volgens haar altijd de absolute waarheid te “beschermen”. Reflective nostalgia benadrukt anderzijds *algia* en gaat volgens haar in op het menselijk verlangen en ergens toebehoren. Bij dit soort nostalgie wordt de absolute waarheid in twijfel genomen en niet gepoogd het verleden te reconstrueren. Zie: Svetlana Boym, *The Future of Nostalgia* (New York: Basic Books, 2001), xviii.

²⁷ Ibid.

²⁸ Joseph Sirianni, “Nostalgic Things,” 188.

die de persoon zelf niet heeft meegemaakt.²⁹ Beide Boym en Sirianni stellen dus dat het mogelijk is nostalgie te ervaren naar een tijdperk dat een persoon zelf niet bewust heeft meegemaakt, als onderdeel van een collectief en gemediatiseerd geheugen.

3.2. *Hoe wordt nostalgie gecreëerd?*

Binnen het debat worden Fred Davis en Fredric Jameson als kernauteurs gezien. Zij worden vaak tegenover elkaar gezet, vanwege hun argumenten maar ook vanwege hun disciplines. Davis is socioloog en Jameson marxistisch politiek-filosoof. Davis beschouwt nostalgie als een emotie en belangrijk component bij het (re)construeren van een identiteit, terwijl Jameson nostalgie als affectieloos beschrijft. Hij is van mening dat nostalgie uitsluitend een stijl is, gebaseerd op het hergebruiken van culturele artefacten.³⁰ Daarmee wordt duidelijk dat de auteurs nostalgie niet alleen anders interpreteren, maar ook op een ander niveau nostalgie benaderen. In dit theoretisch kader wordt dat verder toegelicht.

Paul Grainge combineert in zijn theorie de argumenten van beide kernauteurs en stelt dat er sprake is van een *nostalgia mood* en een *nostalgia mode*. Grainge ziet Jameson als “mode agent” enerzijds en Davis als “mood agent” anderzijds, waarbij hij probeert aan te geven dat zij de voornaamste voorstanders van dat gedachtegoed zijn. Nostalgia mood definieert hij als het gevoel of de ervaring van nostalgie en veronderstelt daarbij dat nostalgie een verlangen of verlies inhoudt. Bij nostalgia mode baseert Grainge zich op Jameson, die stelt dat nostalgia mode een “kunsttaal waarin het verleden wordt gerealiseerd door stilistische connotatie en wordt geconsumeerd als pastiche” omschrijft.³¹ Hoewel Grainge Davis als *mood agent* beschouwt, is het van belang te benoemen dat Davis nostalgie als een sociale emotie ziet, maar tegelijkertijd ook als een “esthetische modaliteit.”³² Het belangrijkste verschil tussen Jameson en Davis is dat eerstgenoemde nostalgie in film benadert, terwijl Davis nostalgie in een sociale context of maatschappij benadert. Grainge maakt in zijn onderzoek naar populaire Amerikaanse media dan ook gebruik van Jamesons nostalgia mode. Hij is van mening dat in hedendaagse “nostalgia film” representaties van het verleden worden vervangen door onze culturele stereotypes van dat verleden. Bepaalde tijdsperiodes worden volgens hem “geplunderd voor stijl in een poging om onze beeldfixatie met historische verlangens te bevredigen.” Volgens Grainge representeert de nostalgia mode een “stilistische hyperrealisatie van het verleden in

²⁹ Ibid.

³⁰ Fred Davis, “Nostalgia, Identity and the Current Nostalgia Wave,” 419, en Fredric Jameson, *Postmodernism*, 19.

³¹ Paul Grainge, “Nostalgia and Style in Retro America,” 28.

³² Ibid., 27.

een tijd waarin, volgens Jameson, het verleden fundamenteel vervreemd is geraakt.”³³ Grainge relateert dit aan het feit dat toegang tot het verleden nooit direct of natuurlijk is, maar altijd gerealiseerd door complexe representaties van het verleden. Belangrijk is echter volgens Grainge dat de nostalgia mood en de nostalgia mode niet als twee verschillende categorieën moeten worden gezien, de twee staan volledig naast elkaar.³⁴ In onderstaande alinea’s worden Davis’ en Jamesons theorie verder uiteengezet, alsmede aanvullende theorieën waarin andere benaderingen worden aangeboden.

3.2.1. *Nostalgia mood*

Hoofdzakelijk gaat de nostalgia mood-benadering in op nostalgie als reactie, waarin een beroep wordt gedaan op het geheugen. Davis is de voornaamste theoreticus die als *mood agent* wordt gezien. Hij interpreteert nostalgie als emotie en als “vorm van zelfbewustzijn”.³⁵ Volgens Davis is nostalgie een van de belangrijkste factoren bij het (re)construeren van een identiteit, in “de context van hedendaagse angsten, ontevredenheden en onzekerheden”.³⁶ De onderliggende aanname in zijn theorie is dat nostalgie altijd contrasteert met iets anders. Zo ziet hij nostalgie voornamelijk als reactie waarin tegelijkertijd een ongenoegen met het heden wordt geuit. Nostalgie dient volgens hem als toevluchtsoord waartoe mensen kunnen ontsnappen aan veranderingen in hun heden.³⁷ Hij is van mening dat “het gevoel van nostalgie is doordrenkt met sentimenten van verleden schoonheid, plezier, voldoening, etc.; kortom, een of meerdere van de positieve *affects* van het zijn.”³⁸ Daartegenover stelt hij dat het gevoel van nostalgie bijna nooit voorkomt in negatieve sentimenten, zoals haat of pijn. Centraal in zijn argument is dus dat nostalgie altijd een positief gevoel naar het verleden is, waarin tegelijkertijd een ontevredenheid met het heden wordt geuit.³⁹ Hoewel er binnen de cultuurwetenschappen vaak gerefereerd wordt naar Davis, is zijn onderzoek uitsluitend sociaalwetenschappelijk. Veel filmwetenschappelijk onderzoek analyseert voorafgaand de nostalgia mode alvorens de nostalgia mood te onderzoeken. Dit houdt in dat de nostalgia mood op zichzelf stand geen

³³ Ibid., 29.

³⁴ Ibid.

³⁵ Fred Davis, “Yearning for Yesterday,” 129.

³⁶ Als voorbeeld geeft hij daarbij fases van verandering, zoals van jeugd naar puberteit. Hij vergelijkt nostalgie daarbij met herinneringen en dagdromen en stelt dat nostalgie diep betrokken is bij het gevoel van zelfkennis. Dit is volgens hem niet alleen op individueel niveau, maar ook op een collectief niveau. Davis beschouwt nostalgie als bemiddelaar bij bijvoorbeeld het creëren van een identiteit van een generatie. Zie: Fred Davis, “Nostalgia, Identity and the Current Nostalgia Wave,” *Journal of Popular Culture* 11, nr. 2 (1977): 419.

³⁷ Fred Davis, “Nostalgia, Identity and the Current Nostalgia Wave,” 422.

³⁸ Ibid., 418.

³⁹ Svetlana Boym, *The Future of Nostalgia*, xviii.

gebruikelijke theorie is bij filmanalyses. In de volgende alinea wordt dan ook dieper ingegaan op de nostalgia mode.

3.2.2. *Nostalgia mode*

Jameson is van mening dat nostalgia films, zoals hij het noemt, historische periodes oproepen door gebruik te maken van stilistische elementen als mode en muziek.⁴⁰ Hij stelt daarover het volgende:

[...] it being understood that the nostalgia film was never a matter of some old-fashioned “representation” of historical content, but instead approached the “past” through stylistic connotation, conveying “pastness” by the glossy qualities of the image, and “1930s-ness” or “1950s-ness” by the attributes of fashion.⁴¹

Jameson is dus van mening dat een gevoel van een verleden of historiciteit wordt gecreëerd, in plaats van een representatie van een historische gebeurtenis. Dit gevoel wordt volgens hem gecreëerd doordat er vooral gebruik wordt gemaakt van stilistische elementen als genreconventies uit een bepaald tijdperk, stereotypes en andere symbolische objecten uit een historische periode, zoals mode.⁴² Daarbij wordt volgens hem vooral gebruik gemaakt van “glossy” aspecten uit een verleden, waarmee hij wil zeggen dat negatieve of duistere aspecten van een geschiedenis vaak niet naar voren komen in de nostalgia film. Tevens hoeven nostalgia films niet te gaan over een verleden volgens Jameson. Zo stelde hij in de jaren '90 dat de *Star Wars*-filmreeks ook als nostalgisch kon worden gezien, omdat het gebruik maakte van het populaire sciencefictiongenre uit de jaren '50. Het hergebruiken van esthetische of culturele artefacten is volgens Jameson wat nostalgie in de nostalgia film creëert.⁴³

Philip Drake noemt dit ‘retro film’ en stelt dat het in dit soort films niet zozeer om de reconstructie van het verleden of een historische gebeurtenis gaat, maar om zijn herdenking en uitbeelding van het verleden.⁴⁴ Volgens Drake gaat het om een “historisch gevoel” dat wordt neergezet.⁴⁵ Drake is het met de stelling van Jameson eens in dat hij vindt dat de nostalgia film functioneert als een manier om het verleden in een koopwaar of product om te zetten. Daarbij

⁴⁰ Fredric Jameson, *The Cultural Turn*, 129.

⁴¹ Fredric Jameson, *Postmodernism*, 19.

⁴² Ibid.

⁴³ Fredric Jameson, *The Cultural Turn*, 8.

⁴⁴ Philip Drake, “‘Mortgaged to Music’: New Retro Movies in 1990s Hollywood Cinema,” in *Memory and Popular Film* (Manchester: Manchester University Press, 2003), 188.

⁴⁵ Ibid., 189.

dienen de nostalgia films volgens hem ook niet om het verleden te representeren of kritiek te leveren op het verleden. Nostalgia films proberen het verleden alleen op te roepen. Dit gebeurt volgens Drake via stilistische elementen als mode en muziek.⁴⁶ Jameson verklaart het gebruik van stilistische elementen en culturele artefacten in nostalgia films aan het herkennen van het publiek. Volgens hem is nostalgie onvermijdelijk verbonden met een vorm van herkenning bij de kijker.⁴⁷

Herkenning bij de kijker is voor Pam Cook een groot onderdeel van het kijkplezier. Zij is van mening dat dit bewerkstelligd kan worden door cinematografische strategieën als het inzetten van kostuums, ontwerp van de set en acteerwerk. Het gaat hierbij volgens haar om een “spel van herkenning” bij het publiek, bewust gecreëerd door de regisseurs. Culturele referenties kunnen daarbij dienen een herkenning te bieden en een nostalgie te creëren. Referenties als iconografische memorabilia en muziek kunnen dan helpen bij het creëren van een *nostalgic gaze*.⁴⁸ Door te stellen dat stilistische elementen helpen bij het creëren van een nostalgie, kan Cook als *mode agent* worden beschouwd.⁴⁹

Christine Sprengler kan ook gezien worden als aanhanger van de *nostalgia mode*. Zij gaat in op “visual triggers” die nostalgie creëren. Hieronder vallen volgens haar verschillende esthetische elementen zoals props en kostuums. Deze *triggers* zetten volgens haar een “visual pastness” neer en zijn afkomstig uit “een canon van materiële objecten en visuele stijlen geassocieerd met mediarepresentaties van het verleden.”⁵⁰ Daarnaast maakt Sprengler door middel van de theorie van Marc LeSueur onderscheid in nostalgia film tussen “surface realism” en “deliberate archaism”. Eerstgenoemde maakt gebruik van “period markers”, zoals kleding en auto’s, om zo een historisch realisme neer te zetten.⁵¹ ‘Deliberate archaism’ creëert

⁴⁶ Ibid.

⁴⁷ Fredric Jameson, *Postmodernism*, 20.

⁴⁸ Pam Cook, *Screening the Past*, 98.

⁴⁹ Cook stelt echter wel dat nostalgia film de potentie heeft zelfreflectie te stimuleren bij het publiek. Zij stelt dat films gebruik kunnen maken van cinematografische strategieën om zo het probleem met geheugen en geschiedenis aan te kaarten. Zie: Pam Cook, *Screening the Past: Memory and Nostalgia in Cinema* (New York: Routledge, 2005), 5.

⁵⁰ Christine Sprengler, *Screening Nostalgia: Populuxe Props and Technicolor Aesthetics in Contemporary American Film* (New York: Berghahn Books, 2009), 33.

⁵¹ Daarbij benadrukt ze de oppervlakkigheid van de ‘surface realism’. Als voorbeeld geeft ze dat een film die zich afspeelt in 1957 en gevuld is met objecten die in dat jaar zijn geproduceerd, als realistisch kan worden aanschouwd. Echter, realistischer gezien werden ruimtes in die tijd niet alleen gevuld met objecten die louter in dat jaar werden geproduceerd. Ruimtes bestonden ook uit meubilair dat afkomstig was uit bijvoorbeeld het decennium ervoor. Dit is volgens Sprengler het gevolg van het toekennen van ‘period markers’ uit massamedia-beelden. Daarmee concludeert zij dat kijkers het “realisme van een setting uit de jaren ’50 toekennen aan het herkennen van objecten die al eerder gecontextualiseerd zijn door films of televisieseries die de jaren ’50 als setting hebben.” Het realisme is daarmee volgens haar dus oppervlakkig. Zie: Christine Sprengler, *Screening Nostalgia: Populuxe Props and Technicolor Aesthetics in Contemporary American Film* (New York: Berghahn Books, 2009), 85.

anderzijds nostalgie door niet alleen het uiterlijk en gevoel van een bepaalde periode neer te zetten, maar ook gebruik te maken van bepaalde kunstvormen uit die tijd. Als voorbeeld gebruikt ze de zwart-wit-esthetiek die in *Schindler's List* (Steven Spielberg, 1993) refereert naar de jaren '40.⁵² Voor Sprengler zijn 'surface realism' en 'deliberate archaism' belangrijke factoren in het oproepen van nostalgie.⁵³

Ook Stefanie Armbruster gaat in op "triggers" die een "connotation of pastness" neerzetten. Hieronder noemt zij ook het narratief, waarbij verhalen kunnen aanvoelen als een verhaal uit een eerder tijdperk. Als voorbeeld geeft ze een televisieserie waarbij wordt gerefereerd naar de jaren '80 door de beelden van mannelijkheid die destijds dominant waren.⁵⁴ Anderzijds onderscheidt Armbruster ook 'artefact nostalgia': nostalgie afkomstig vanuit tekstuele elementen van een film in plaats vanuit het narratief.⁵⁵ In haar eigen onderzoek analyseert ze elementen als cameramontage, belichting, setting en decor, maar ook personages.⁵⁶ Zij stelt daarnaast dat intertekstualiteit als potentiële stimulans voor nostalgie kan dienen.⁵⁷ Intertekstualiteit kan volgens haar niet alleen de kennis van het publiek laten opleven, maar ook vormen van ervaringen en emoties oproepen.⁵⁸ Met name remakes en *reruns* bieden intertekstualiteit, door naar een origineel te verwijzen. Voor de kenner van het origineel levert dit volgens Armbruster nostalgie op.⁵⁹

Terwijl Armbruster in haar onderzoek nostalgie op zowel tekstueel als emotioneel niveau interpreteert, stelt Sprengler dat nostalgie ook zonder emotie gecreëerd kan worden. Zij is van mening dat de visuele triggers op een zelfbewuste manier worden neergezet, waardoor het idee van nostalgie wordt aangegeven zonder noodzakelijkerwijs een emotionele reactie op te roepen. Echter, Sprengler stelt wel: "this is not to suggest that affect does not have a role to play in nostalgia, only that it is no longer a necessary condition for the nostalgic experience."⁶⁰

⁵² Christine Sprengler, *Screening Nostalgia*, 86.

⁵³ *Ibid.*, 85.

⁵⁴ Stefanie Armbruster, *Watching Nostalgia*, 194.

⁵⁵ Stefanie Armbruster, *Watching Nostalgia*, 72.

⁵⁶ Personages kunnen volgens Armbruster verwijzen naar een verleden of een historiciteit neerzetten door historische rollen te vervullen, zoals vrouwelijke personages als huisvrouw, moeder of minnares. Zie: Stefanie Armbruster, *Watching Nostalgia: An Analysis of Nostalgic Television Fiction and Its Reception* (Bielefeld: Transcript Verlag, 2016), 187.

⁵⁷ Intertekstualiteit wordt in dit onderzoek geïnterpreteerd als het verwijzen van een tekst naar een andere, eerdere tekst. Volgens Graham Allen ligt de definitie van dit begrip niet vast, omdat het een proces van lezen en interpretatie van een tekst inhoudt. Daarmee zou het gezien kunnen worden als subjectieve handeling. In dit onderzoek worden de intertekstuele referenties echter zo objectief mogelijk geanalyseerd.

Zie: Graham Allen, *Intertextuality*, 2e editie (New York: Routledge, 2011), 2.

⁵⁸ Stefanie Armbruster, *Watching Nostalgia*, 74.

⁵⁹ *Ibid.*, 142.

⁶⁰ Christine Sprengler, *Screening Nostalgia*, 33-34.

Een filmwetenschappelijk onderzoek gaat volgens Sprengler dus, evenals Jameson, om visuele triggers die een historiciteit neerzetten.

3.3. *Nostalgie naar de toekomst*

In veel discussies over nostalgie staat de aanname centraal dat nostalgie een vorm van geheugen of verleden impliceert. Echter, in sommige benaderingen wordt ook nostalgie toegepast op de toekomst. Davis stelt bijvoorbeeld de vraag of het mogelijk is nostalgie te voelen naar de toekomst. Deze vraag komt voor hem voort uit de vraag waar de lijn moet worden getrokken om iets nostalgisch te kunnen noemen. Hij stelt daarover het volgende:

[...] the ability to feel nostalgia for events in our past has less (although clearly something) to do with how recent or distant these events were than with the way they contrast- or, more accurately, the way we *make* them contrast – with the events, moods and dispositions of our present circumstances.⁶¹

Volgens Davis wordt het gevoel van nostalgie dus gecreëerd door hoe gebeurtenissen worden afgezet tegen hedendaagse omstandigheden. Hij benadrukt daarbij wel dat het niet zozeer gaat om het contrast *an sich* wat tussen deze twee ontstaat, maar het soort subjectieve contrast dat nostalgie opwekt.⁶² In deze beredenering zou het mogelijk zijn nostalgie te kunnen voelen voor de toekomst, maar Davis stelt dat dit altijd gepaard gaat met een “looking back”-functie die volgens hem eigen is aan nostalgie.⁶³ Ook Boym is van mening dat nostalgie niet altijd over het verleden hoeft te gaan; het kan volgens haar *retrospective* en *prospective* zijn.⁶⁴ Zij stelt dat “fantasieën over het verleden bepaald door behoeften uit het heden een directe impact hebben op de toekomst.”⁶⁵ Voor beide Davis en Boym kan dus een nostalgie naar de toekomst bestaan, maar is deze onlosmakelijk verbonden met het verleden. Davis interpreteert dit als een contrast, waarin altijd het terugkijken naar een verleden centraal staat.⁶⁶ Voor Boym kan nostalgie juist het terugkijken tegelijkertijd met het vooruitkijken betekenen.⁶⁷

Niet alleen binnen de mood-theorie wordt nostalgie naar de toekomst benaderd, ook binnen de mode-theorie is dit een onderwerp. Zo stelt Jameson dat de *Star Wars*-filmreeks

⁶¹ Fred Davis, “Nostalgia, Identity and the Current Nostalgia Wave,” 417.

⁶² Ibid.

⁶³ Ibid.

⁶⁴ Svetlana Boym, *The Future of Nostalgia*, xvi.

⁶⁵ Ibid.

⁶⁶ Fred Davis, “Nostalgia, Identity and the Current Nostalgia Wave,” 417.

⁶⁷ Svetlana Boym, *The Future of Nostalgia*, xvi.

nostalgisch is, omdat het gebruik maakt van genreconventies uit het verleden. Hoewel de film zich afspeelt in een toekomst, kan het volgens hem dus toch een gevoel van het verleden overbrengen.⁶⁸ Deze verschillende perspectieven over nostalgie naar de toekomst kunnen interessant zijn voor dit onderzoek, omdat de film *Ready Player One* zich afspeelt in een dystopische toekomst.

3.4. *Is nostalgie positief of negatief?*

Binnen het debat benadert een aantal auteurs nostalgie op een kritische manier. Het is belangrijk om een kort overzicht te geven om de relevantie van dit onderzoek aan te tonen. Volgens Jameson levert het hergebruiken van culturele artefacten op dat er “selectief herdacht” wordt. Er zou volgens hem worden gekozen uit gelimiteerde iconografieën die goed bij de stijl van een film zouden passen. Daarmee worden bepaalde situaties uit het verleden, zoals gebeurtenissen, uitgesloten.⁶⁹ Andrew Hoskins is daarnaast van mening dat door een gemediatiseerd geheugen, historische gebeurtenissen alleen herinnerd worden door hun mediarepresentatie.⁷⁰ Dit leidt volgens Jameson tot een continue herhaling van die representaties. De nostalgia film als voorbeeld wordt dan louter een narratieve herhaling van historische stereotypen. Daardoor, concludeert Jameson, zijn verhalen niet meer origineel, het zijn kopieën van kopieën.⁷¹

Desalniettemin biedt een aantal andere auteurs een meer genuanceerde benadering.⁷² Grainge kan met zijn theorie over nostalgia mood en nostalgia mode bijvoorbeeld als neutraal worden beschouwd. Belangrijk voor hem is dat de twee categorieën niet als apart moeten worden gezien, maar juist samengaan.⁷³ Dit is ook voor Armbruster een belangrijk punt. Zij interpreteert nostalgie hoofdzakelijk als emotie, waarbij ze van mening is dat nostalgie iemands gevoel van verlies inhoudt. Volgens Armbruster gaat nostalgie gepaard met emotionele gevoelens gevoed door het verleden. Voor haar ligt receptie en emotie centraal in het onderzoek

⁶⁸ Fredric Jameson, *The Cultural Turn*, 8.

⁶⁹ Fredric Jameson, *The Cultural Turn*, 129.

⁷⁰ Andrew Hoskins, “New Memory: Mediating History,” *Historical Journal of Film, Radio and Television* 21, nr. 4 (2001): 336.

⁷¹ Fredric Jameson, *The Cultural Turn*, 130.

⁷² Er is een aantal auteurs expliciet positief over nostalgie. Fred Davis en Vera Dika benaderen nostalgie allebei op een positieve manier. Volgens Davis is nostalgie altijd verbonden met een positief gevoel naar het verleden en komt het bijna nooit voor in negatieve sentimenten. Vera Dika is van mening dat nostalgie een utopisch fenomeen is, waarin altijd wordt verwezen naar een utopisch verleden.

Zie: Fred Davis “Nostalgia, Identity and the Current Nostalgia Wave,” *Journal of Popular Culture* 11, nr. 2 (1977), en Vera Dika, *Recycled Culture in Contemporary Art and Film: The Uses of Nostalgia* (Cambridge: Cambridge University Press, 2003), 90.

⁷³ Paul Grainge, “Nostalgia and Style in Retro America,” 29.

naar nostalgie.⁷⁴ Bovendien stelt ze dat een nostalgisch object structurele elementen bevat die nostalgie toestaan, het object hoeft van zichzelf niet per se nostalgisch te zijn.⁷⁵ Hoewel Armbruster nostalgie hoofdzakelijk als gevoel benadert, stelt ze dat het mogelijk is voor teksten om intentioneel nostalgisch gecreëerd te worden. Anderzijds kan nostalgie ook worden gevormd door publieken, gebaseerd op hun gevoelens van nostalgie wanneer ze programma's kijken die producenten niet intentioneel als nostalgisch hebben gecreëerd.⁷⁶ Armbruster combineert in haar theorie de argumenten van zowel de mood agents als de mode agents.

Ook Michael Pickering en Emily Keightley zijn genuanceerd door te stellen dat nostalgie zowel positief als negatief kan zijn. Zij erkennen de stelling dat nostalgie als mogelijk gevaarlijk kan worden gezien omdat het verkeerde representaties van het verleden kan inhouden. Daarbij kan het een potentiële ontevredenheid met het heden weergeven. Echter, Keightley en Pickering zijn van mening dat nostalgie juist ook positief kan zijn.⁷⁷ Zij zien nostalgie niet alleen als het verlangen naar een eerder of geïdealiseerd verleden, maar ook als een middel om de onzekerheden van de toekomst aan te gaan.⁷⁸ Volgens Pickering en Keightley kan nostalgie dus zowel melancholisch als utopisch zijn.⁷⁹ Daarnaast zijn zij van mening dat hoewel nostalgie van oudsher verwijst naar een verlies, het concept niet gereduceerd kan worden tot één vaste definitie. Zij stellen dat nostalgie zowel progressieve en utopische impulsen als regressieve en melancholische standpunten kent.⁸⁰ Daarbij leveren zij dus impliciet kritiek op bovenstaande auteurs die nostalgie enerzijds als mood of anderzijds als mode zien.

3.5. *Waarom gebeurt nostalgie?*

De nostalgietrend binnen de populaire cultuur bestaat al een aantal decennia. Theoretici als Davis en Jameson hebben gepoogd de trend te verklaren. Volgens Jameson is nostalgie een effect van het postmodernisme, mede door de komst van het kapitalisme.⁸¹ Davis is daarentegen van mening dat de nostalgietrend als een toevluchtsoord dient.⁸² Michael Dwyer biedt een andere benadering door middel van zijn onderzoek. Hij stelt aan de hand van voorbeelden uit de jaren '80 dat toentertijd nostalgie naar de jaren '50 populair was, omdat dezelfde mensen die

⁷⁴ Stefanie Armbruster, *Watching Nostalgia*, 13.

⁷⁵ Ibid.

⁷⁶ Ibid., 12.

⁷⁷ Michael Pickering en Emily Keightley, "The Modalities of Nostalgia," 923.

⁷⁸ Ibid., 921.

⁷⁹ Ibid.

⁸⁰ Ibid., 919.

⁸¹ Fredric Jameson, *Postmodernism*, 19.

⁸² Fred Davis, "Nostalgia, Identity and the Current Nostalgia Wave," 422.

de cultuur uit de jaren '50 consumeerden inmiddels de volwassenen waren die de cultuur in de jaren '80 maakten en bepaalden.⁸³ In de beredenering van Dwyer lijken nostalgische gevoelens van mediaproducten naar hun kindertijd de inhoud van mediateksten te bepalen. Dit kan mogelijk verklaren waarom nostalgie naar de jaren '80 op het moment zo populair is, omdat gesteld kan worden dat het voornamelijk de mensen zijn die destijds opgroeiden die nu een grote rol hebben binnen audiovisuele producties wegens hun kennis en ervaring met het werkveld. Sharon Willis legt dit in onderstaand citaat goed uit:

This is the popular culture that formed the previous generation - the parent generation - now the shapers of dominant critical discourse about popular culture. And if that generation experienced as children the formative effects of a popular culture whose nostalgia and recollection was seeking to make some sense, through cultural artifacts and repetitions, of the 1960s, later appropriations of the products of the 70s recycle them as a kind of nostalgia to the second degree - nostalgia for nostalgia.⁸⁴

Volgens haar kan nostalgie naar een bepaalde periode dus verklaard worden vanuit het feit dat de mensen die nu populaire cultuur produceren, destijds opgroeiden met een populaire cultuur waarin nostalgie of teruggrijpen naar een verleden de maatstaf was. Daarin benadrukt ze ook het mediatiseren van historische gebeurtenissen, zoals culturele artefacten. Volgens haar levert het mediatiseren of reproduceren van het verleden een nostalgie voor nostalgie op. Jameson zou dat met haar eens kunnen zijn, omdat hij van mening is dat herhaling van culturele artefacten een nostalgie naar een nostalgie is. Hij is van mening dat dat kopieën van kopieën oplevert en dat daarmee de cirkel voor nostalgie in stand wordt gehouden.⁸⁵

⁸³ Michael D. Dwyer, *Back to the Fifties: Nostalgia, Hollywood Film, and Popular Music of the Seventies and Eighties* (Oxford: Oxford University Press, 2015), 41.

⁸⁴ Sharon Willis, "The Fathers Watch the Boys' Room," *Camera Obscura* 11, nr. 2 (1993): 48.

⁸⁵ Fredric Jameson, *Postmodernism*, 19.

4. Methode

In het theoretisch kader is een overzicht gegeven van de verschillende benaderingen en interpretaties over nostalgie. In dit onderzoek zal ik gebruik maken van de meer genuanceerde interpretaties, alsmede de kernideeën over nostalgia mode. Daarbij maak ik ook gebruik van aanvullende literatuur, zoals die van Sprengler en Drake, die handvatten geven bij het analyseren van nostalgie in de filmtekst. Ik beschouw nostalgie, evenals Grainge en Armbruster, als gevoel of emotie dat gecreëerd kan worden in een tekst. Daarbij neem ik Grainge's interpretatie over en stel dat nostalgie een verlangen naar het verleden inhoudt.⁸⁶ Bovendien positioneer ik mijzelf binnen de theorie van Boym en Sirianni, die stellen dat nostalgie naar een niet-eerder meegemaakt tijdperk mogelijk is.⁸⁷ Om adequaat met nostalgie als concept om te gaan benader ik nostalgie dus als beide mood en mode, maar zal ik vanwege filmwetenschappelijke redenen alleen de nostalgia mode analyseren. Daarbij worden de verschillende benaderingen en interpretaties die in het theoretisch kader als overzicht zijn gegeven ook waar mogelijk toegepast op de filmanalyse.

Armbruster combineert in haar onderzoek tekstuele analyses naar Duitse en Spaanse televisiecasussen met empirisch receptieonderzoek. In deze analyse zal ik gebruikmaken van haar theorie, evenals de tekstuele methode die zij hanteert. Dit onderzoek wordt gedaan door middel van een tekstuele analyse, in combinatie met literatuuronderzoek. Armbruster doet in haar onderzoek hetzelfde en biedt zo een ruim theoretisch overzicht en een methodisch kader. Aanvullend op deze methode wordt ook gebruik gemaakt van de methode die Sprengler hanteert. Zij doet een tekstuele analyse naar visuele triggers en stelt dat een nostalgische ervaring gecreëerd kan worden zonder daarbij een emotionele reactie op te roepen.⁸⁸ Door de theorie over visuele triggers van Armbruster en Sprengler te combineren, kan er op een breder niveau geanalyseerd worden naar de functie van nostalgie in deze tekst. Deze methode heeft echter wel een aantal beperkingen, waarvan de voornaamste is dat het moeilijk is iets te kunnen zeggen over nostalgische reacties. Waar Armbruster receptieonderzoek doet in de vorm van interviews, gebruik ik mezelf als toeschouwer. Het onderzoek zou dus vollediger zijn als het niet alleen een tekstuele analyse inhield, maar ook een receptieonderzoek onder meerdere toeschouwers. Dit is vanwege de omvang echter niet mogelijk. Omdat het verder duidelijk is dat de nostalgia mood voornamelijk aanhangers kent vanuit de sociologie, is het ingewikkeld om hier onderzoek naar te doen. Over de aard van de nostalgische reactie kan ik met dit

⁸⁶ Paul Grainge, "Nostalgia and Style in Retro America," 28.

⁸⁷ Svetlana Boym, *The Future of Nostalgia*, xviii en Joseph Sirianni, "Nostalgic Things," 188.

⁸⁸ Christine Sprengler, *Screening Nostalgia*, 33.

onderzoek dus niets zeggen. Daarentegen kan dit onderzoek wel als basis dienen voor verder onderzoek, als voorbeeld receptieonderzoek.

Daarnaast is het belangrijk om te stellen dat *Ready Player One* een boekverfilming is. Er bestaat een aantal verschillen tussen het boek en de film.⁸⁹ In dit geval is alleen de film geanalyseerd. Omdat er gebruik wordt gemaakt van een tekstuele analyse gevormd vanuit filmwetenschappelijke theorie, zal in dit onderzoek de inhoud van het boek niet van toepassing zijn. Een mogelijk verder onderzoek zou de stijlelementen tussen het origineel en de verfilming kunnen analyseren.

Om een goed overzicht te hebben van de film en het narratief, is een samenvatting van de film in de bijlage toegevoegd. In bijlage 2 is een overzicht van alle referenties die worden gemaakt in de film.⁹⁰ Deze bijlages dienen als extra ondersteuning van het analyse materiaal.

⁸⁹ Zo is er bij de verfilming van het boek veel moeite geweest om sommige auteursrechtelijke referenties rond te krijgen. Het boek kent veel grotere referenties naar de populaire cultuur uit de jaren '70 en '80, omdat de auteur geen problemen had met het gebruiken van auteursrechtelijke referenties. Zo is de film *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) een belangrijk onderdeel van het plot in het boek, maar lukte het de makers van de film niet hier de licentie over te verkrijgen. Daarnaast is ook een aantal referenties uit het boek niet hergebruikt in de film, omdat deze afkomstig waren van regisseur Steven Spielberg. Er wordt beweerd dat hij niet teveel naar zichzelf wilde refereren en daarom referenties heeft vervangen of weggelaten. Dit heeft geleid tot verschillen in intertekstuele referenties tussen het boek en de film. Zie: 'Ready Player One – Trivia,' *IMDb*, https://www.imdb.com/title/tt1677720/trivia?ref_=tt_trv_trv

⁹⁰ Het schema is gebaseerd op de referentie en het soort referentie. De referenties staan in chronologische volgorde. Hierdoor is dus een duidelijk overzicht in het aantal dialoogreferenties, muzikale referenties of referenties in de mise-en-scène. Ook is in het schema vermeld naar welke tekst de analyse verwijst. Hierdoor wordt duidelijk dat de referenties verschillen van verwijzingen naar films, televisieprogramma's, games of populaire culturele uitingen van het toenmalig tijdperk. Daarmee wordt ook duidelijk dat de meeste referenties, hoewel er ook sprake is van uitzonderingen, verwijzen naar de populaire cultuur uit de jaren '70 en '80. Het overzicht focust zich dus op de soort referenties en waar ze naar verwijzen, in plaats van wanneer ze plaatsvinden of wie de referentie maakt. Daarmee ondersteunt het de kern van dit onderzoek.

5. Analyse

De vraag die centraal staat in dit onderzoek is ‘Wat is de functie van nostalgie in *Ready Player One*?’ In deze analyse zal ik met behulp van de literatuur uit het theoretisch kader op een tekstuele manier analyseren hoe nostalgie wordt gecreëerd. Hierbij kijk ik hoofdzakelijk naar stijlelementen. Met behulp van de theorieën over nostalgie, kan ik op verschillende niveaus analyseren hoe nostalgie tot stand komt. Daarmee kan in de conclusie antwoord worden gegeven op de vraag die leidend is in dit onderzoek.

5.1. Muziek

Er kan gesteld worden dat muziek een grote factor van het creëren van nostalgie is in de film *Ready Player One*. Drake gaat in zijn onderzoek in op hoe retro films uit de jaren '90 door middel van muziek nostalgie creëren. Hij stelt daarover het volgende: “[...] it is the work of the soundtrack and the memorialised knowledge it conveys that particularly helps to establish the retro feel to the film”⁹¹ Muziek kan dus worden gezien als stijlelement dat bijdraagt om een gevoel van het verleden neer te zetten en daarmee nostalgie op te roepen. In dit gedeelte van de analyse wordt daarom ingegaan op het stijlelement muziek en hoe dat samenhangt met nostalgie in de film *Ready Player One*.

Allereerst is het belangrijk om te benoemen dat er een soundtrack is met originele muziek en een soundtrack met auteursrechtelijk beschermde nummers die in de film voorkomen. Deze albums heten *Ready Player One (Original Motion Picture Soundtrack)* en *Ready Player One: Songs from the Motion Picture*.⁹² Laatstgenoemde is alleen digitaal verkrijgbaar. Vanaf nu zal eerstgenoemde soundtrack worden aangeduid als ‘originele soundtrack’ en laatstgenoemde als ‘digitale soundtrack’ om het verschil aan te geven. In bijlage 3 is een overzicht van de albums te vinden. Hoewel beide soundtracks van belang zijn voor de film, kan beargumenteerd worden dat de digitale soundtrack een meer nostalgische functie heeft. Het openingsnummer ‘Jump’ van VanHalen staat daar niet op, maar is een belangrijk eerste element in de film. Het nummer komt uit 1983 en stond destijds op nummer één. Voor een groot deel van het publiek zal dit nummer dus bekend zijn, waardoor er een beroep wordt gedaan op herkenning. Bovendien wordt door het inzetten van het populaire nummer meteen het historische kader van de film gevestigd. Er kan gesteld worden dat de toon van de film met dit nummer wordt gezet op nostalgie.

⁹¹ Philip Drake, “Mortgaged to Music”, 193.

⁹² Het originele album is gecomponeerd door Alan Silvestri, wie ook de soundtrack voor de *Back To The Future*-trilogie (1985-1990) heeft gecomponeerd. In *Ready Player One* wordt een aantal keer verwezen naar de trilogie.

Het inzetten van de nummers van de digitale soundtrack kan verschillende functies hebben. Allereerst zijn alle nummers afkomstig uit de jaren '70 en '80 en destijds populair. Zoals al eerder gesteld, heeft het inzetten van popmuziek tot gevolg dat het herkenbaar is voor een groot publiek. De nummers zijn bekend doordat de kijker het tijdperk zelf heeft meegemaakt, of door middel van een gemediatiseerd geheugen. Zo is Sprengler van mening dat een nummer als geheugensteun kan dienen doordat het herinneringen oproept. Deze herinneringen kunnen teruggaan naar de eerste kennismaking met dat nummer of herinneren aan een tijd waarin het persoon het nummer vaak luisterde.⁹³ Daarmee creëert muziek in films dus een vorm van nostalgie bij de toeschouwer. Deze vorm van nostalgie gebeurt op een individueel niveau, omdat het persoonlijke herinneringen oproept. Om bij zoveel mogelijk mensen dan nostalgie op te roepen, is het een strategie om breed bekende nummers in te zetten. De kans dat de meeste mensen het nummer herkennen en persoonlijke nostalgie ervaren is dan het grootst. Deze strategie wordt ook gebruikt in *Ready Player One* door de digitale soundtrack.

Daarnaast heeft een aantal nummers in de film een narratieve functie. Dit is bijvoorbeeld bij het nummer 'Stayin' Alive'. Tegelijkertijd met dit nummer wordt er gedanst door de twee hoofdpersonages en dansen zij op een dansvloer, identiek aan die van *Saturday Night Fever* (John Badham, 1977). De muziek, dansvloer en dansstijl vormen dus samen een grote referentie naar de film uit 1977. De muziek en mise-en-scène hebben een belangrijke functie in het narratief, omdat het hier de voortgang van de relatie tussen twee personages weergeeft. Een ander voorbeeld waarin de narratieve functie van muzikale ondersteuning naar voren komt is tijdens de laatste gevechtsscène. Hierin wordt een *boombox* omhoog gehouden, wat op zichzelf een verwijzing is naar de film *Say Anything...* (Cameron Crowe, 1986). De muziek die uit de boombox komt staat echter op zichzelf. In dit geval gaat het niet zozeer om de herkenning van het nummer, maar om de interpretatie van de songtekst. Drake stelt bijvoorbeeld dat herkenning van nummers bij het publiek beïnvloedt hoe het publiek narratieve gebeurtenissen interpreteert. Dit is vooral bij situaties waar songteksten worden gebruikt om commentaar te geven op de acties in de film.⁹⁴ Er kan gesteld worden dat het nummer 'We're Not Gonna Take It' functioneert als strijdlied, vanwege de songtekst en de gevechtsscène die het ondersteunt.

Een andere functie van de nummers die voorkomen in de film is het creëren van een gevoel van het verleden. De nummers die op de digitale soundtrack staan zijn uitsluitend afkomstig uit de jaren '70 en '80, waardoor een soort historiciteit wordt opgeroepen. Het doel

⁹³ Christine Sprengler, *Screening Nostalgia*, 76.

⁹⁴ Philip Drake, "Mortgaged to Music", 194.

van deze historiciteit is om het gevoel van een historische periode neer te zetten.⁹⁵ De nummers op de digitale soundtrack creëren samen dus het nostalgiegevoel. Het recyclen of hergebruiken van populaire culturele uitingen uit een specifieke periode kan dus bijdragen aan het neerzetten van een historiciteit. Volgens Jameson is het dit gevoel van verleden, of historiciteit, dat nostalgie creëert.⁹⁶

5.2. *Dialoogreferenties*

Een ander onderdeel waar gesteld kan worden dat het nostalgie creëert, zijn de dialoogreferenties. Hoewel weinig theoretici ingaan op referenties naar het verleden in specifiek de dialoog, kan dit in deze film ook als stijlelement worden gezien. Naast de mise-en-scène en de muziek is dit namelijk het meest voorkomende stijlelement waarin naar het verleden wordt gerefereerd. In de onderstaande alinea's wordt geanalyseerd wat de dialoogreferenties opleveren.

In tegendeel tot bijvoorbeeld kostuums of muziek kunnen dialoogreferenties als minder belangrijk worden beschouwd, omdat ze vaak onopvallend gebeuren. Kent een kijker de referentie niet, dan is het mogelijk dat de kijker niet doorheeft dat er een referentie heeft plaatsgevonden. Daarentegen vergt een dialoogreferentie minder aandacht van de toeschouwer, omdat in veel gevallen de referentie expliciet wordt vermeld. Een referentie in het decor moet vaak door een actieve toeschouwer worden herkend en omgezet naar datgene waar het naar verwijst, zoals een film of muziknummer. In veel van de dialoogreferenties die worden gemaakt in *Ready Player One*, wordt de verwijzing al duidelijk gemaakt. Dit is bijvoorbeeld in de zin: "That's Something About Mary-hairdo", waarin expliciet naar de gelijknamige film wordt verwezen. Hierdoor kan de kijker sneller de verwijzing herkennen en eventueel relateren. Doordat een toeschouwer iets sneller herkent, zal een kijker eerder waardering creëren voor een film. Pam Cook geeft als voorbeeld dat filmmakers als Hitchcock of Scorsese refereren naar hun eerdere werken en daarmee een "game of recognition" neerzetten. Hier kan de toeschouwer impliciet punten mee verdienen en dat draagt bij aan het kijkplezier.⁹⁷ De toeschouwers die de referentie herkennen creëren onderliggend een diepere waardering voor de film.

⁹⁵ In zijn analyse naar de retro film *Jackie Brown* (1997) stelt Philip Drake hetzelfde. De film zet een historiciteit neer die niet zozeer is gebaseerd op het waarheidsgetrouw weergeven van een historische periode, maar die een "1970s structure of feeling" creëert. Volgens Drake wordt deze historiciteit opgewekt door de muziek die wordt gebruikt in de film. Zie: Philip Drake, "'Mortgaged to Music': New Retro Movies in 1990s Hollywood Cinema," in *Memory and Popular Film* (Manchester University Press: Manchester, 2003), 194.

⁹⁶ Fredric Jameson, *Postmodernism*, 19.

⁹⁷ Pam Cook, *Screening the Past*, 99.

In *Ready Player One* wordt vaker gespeeld met deze *game of recognition*. Alle referenties die worden gemaakt in de film kunnen worden geïnterpreteerd als *game of recognition*, omdat de toeschouwer wordt uitgedaagd na te denken over waar deze verwijzing naar refereert. Veel dialoogreferenties worden niet expliciet gemaakt, waardoor de kijker in een soort spel van herkenning komt. Dit gebeurt bijvoorbeeld wanneer de hoofdpersoon ‘McFly’ wordt genoemd. Hier ontstaat een spel van herkenning, omdat het refereert naar de hoofdpersoon uit de filmreeks *Back To The Future* (Robert Zemeckis, 1985-1990). Is de toeschouwer niet bekend met de inhoud van deze filmreeks, dan mislukt het spel van herkenning. Er kan gesteld worden dat het herkennen van de dialoogreferenties twee aspecten oplevert. Ten eerste is dat, zoals Cook dat stelt, het kijkplezier en daarmee de waardering voor de film.⁹⁸ Ten tweede kan dit nostalgie opleveren, omdat de kijker de referentie herkent en daarmee dus bekend is met de filmreeks. Op deze wijze kan de kijker terugdenken aan de tijd waarin hij of zij in contact kwam met de filmreeks. Volgens Sprengler kan deze manier van herinneren een persoonlijke nostalgie opleveren. Zij spreekt hier over muziek als stimulans voor nostalgie, maar in dit geval zouden dialoogreferenties dus ook als stimulans voor persoonlijke nostalgie kunnen worden gezien.⁹⁹ Daarnaast kan de kijker ook terugdenken aan de inhoud van de film en de tijd wanneer de film uitkwam, waardoor ook een nostalgie naar dit tijdperk kan ontstaan. De kijker hoeft dan niet zelf het tijdperk te hebben meegemaakt, maar kan door een collectief of gemediatiseerd geheugen toch nostalgie voelen. Op deze manier kunnen de dialoogreferenties dus verschillende vormen van nostalgie oproepen.

5.3. *Mise-en-scène*

Een ander voornaam stijlelement in de film is de *mise-en-scène*. Hieronder zijn de set en kostuums de belangrijkste onderdelen voor het creëren van nostalgie. In de *mise-en-scène* dienen zij als visuele triggers. Zij creëren nostalgie doordat zij een historiciteit neerzetten, of visueel refereren naar een andere tekst. Armbruster is van mening dat intertekstualiteit als potentiële stimulans kan dienen. Intertekstualiteit kan volgens haar niet alleen de kennis van het publiek laten opleven, maar ook vormen van ervaringen en emoties oproepen.¹⁰⁰ In de film *Ready Player One* komt een aantal intertekstuele referenties voor, alsmede andere visuele triggers. Hieronder wordt ingegaan op een aantal daarvan en wordt hun functie geanalyseerd.

⁹⁸ Ibid.

⁹⁹ Christine Sprengler, *Screening Nostalgia*, 76.

¹⁰⁰ Stefanie Armbruster, *Watching Nostalgia*, 74.

Een scène waarin beide de setting en de kostuums een groot gevoel van verleden creëren, is de scène waarin Parzival zich samen met Aech omkleedt voor zijn date. Dit gebeurt in Aechs appartement in de OASIS. Parzival kleedt zich hier meerdere keren om als bekendheden, zoals Michael Jackson uit de videoclip van *Thriller* (1983). Niet alleen komt dit naar voren in de kostuums, ook wordt het expliciet benoemd. Daarnaast biedt het appartement van Aech meerdere referenties naar de jaren '70 en '80. De posters op de muur refereren bijvoorbeeld naar films als *Jaws* (Steven Spielberg, 1975) en *Ferris Bueller's Day Off* (John Hughes, 1986). Sprengler noemt dit "period markers" en stelt dat die een "surface realism" creëren. Zij stelt hierover het volgende: "Given the widespread practice of basing twentieth-century period recreations on mass media images, a mise en scène's realism may have more to do with its recognizability than anything else."¹⁰¹ Daarmee zegt zij in feite dat door een collectief of gemediatiseerd geheugen, de kijker bekend is met dit soort 'period markers'. De posters en kostuums dienen hier dus als herkenning en zetten daarmee een 'surface realism' neer. De 'surface realism' creëert in deze scène een gevoel van een appartement uit de jaren '80. De verschillende kostuums, in combinatie met de setting, creëren zo een nostalgische scène.

Andere momenten waarin de setting en de kostuums refereren naar een ander tijdperk, zijn de zogenoemde 'flashbackscènes'. Dit zijn de scènes waarin Parzival de videobibliotheek bezoekt en oude fragmenten uit Hallidays leven bekijkt. Een flashback kan op zichzelf al worden gezien als nostalgisch, omdat het verwijst naar een verleden en daarnaast een historiciteit neerzet. Ook Sprengler is van mening dat flashbacks als doel hebben nostalgie op te roepen bij de kijker.¹⁰² De fragmenten spelen zich af in de jeugd van Halliday, of in zijn volwassen jaren. In beide gevallen wordt een referentie naar de jaren '70 en '80 duidelijk door de kleding die Halliday draagt en posters die in de ruimte hangen. Hoewel de kleding in sommige gevallen niet een intertekstuele referentie maakt, zijn zij toch een visuele trigger. Kijkers herkennen deze visuele triggers als 'period markers' volgens Sprengler door de contextualisering in andere films of series. Kledingstijlen kunnen dan worden herkend door hun representatie in andere mediateksten die ook de jaren '80 als setting hebben.¹⁰³ In dit geval is dat een *high waist*-spijkerbroek en witte gympen die refereren naar de populaire kledingstijl in de jaren '80. Een ander voorbeeld is een fragment uit 2029 waarin Halliday een shirt draagt van *Space Invaders*, waarmee het refereert naar het gelijknamige arcadespel uit 1978. Hoewel het

¹⁰¹ Christine Sprengler, *Screening Nostalgia*, 85.

¹⁰² *Ibid.*, 86.

¹⁰³ *Ibid.*, 85.

duidelijk is dat de scène zich dus niet afspeelt in de jaren '70 of '80, wordt er met deze verwijzing wel een soort historiciteit neergezet.

In de scène waarin Parzival en Halliday naar Halliday als kind kijken, is de setting van de kamer ook een grote verwijzing naar het tijdperk van de jaren '70 en '80. Dit wordt duidelijk door visuele triggers als posters, zoals de film *Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark* (Steven Spielberg, 1981) of het arcadespel *Pac-Man* (1980). In de scène kijken Halliday en Parzival naar een jonge Halliday die op de spelcomputer Atari 2600 speelt. Samen met de posters op de muur, is het duidelijk dat dit fragment zich in de jaren '80 heeft afgespeeld. Hier kunnen de uitspraken van Dwyer en Willis toegepast worden. Zij stellen dat nostalgie naar een bepaald tijdperk verklaard kan worden doordat de huidige mediaproducten in dat tijdperk zijn opgegroeid. De populaire cultuur uit hun kindertijd lijkt de inhoud van mediateksten te bepalen.¹⁰⁴ Er kan gesteld worden dat de OASIS en veel spellen daarin zoveel referenties kennen naar de jaren '70 en '80, omdat Halliday in die tijd is opgegroeid. Zijn nostalgie naar de populaire cultuur van zijn kindertijd heeft voor een groot deel bepaald hoe de OASIS is vormgegeven. In de film wordt Hallidays obsessie met de popcultuur kort benoemd, maar deze flashbackscène kan gezien worden als verklaring hiervoor. De intertekstuele referenties in de OASIS kunnen dus verklaard worden vanuit Hallidays nostalgie naar zijn kindertijd.¹⁰⁵

Niet alleen de setting en kostuums kunnen dienen als visuele triggers, ook het gebruik van props zorgt voor een nostalgie. Hoewel de focus in de film meer ligt op de setting, wordt er ook een aantal keer gebruik gemaakt van props. Het voornaamste voorbeeld hiervan is de DeLorean-auto uit *Back To The Future*, waarin wordt gereden tijdens een race. Tijdens deze race komen er andere props voorbij die refereren naar een andere tekst, zoals de motor uit *Tron* (Steven Lisberger, 1982) en de T-Rex uit *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993). Deze props dienen als visuele triggers en creëren afzonderlijk een nostalgie. Ook hier zijn de visuele triggers afhankelijk van de herkenning van de kijker. Daarmee dragen de visuele triggers dus ook bij aan de 'game of recognition'. De kijker kan meer plezier en waardering uit de film halen als hij of zij de visuele trigger herkent. Daarentegen, als de kijker niet bekend is met bijvoorbeeld de film *Tron*, dan zal hij of zij de referentie missen. Er kan daarmee gesteld worden dat visuele triggers die een intertekstuele referentie maken altijd afhankelijk zijn van de herkenning bij de kijker. Echter kan hier ook de theorie van Jameson over het hergebruiken van culturele artefacten worden ingezet. Een voorbeeld hiervan is het omhoog houden van de

¹⁰⁴ Sharon Willis, "The Fathers Watch the Boys's Room," 48, en Michael Dwyer, *Back to the Fifties*, 9.

¹⁰⁵ Dit is echter een verklaring vanuit het narratief. Op tekstueel niveau zou dit kunnen worden verklaard door de auteur van *Ready Player One*.

eerdergenoemde *boombox* tijdens de gevechtsscène. Hoewel het origineel waar deze prop naar verwijst, de film *Say Anything...* (1986), waarschijnlijk bij weinig mensen inhoudelijk bekend is, zullen toch veel mensen de verwijzing herkennen. Dit komt, vanuit Jamesons theorie, vanwege het continue hergebruik van dit object in andere mediateksten.¹⁰⁶ De kans is groot dat de kijker de referentie van de boombox al in een andere film of serie heeft gezien en daarmee bekend is met de referentie, zonder ooit het origineel te hebben gezien.

Anders dan bij een dialoogreferentie waarbij expliciet een verwijzing wordt gemaakt naar het origineel, zoals de verwijzing naar Michael Jackson, moet een kijker bij een visuele trigger veelal bekend zijn met de inhoud van het origineel. Er kan gesteld worden dat visuele triggers die niet gepaard gaan met expliciete benoemingen, minder nostalgie creëren. Echter, de toeschouwers die de visuele trigger wel herkennen zullen een hogere waardering en wellicht diepere nostalgie voelen.

5.4. *Remake*

Eén scène in het bijzonder kan worden gezien als replica van een andere film. Dit is de scène waarin de karakters zich bevinden in de set van *The Shining* (Stanley Kubrick, 1980). Niet alleen de set is hetzelfde, ook de karakters en props zijn overgenomen. Zelfs de muziek die deze scène ondersteunt is afkomstig uit het origineel. Er kan gesteld worden dat deze scène functioneert als een zogenoemde *remake*. Hoewel de scène een kopie is van de hele film en daarbij alleen bekende elementen heeft overgenomen, is het duidelijk dat de scène gebaseerd is op de eerdere film. Volgens Armbruster kan een remake worden gezien als nostalgisch, omdat het verwijst naar een eerdere tekst, het origineel. In hoeverre het nostalgisch is, hangt volgens haar af van de intertekstualiteit. Daarbij gaat het volgens haar ook om hoe retrospectief die intertekstuele referentie is.¹⁰⁷ Als voorbeeld geeft ze in haar eigen onderzoek de zelfreflexiviteit van een remake, wat volgens haar nostalgie oplevert.¹⁰⁸ Zelfreflexiviteit komt ook voor in deze scène, op een narratief niveau. Het wordt duidelijk dat een aantal van de karakters wel bekend is met de film, maar het personage van Aech is dat duidelijk niet. Er wordt meerdere keren benoemd dat hij de film niet kent en dus niet weet wat er gaat gebeuren, of wat de opdracht is. Er kan gesteld worden dat de zelfreflexiviteit van het wel of niet kennen van het origineel ook doorspeelt naar de kijker. Hoe de personages in deze scène omgaan met *The Shining* is waarschijnlijk een afspiegeling van hoe de kijkers op hun beurt omgaan met deze scène. De

¹⁰⁶ Fredric Jameson, *Postmodernism*, 20.

¹⁰⁷ Stefanie Armbruster, *Watching Nostalgia*, 142.

¹⁰⁸ *Ibid.*, 189.

toeschouwers die bekend zijn met het origineel, zullen vermoedelijk evenals de personages inhoudelijk commentaar leveren op de film. De toeschouwers die echter niet bekend zijn met de film, zullen dus in onwetendheid de scène afwachten. Waarschijnlijk zullen zij zelfbewust zijn wanneer aan Aech op een oordelende manier wordt gevraagd of hij ooit *The Shining* heeft gezien. Dit hoeft echter niet te betekenen dat deze scène voor laatstgenoemde groep geen nostalgie op kan leveren. Lizardi is van mening dat ook onbekende kijkers nostalgie kunnen voelen door dit soort remakes. Hij is van mening dat er twee motivaties zijn voor remakes. De eerste motivering is dat het aantrekkelijk is voor kijkers die al bekend zijn met het origineel en bereid zijn geld te betalen voor de remake. De tweede motivatie is om de interesse bij een jong of onbekend publiek te wekken voor dit soort (oudere) teksten. Vaak wordt het onbekende publiek onbewust gestimuleerd om dan ook het origineel te kijken.¹⁰⁹ Zo kan er gesteld worden dat nostalgie ook gecreëerd kan worden voor de onbekende toeschouwers, omdat het nieuwe kijkers bindt met dit soort films. Zij worden er, volgens Lizardi, “toe verleid om een terugkijkend verlangen naar nostalgische teksten te ontwikkelen.”¹¹⁰ Deze scène zal als remake dus niet zozeer nostalgie creëren voor het origineel bij deze groep kijkers, maar zal dit wel creëren voor andere, soortgelijke films.

Deze scène valt op narratief en tekstueel niveau te koppelen aan het origineel. In het narratief is dat allereerst doordat er duidelijk wordt gerefereerd naar *The Shining*. Daarnaast wordt er inhoudelijk commentaar geleverd op narratieve elementen uit het origineel, zoals het zoeken van een sleutel voor ‘kamer 237’. Op tekstueel niveau wordt de scène ondersteund door muziek uit het origineel, bij de opening van de scène en de balzaalscène. Ook het decor valt precies te herleiden naar het origineel. Een adaptatie waarin ook wordt gerefereerd naar het origineel is het schilderij waarop Halliday in jaren ’20-stijl te zien is. In het origineel is de hoofdpersoon ook op een schilderij in jaren ’20-stijl te zien. Hoewel de scène aangepast is naar het narratief van *Ready Player One*, met zijn eigen karakters en props, blijft het origineel herkenbaar. De set, de typemachine, de driewieler, het rollende balletje, de tweeling en het bloed uit de lift zijn daarbij exacte kopieën van het origineel. Er kan daarom gesteld worden dat deze scène als remake en daarmee als nostalgisch functioneert. Dit is omdat er op verschillende niveaus wordt verwezen naar het origineel en dat levert op verschillende niveaus nostalgie op.

¹⁰⁹ Ryan Lizardi, *Mediated Nostalgia*, 106-108.

¹¹⁰ *Ibid.*, 113.

5.5. *Het verleden tegenover het heden*

De film *Ready Player One* is een interessante casus tussen de nostalgia films, omdat het zich in een dystopisch nabije toekomst afspeelt. Het verleden en het heden worden in de film op een harde manier tegenover elkaar gezet. Zoals al eerder is benoemd, is Davis van mening dat nostalgie altijd samengaat met een contrast. Voor hem ligt dit contrast vooral in positieve gevoelens en een verlangen naar het verleden tegenover negatieve gevoelens tegenover het heden. Ook Lowenthal is van mening dat een contrast inherent is aan nostalgie; hij refereert naar een “revolutionaire verandering” waarin wordt gebroken met het verleden en ruimte komt voor nostalgie.¹¹¹ Het is dus voor beide auteurs van belang dat nostalgie ontstaat wanneer het tegenover iets wordt gezet dat contrasteert. In de film *Ready Player One* gebeurt dit op een interessante manier, omdat het zich afspeelt in een toekomst. Hoewel de setting van de film in een dystopische wereld in 2045 is geplaatst, speelt de film zich voornamelijk af in een virtuele game. Er zijn in deze film meerdere contrasten te herkennen.

Een eerste contrast wordt duidelijk in het verschil tussen settingen. De scènes die het heden weergeven gaan gepaard met de scènes waarin de hoofdpersonages zich bevinden in de virtuele wereld, waarin met regelmaat een verwijzing wordt gedaan naar het verleden. Dit gebeurt onder andere door alleen dialoogreferenties naar een film, of kostuums die refereren naar mode uit een bepaald decennium. Er wordt dus tegelijkertijd een terugblik gedaan naar het verleden en het heden in de film. Daarbij valt de film niet alleen te plaatsen in de theorie die Boym geeft over nostalgie als terugkijken en tegelijkertijd vooruitkijken, maar ook in de theorie die Davis en Lowenthal geven over contrasten. Er is een duidelijk contrast zichtbaar tussen de scènes die zich afspelen in de virtuele wereld met intertekstuele verwijzingen naar het verleden en de scènes die zich afspelen in het heden. Davis stelt dat het niet gaat om hoe iets gecontrasteerd wordt, maar om het soort subjectieve contrast dat uiteindelijk nostalgie oplevert.¹¹² Dit zou dus betekenen dat het gaat om het gevoel dat de kijker krijgt bij de twee verschillende contrasten. Het is duidelijk dat de scènes in de virtuele wereld met verwijzingen naar het verleden geladen zijn door positiviteit. In het bijzonder in vergelijking met de scènes die het heden weergeven, krijgt de kijker positieve connotaties bij het gros van de scènes in de virtuele wereld. De scènes waarin het heden wordt weergegeven, staat veelal een dystopie centraal. Dit wordt onder ander duidelijk door kleur – de omgeving is donker en grijs – en het narratief – waarin onvrede met de situatie wordt geuit. Dit zorgt voor een negatieve connotatie bij de kijker. Vergelijken met de andere scènes waarin meer verwijzingen worden gemaakt naar

¹¹¹ David Lowenthal, *The Past is a Foreign Country – Revisited*, 49.

¹¹² Fred Davis, “Nostalgia, Identity and the Current Nostalgia Wave,” 417.

het verleden, ontstaat dan een contrast. Voor Davis is het soort subjectieve contrast dat ontstaat de voeding voor nostalgie.¹¹³

Een ander niveau waarin hetzelfde contrast duidelijk wordt is in het narratief. De ontevredenheid met het heden wordt duidelijk uit het feit dat Halliday, die geprezen wordt om zijn creatie, dood is. Er is een duidelijke lijn tussen de jaren voor zijn dood – waarin Halliday bezig was met het creëren en uitbreiden van de OASIS – en na zijn dood. Na zijn dood ontstaat er een jarenlange strijd om de macht over de OASIS te verkrijgen. Deze tweescheiding sluit aan bij wat Davis “simple nostalgia” noemt, waarin de overtuiging “toen was alles beter dan nu” centraal staat.¹¹⁴ Wederom is dit een subjectief contrast, dat de toeschouwer zelf creëert. Het wordt niet expliciet benoemd, maar de kijker interpreteert zelf de ontevredenheid met het heden. Dit komt door aspecten uit het narratief, zoals de huidige oorlog of het feit dat de hoofdpersoon in de sloppenwijk woont. Daarnaast is een belangrijk aspect uit het narratief dat de OASIS als toevluchtsoord wordt gebruikt. Dit sluit opnieuw aan bij Davis’ theorie. Hij verklaarde de nostalgietrend in de jaren ’70 als toevluchtsoord waar mensen heen gingen om te ontsnappen aan de destijds huidige maatschappij.¹¹⁵ Datzelfde fenomeen kan ook worden ontdekt in *Ready Player One*.

¹¹³ Ibid.

¹¹⁴ Fred Davis, “Yearning for Yesterday,” 129.

¹¹⁵ Davis was van mening dat mensen een ontsnappingsoord nodig hadden om de drastisch veranderende maatschappij in de jaren ’70 tijdelijk te vergeten. Hij verklaarde nostalgie en de nostalgietrend in de populaire cultuur daarvoor als uitkomst. Zie: Fred Davis, “Nostalgia, Identity and the Current Nostalgia Wave,” *Journal of Popular Culture* 11, nr. 2 (1977): 422.

6. Conclusie

De vraag die leidend is in dit onderzoek is ‘Wat is de functie van nostalgie in *Ready Player One*?’. In het theoretisch kader werd duidelijk dat nostalgie op verschillende manieren geïnterpreteerd wordt. In de film zijn verschillende elementen die aansluiten bij verschillende niveaus. De voornaamste zijn de auditieve en visuele stijlelementen. Ook zij functioneren op verschillende niveaus. Zo kan gesteld worden dat een aantal auditieve stijlelementen een narratieve functie heeft, zoals de muziek die het narratief ondersteunt of de dialoogreferenties. Daarnaast zetten voornamelijk de muzieknnummers een historiciteit neer, mede door hun populariteit in de jaren '70 en '80. De dialoogreferenties creëren door middel van hun intertekstualiteit nostalgie. Dit heeft vooral te maken met het zogenaamde ‘spel van herkenning’, zoals Cook dat noemt. Dit spel wordt ook opgeroepen bij de visuele triggers die zorgen voor nostalgie. Deze komen voornamelijk naar voren in de mise-en-scène en zijn op verschillende niveaus vindbaar. Dit is bijvoorbeeld in het decor of de setting, waarin een historiciteit wordt neergezet, maar ook op het niveau van flashbacks. Er kan gesteld worden dat flashbacks op zichzelf al functioneren als nostalgisch en in deze film zetten zij allemaal een eigen historiciteit neer. Dit komt onder andere door het gebruik van ‘period markers’ en andere visuele triggers. Zo wordt de setting van de jaren '70 en '80 aangegeven en levert dat nostalgie op bij de kijker.

De remakescène is in deze film een bijzondere casus, omdat het alle stijlelementen die hierboven zijn benoemd gebruikt. Daardoor functioneert nostalgie in deze scène op meerdere niveaus. Allereerst kan een remake op zichzelf worden gezien als nostalgisch, omdat het verwijst naar een origineel. Daarnaast wordt niet alleen in de dialoog gerefereerd naar het origineel, ook in de setting en het narratief. De zelfreflexiviteit die in de dialoog wordt neergezet, speelt zich door naar de kijker. Hierdoor vindt nostalgie niet alleen binnen het narratief van de film plaats, maar ook daarbuiten. Er kan gesteld worden dat nostalgie in deze film dus niet alleen op tekstueel niveau plaatsvindt, maar ook op narratief en auditief niveau en zelfs daarbuiten. Daarbij worden verschillende vormen van nostalgie opgeroepen. Zo stelt Lizardi dat een onbekende kijker zelfs nostalgie kan voelen bij een remake, doordat het een terugkijkend verlangen creëert naar soortgelijke films.¹¹⁶ De intertekstualiteit creëert een soort spel van herkenning en de muziek zorgt voor een collectieve of gesimuleerde nostalgie. Door alle nostalgische elementen die worden ingezet in de film en daarbij een historiciteit neerzetten, kan gesteld worden dat de film als geheel ook als nostalgisch kan worden gezien.

¹¹⁶ Ryan Lizardi, *Mediated Nostalgia*, 106-108.

Daarnaast toont dit onderzoek aan dat nostalgie ook gecreëerd kan worden in het narratief van een dystopische toekomst. De theorie die in het theoretisch kader wordt aangeboden is gevormd naar nostalgische films die een setting hebben in een historisch tijdperk. Hoewel bijna alle theorie dus is gebaseerd op historische films, maakt dit onderzoek duidelijk dat nostalgie ook gecreëerd kan worden in films die zich niet in het verleden afspelen. Dit heeft voornamelijk te maken met de intertekstualiteit en visuele triggers. Verder onderzoek zou dus in kunnen gaan op soortgelijke casussen om te kunnen stellen dat nostalgie niet alleen door middel van historische settingen gebeurt.

Omdat de verschillende elementen op verschillende niveaus nostalgie oproepen, betekent dit dat er ook niet één theorie juist is, of dat de film binnen één theorie past. De nostalgia mode zoals Jameson en Sprengler dat interpreteren is een goede basis gebleken voor dit onderzoek. Echter is daarbij een tekortkoming dat niet kan worden onderzocht in hoeverre iets als nostalgisch wordt ervaren. Een receptieonderzoek zou waarschijnlijk andere resultaten brengen en daarbij iets kunnen zeggen over de aard van de nostalgie. Ook zou dat onderzoek gebruik kunnen maken van de theorie van Boym en Sirianni over collectieve of gesimuleerde nostalgie. Daarentegen zou een receptieonderzoek ook onvolledig kunnen zijn met betrekking tot deze casus, omdat niet alle referenties even duidelijk naar voren komen. Wanneer een groot deel van de referenties wordt gemist, creëert dat bij de kijker waarschijnlijk minder nostalgie. Door alleen de nostalgia mode te onderzoeken, kunnen alle stijlelementen onderzocht worden en daarmee geconcludeerd worden wat hun functie is. De nostalgia mode-theorie is dus een goede basis voor filmwetenschappelijk onderzoek naar nostalgie.

7. Bibliografie

Allen, Graham. *Intertextuality*, 2e editie. New York: Routledge, 2011.

Armbruster, Stefanie. *Watching Nostalgia: An Analysis of Nostalgic Television Fiction and Its Reception*. Bielefeld: Transcript Verlag, 2016.

‘Betekenis Nostalgie.’ VanDale.

<https://www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/nostalgie#.XpGr7tMzaT8>

Boym, Svetlana. *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books, 2001.

Cook, Pam. *Screening the Past: Memory and Nostalgia in Cinema*. New York: Routledge, 2005.

Davis, Fred. “Nostalgia, Identity and the Current Nostalgia Wave.” *Journal of Popular Culture* 11, nr. 2 (1977): 414-424.

Davis, Fred. “Yearning for Yesterday: A Sociology of Nostalgia.” In *The Collective Memory Reader*. Oxford: Oxford University Press, 2011.

Dika, Vera. *Recycled Culture in Contemporary Art and Film: The Uses of Nostalgia*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

Draaisma, Douwe. *The Nostalgia Factory: Memory, Time and Ageing*. New Haven: Yale University Press, 2013.

Drake, Philip. “‘Mortgaged to Music’: New Retro Movies in 1990s Hollywood Cinema.” In *Memory and Popular Film*. Manchester: Manchester University Press, 2003.

Dwyer, Michael D. *Back to the Fifties: Nostalgia, Hollywood Film, and Popular Music of the Seventies and Eighties*. Oxford: Oxford University Press, 2015.

Grainge, Paul. “Nostalgia and Style in Retro America: Moods, Modes, and Media Recycling.”

Journal of American & Comparative Cultures 23, nr. 1 (2000): 27-34.

Hoskins, Andrew. "New Memory: Mediating History." *Historical Journal of Film, Radio and Television* 21, nr. 4 (2001): 333-346.

Jameson, Fredric. *Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press, 1991.

Jameson, Fredric. *The Cultural Turn: Selected Writings on the Postmodern, 1983-1998*. Londen: Verso, 1998.

Lizardi, Ryan. *Mediated Nostalgia: Individual Memory and Contemporary Mass Media*. Londen: Lexington Books, 2015.

Lowenthal, David. *The Past is a Foreign Country – Revisited*. Cambridge: Cambridge University Press, UK, 2015.

Pallister, Kathryn. *Netflix Nostalgia: Streaming the Past on Demand*. Londen: Lexington Books, 2019.

Pickering, Michael en Emily Keightley. "The Modalities of Nostalgia." *Current Sociology* 54, nr. 6 (2006): 919-941.

Ready Player One. Geregisseerd door Steven Spielberg. Warnes Bros. Pictures, 2018.

'Ready Player One – Trivia.' *IMDb*.

https://www.imdb.com/title/tt1677720/trivia?ref_=tt_trv_trv

Sprengler, Christine. *Screening Nostalgia: Populuxe Props and Technicolor Aesthetics in Contemporary American Film*. New York: Berghahn Books, 2009.

Willis, Sharon. "The Fathers Watch the Boys' Room." *Camera Obscura* 11, nr. 2 (1993): 41-74.

Bijlage 1

Samenvatting film

De film *Ready Player One* (Steven Spielberg, 2018) is een adaptatie van het gelijknamige boek van Ernest Cline uit 2011. De film speelt zich af in het jaar 2045 in Columbus, Ohio. De meeste mensen zoeken hun uitvlucht in een *virtual reality*-universum, de *OASIS*, gecreëerd door James Halliday en Ogden Morrow. Hier kunnen ze “zijn wie ze willen zijn, doen wat ze willen doen en gaan waar ze heen willen gaan”. De film volgt Wade Watts, die samen met zijn tante Alice en haar mishandelende vriend in de *slacks*, oftewel sloppenwijk, van Columbus woont. Ook Wade zoekt zijn uitvlucht in het virtuele universum en heeft hier een aantal vrienden. Middels zijn avatar Parzival is hij bevriend met Aech, een virtuele monteur, Daito, Sho en later ook Art3mis, een vrouwelijke avatar die hij ontmoet tijdens een virtuele race. Wanneer James Halliday overlijdt, kondigt hij middels zijn avatar Anorak een wedstrijd aan. Degene die als eerste de gouden *easter egg* vindt, verkrijgt het eigendomsrecht op de *OASIS*. De *easter egg* is echter verborgen achter een hek dat alleen geopend kan worden als een speler alle drie de sleutels heeft weten te veroveren in andere spellen. Samen met zijn virtuele vrienden participeert Parzival in deze wedstrijden. Hier strijden ze tegen andere avatars, maar ook de *IOI*, of *Sixers*. Deze zijn speciaal door Nolan Sorrento, directeur van *Innovative Online Industries*, opgericht om deze wedstrijden te winnen en zo uiteindelijk de gouden *easter egg* te bemachtigen. De wedstrijden kunnen echter niet zomaar worden gewonnen en een grote kennis over Halliday en zijn geschiedenis is dan ook noodzakelijk. Beelden hiervan zijn te vinden in de *Archives*, een bibliotheek over Hallidays leven in de virtuele wereld. Hier wordt duidelijk dat Halliday een grote affiniteit heeft met de populaire cultuur van de tijd waarin hij is opgegroeid, voornamelijk de jaren '70 tot en met de jaren '90. Door samen te werken en kennis over Halliday te delen, lukt het Parzival en Art3mis om allebei de eerste twee sleutels te bemachtigen. Wanneer Parzival echter gevoelens begint te krijgen voor Art3mis, vertelt hij haar zijn werkelijke naam. Het team van Sorrento vangt dit op en omdat zij Parzival als bedreiging zien – hij blijft bovenaan het scorebord staan – proberen zij hem op te sporen in zijn huis. Voordat Sorrento Parzival vindt, wordt Parzival gered door Art3mis. Zij ontmoeten elkaar in het fysiek, maar al snel krijg de *IOI* Art3mis, of Samantha als werkelijke naam, te pakken en neemt haar gevangen. Parzival resteert nog één wedstrijd om de laatste sleutel te bemachtigen en wordt daarom bijgestaan door zijn online vrienden in de echte wereld. Hierin vecht hij een harde strijd tegen Sorrento, die als doel heeft het eigendom over de *OASIS* te verkrijgen. Tijdens de gehele film zijn er referenties naar de populaire cultuur van de jaren '70 tot en met de jaren '00, mede dankzij Hallidays voorliefde voor deze periode. Dit gebeurt onder andere

door dialogoreferenties naar films, maar ook tijdens wedstrijden, wanneer er bijvoorbeeld wordt gereden in de DeLorean-auto uit *Back to the Future* (1985) en er langs de tyrannosaurus rex wordt gereden. Een van de spellen waarin een sleutel gewonnen kan worden is geheel in *The Shining*-stijl, waardoor de film de kijker laat onderdompelen in referenties naar de populaire cultuur uit het verleden.

Bijlage 2

Referentie-overzicht in *Ready Player One*

Nummer	Referentie	Soort referentie	Referentie naar
1.	Titelsong	Muzikaal	Het nummer Jump van VanHalen (1984)
2.	Minecraft		De game Minecraft
3.	Batman-personage	Batman als personage in een game	Batman
4.	Ondersteunende muziek	Muzikaal	Everybody Wants To Rule The World – Tears For Fears (1985)
5.	Kleding van het personage Halliday	Mise-en-scène/kostuums	Kledingstijl uit de jaren '80
6.	Begrafenis in de stijl van Star Trek	Mise-en-scène/set	<i>Star Trek</i> (1966-1969)
7.	“Something about Mary-hairdo”	Dialogoog	De film <i>Something About Mary</i> (1998)
8.	DeLorean auto tijdens een racespel	Mise-en-scène/props	De DeLorean-auto uit <i>Back To The Future</i> (1985)
9.	Motor uit Tron tijdens een racespel	Mise-en-scène/props	De motor uit <i>Tron</i> (1982)
10.	T-Rex Jurassic Park tijdens een racespel	Mise-en-scène/props	De tyrannosaurus-rex uit <i>Jurassic Park</i> (1993)
11.	King Kong op het Empire State Building tijdens een racespel	Mise-en-scène/narratief	De film <i>King Kong</i> (2005)
12.	Reclame van <i>Last Action Hero</i> tijdens een racespel	Mise-en-scène	De film <i>Last Action Hero</i> (1993)
13.	Personage <i>Iron Giant</i>	Narratief	De tekenfilm <i>The Iron Giant</i> (1999)
14.	Battlestar Galacticaschip als virtueel speelgoed	Mise-en-scène en dialoog	De serie <i>Battlestar Galactica</i> (1978)
15.	Ruimteschip <i>Sulaco</i> als virtueel speelgoed	Mise-en-scène en dialoog	De film <i>Aliens</i> (1986)
16.	Ruimteschip <i>Valley Forge</i> als virtueel speelgoed	Mise-en-scène en dialoog	De film <i>Silent Running</i> (1972)
17.	Planeet Arrakis uit <i>Dune</i>	Dialogoog	De film <i>Dune</i> (1984)

18.	Videogame <i>Goldeneye</i>	Dialogoog	De videogame <i>Goldeneye</i> (1997) voor de Nintendo-64
19.	Favorieten van het personage Halliday: Hot Pockets; Chuck E. Cheese	Dialogoog	Populair Amerikaans eten en restaurantketen
20.	Favorieten van het personage Halliday: Video Killed the Radio Star en Take On Me	Dialogoog	De nummers 'Video Killed the Radio Star' van The Buggles (1979) en 'Take On Me' van A-ha (1985)
21.	Favorieten van het personage Halliday: favoriete quote uit Superman	Dialogoog	<i>Superman</i> (1978)
22.	Hoofdpersonage wordt 'McFly' genoemd	Dialogoog	Het hoofdpersonage uit <i>Back to the Future</i> (1985)
23.	Ondersteunende muziek	Muzikaal	Faith – George Michael (1987)
24.	Speelgoed uit Looney Tunes	Mise-en-scène	Tekenserie <i>Looney Tunes</i> (1930-1969 en 1987-nu)
25.	Shirt van het personage Halliday met het logo van Space Invaders	Mise-en-scène/kostuums	Het arcadespel <i>Space Invaders</i> (1978)
26.	Poster van Galaga	Mise-en-scène/set	Het arcadespel <i>Galaga</i> (1981)
27.	Bill & Ted's Excellent Adventure	Dialogoog	De film <i>Bill & Ted's Excellent Adventure</i> (1989)
28.	Parzival wordt 'Padawan' genoemd	Dialogoog	Personage uit de <i>Star Wars</i> -saga (1977-2019)
29.	Zemeckis Cube als koopwaar	Mise-en-scène/prop	Het speelgoed Rubiks kubus, populair in de jaren '80
30.	Tootsie Pop en de reclame van Tootsie Pop met een uil	Dialogoog	Populair snoepgoed in de VS, eerste geanimeerde reclame werd uitgezonden in de jaren '70
31.	Ondersteunende muziek	Muzikaal	One Way or Another – Blondie (1979)
32.	Auto van <i>Knight Rider</i>	Mise-en-scène	De tv-serie <i>Knight Rider</i> (1982-1986)
33.	<i>Beetlejuice</i> als avatar-naam	Mise-en-scène/set	De film <i>Beetlejuice</i> (1988)

34.	<i>Mortal Kombat</i> -personage als avatar	Mise-en-scène	De computerspelserie <i>Mortal Kombat</i> uit 1992
35.	<i>Chestbuster</i> uit <i>Alien</i>	Mise-en-scène/prop	De film <i>Alien</i> (1979)
36.	Clark Kent en zijn bril	Dialogoog en mise-en-scène/kostuum	<i>Superman</i> (1978)
37.	Kyra, een personage in de film en een personage uit <i>The Dark Crystal</i>	Dialogoog en narratief	<i>The Dark Crystal</i> (1982)
38.	Albumhoes van Billy Idol als bureau-accessoire	Mise-en-scène/set	Het album <i>Don't Stop</i> van Billy Idol (1981)
39.	<i>Rosebud</i> meerdere malen in dialoog	Dialogoog	De film <i>Citizen Kane</i> (1941)
40.	Parzival kleedt zich als Prince uit een videoclip	Mise-en-scène/kostuums	De videoclip van <i>Purple Rain</i> van Prince (1984)
41.	Parzival kleedt zich als Michael Jackson uit een videoclip en refereert naar de videoclip, doet de dans na	Mise-en-scène/kostuums en dialoog	De videoclip van <i>Thriller</i> van Michael Jackson (1983)
42.	Parzival kleedt zich als een lid van Duran	Mise-en-scène/kostuums en dialoog	De popgroep Duran, beroemd in de jaren '80
43.	Poster met 'Save Ferris' op de achtergrond	Mise-en-scène	De film <i>Ferris Bueller's Day Off</i> (1986)
44.	Parzival kleedt zich als Buckaroo Banzai	Mise-en-scène/kostuums en dialoog	De film <i>The Adventures of Buckaroo Banzai Across the 8th Dimension</i> (1984)
45.	Ondersteunende muziek	Muzikaal	Blue Monday – New Order (1983)
46.	Dansscène gebaseerd op <i>Saturday Night Fever</i> , inclusief muziek en dansvloer	Narratief	De film <i>Saturday Night Fever</i> (1977) en bijbehorende soundtrack <i>Stayin' Alive</i> – Bee Gees (1977)
47.	Een karakter is een battletoad	Mise-en-scène/kostuums	De videogame <i>Battletoads</i> uit de jaren '90
48.	Twee karakters zijn verkleed als Joker en Harley Quinn	Mise-en-scène/kostuums	Karakters bekend uit <i>Batman: The Animated Series</i> (1992-1995)
49.	De Millennium Falcon	Dialogoog	Het ruimtevaartuig uit de <i>Star Wars</i> -saga (1977-2019)
50.	Referentie naar John Hughes	Dialogoog	John Hughes, regisseur van populaire films in de jaren '80

51.	Referentie naar de scholen van <i>The Breakfast Club</i> en Ferris Bueller	Dialogoog	De films <i>The Breakfast Club</i> (1985) en <i>Ferris Bueller's Day Off</i> (1986)
52.	Referentie naar Ridgemont High en Faber	Dialogoog	De films <i>Fast Times at Ridgemont High</i> (1982) en <i>Animal House</i> (1978)
53.	Referentie naar Tab, Robotron en Duran	Dialogoog	Tab cola, populair in de jaren '60 en '70; het arcadevideospel <i>Robotron: 2084</i> (1982); popgroep Duran
54.	Art3mis draagt een shirt van de band Joy Division	Mise-en-scène/kostuums	De band Joy Division (1976-1980)
55.	Referentie naar <i>The Fly Remake</i> en <i>Say Anything</i>	Dialogoog	De films <i>The Fly II</i> (1989) en <i>Say Anything</i> (1989)
56.	Wade draagt een riem van <i>Thundercats</i>	Mise-en-scène/kostuums	De animatieserie <i>Thundercats</i> (1985-1989)
57.	Scène uit <i>The Shining</i> , dezelfde set, de tweeling (karakters), de driewieler, de typemachine, bloed uit de lift (props)	Mise-en-scène en narratief	De film <i>The Shining</i> (1980)
58.	Aech vraagt zich af of hij 'gepunk'd' wordt	Dialogoog	De verborgen cameraserie <i>Punk'd</i> (2003-2007)
59.	De laatste sleutel kan worden gewonnen door een spel te spelen op de Atari 2600	Narratief, mise-en-scène, dialoog	De video game console Atari 2600, uitgebracht in 1977 en compatibel met meer dan 500 spellen
60.	Spellen compatibel met de Atari 2600	Dialogoog	De spellen <i>Centipede</i> (1982), <i>Pitfall</i> (1982), <i>Swordquest</i> (1982), <i>Motocross</i> (1983) en <i>Adventure</i> (1980)
61.	Referentie naar "The Complete Nancy Drew"	Dialogoog	De televisieserie <i>The Hardy Boys/Nancy Drew Mysteries</i> (1977-1979)
62.	Een avatar houdt een boombox boven zijn hoofd	Mise-en-scène/narratief met ondersteunende muziek	De film <i>Say Anything...</i> (1989)
63.	Ondersteunende muziek	Muzikaal	We're Not Gonna Take It – Twisted Sister (1984)

64.	De pop <i>Chucky</i> wordt gebruikt als wapen	Mise-en-scène/prop	De film <i>Child's Play</i> (1988)
65.	Teenage Mutant Ninja Turtles vechten mee	Mise-en-scène/kostuums	De franchise <i>Teenage Mutant Ninja Turtles</i> , vooral populair als stripboek en animatieserie in de jaren '80 en '90
66.	Sorrento verandert in Mechagodzilla tijdens het gevecht	Mise-en-scène/kostuums	De film <i>Godzilla vs. Mechagodzilla</i> (1974)
67.	Daito verandert in een Gundam robot tijdens het gevecht	Mise-en-scène/kostuums	De animatieserie/franchise <i>Gundam</i> (1979–)
68.	De Iron Giant geeft een duim omhoog terwijl hij wegzinkt in lava	Narratief	De film <i>Terminator 2: Judgment Day</i> (1991)
69.	Wade gebruikt de Holy Hand Grenade tijdens het gevecht	Mise-en-scène/props	De film <i>Monty Python and the Holy Grail</i> (1975)
70.	Aech refereert naar Mario Kart tijdens een achtervolging	Dialog	Het racevideospel <i>Mario Kart</i> (sinds 1992)
71.	Een aantal avatars is verkleed als de groep soldaten uit <i>Halo</i>	Mise-en-scène/kostuums	De videogamefranchise <i>Halo</i> (2001-)
72.	Een avatar is Lara Croft	Mise-en-scène/kostuums	De videogameserie <i>Lara Croft: Tomb Raider</i> (2001-2007)
73.	Een avatar is Sonic	Mise-en-scène/kostuums	De videogamefranchise <i>Sonic the Hedgehog</i> (1991)
74.	Aech heeft de fiets van Pee-wee staan	Mise-en-scène/set/props	De film <i>Pee-wee's Big Adventure</i> (1985)
75.	Poster van Joust in Halliday's kinderkamer	Mise-en-scène/set	Het arcadespel <i>Joust</i> (1982)
76.	Filmposter van <i>Raiders of the Lost Ark</i> in Halliday's kinderkamer	Mise-en-scène/set	De film <i>Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark</i> (1981)
77.	Filmposter van <i>Forbidden Planet</i> in Halliday's kinderkamer	Mise-en-scène/set	De film <i>Forbidden Planet</i> (1956)
78.	Poster van Pac-Man in Halliday's kinderkamer	Mise-en-scène/set	Het arcadespel <i>Pac-Man</i> uit 1980
79.	Poster van het album 2112 in Halliday's kinderkamer	Mise-en-scène/set	Het album 2112 van Rush (1976)
80.	Aftiteling met muziek	Muzikaal	You Make My Dreams – Hall & Oates (1980)

Bijlage 3

Ready Player One (Original Motion Picture Soundtrack)

No.	Title	Writer(s)	Length
1.	"The Oasis"	Alan Silvestri	1:49
2.	"Hello, I'm James Halliday"	Alan Silvestri	2:01
3.	"Why Can't We Go Backwards?"	Alan Silvestri	4:18
4.	"An Orb Meeting"	Alan Silvestri	4:11
5.	"Real World Consequences"	Alan Silvestri	3:30
6.	"Sorrento Makes an Offer"	Alan Silvestri	3:34
7.	"Welcome to the Rebellion"	Alan Silvestri	3:14
8.	"High 5 Assembles"	Alan Silvestri	4:24
9.	"Orb of Osuvox"	Alan Silvestri	3:45
10.	"Sorrento Punked"	Alan Silvestri	3:57
11.	"Wade's Broadcast"	Alan Silvestri,	5:51
12.	"Arty on the Inside"	Alan Silvestri	2:33
13.	"Looking for a Truck"	Alan Silvestri, Akira Ifukube	5:36
14.	"She Never Left"	Alan Silvestri	2:41
15.	"Last Chance"	Alan Silvestri	3:21
16.	"Get Me Out of This"	Alan Silvestri	1:35
17.	"Hold on to Something"	Alan Silvestri	5:14
18.	"This Is Wrong"	Alan Silvestri	3:49
19.	"What Are You?"	Alan Silvestri	3:29
20.	"There's Something I Need to Do"	Alan Silvestri	5:01
21.	"Main Title"	Alan Silvestri	2:27
22.	"End Credits"	Alan Silvestri	8:04

Figuur 1.1. De 'originele' soundtrack van *Ready Player One*.

Ready Player One: Songs from the Motion Picture

No.	Title	Performed by	Length
1.	"I Wanna Be Your Lover"	Prince	5:48
2.	"Everybody Wants to Rule the World"	Tears for Fears	4:12
3.	"Just My Imagination (Running Away with Me)"	The Temptations	3:49
4.	"Stand on It"	Bruce Springsteen	3:06
5.	"One Way or Another"	Blondie	3:27
6.	"Can't Hide Love"	Earth, Wind & Fire	4:09
7.	"Blue Monday"	New Order	7:24
8.	"Stayin' Alive"	Bee Gees	4:45
9.	"We're Not Gonna Take It"	Twisted Sister	3:38
10.	"You Make My Dreams"	Hall & Oates	3:12
11.	"Pure Imagination (feat. Merethe Soltvedt)"	Bryan Nguyen	2:33

Figuur 1.2. De 'digitale' soundtrack van *Ready Player One*.