

# Escapisme en Films: ontsnappen om problemen te verdragen of te vermijden?

---

Jefri Tangkau

MA Media Studies – Film and Photography Studies

Dr. Pepita Hesselberth

23-06-2020

19313 woorden

## Inhoudsopgave

Inhoudsopgave .....	2
Inleiding .....	3
Hoofdstuk 1: Theorie en verschillende opvattingen over escapisme .....	8
Hoofdstuk 2: <i>The Neverending Story</i> en <i>Midnight in Paris</i> als persoonlijke doolhoven.....	16
<i>The Neverending Story</i> : ontsnappen naar een duistere wereld .....	16
<i>Midnight in Paris</i> : meer problemen in een utopie .....	21
Hoofdstukconclusie .....	26
Hoofdstuk 3: eXistenz, the Congress, en de onzekerheid over de wereld en de zelf.....	28
<i>eXistenz</i> : escapisme versus realisme.....	28
<i>The Congress</i> : het escapisme achter het gordijn .....	35
Hoofdstukconclusie .....	40
Hoofdstuk 4: <i>Dancer in the Dark</i> , <i>Aniara</i> , en de relatie tussen hoop en escapisme.....	42
<i>Dancer in the Dark</i> : hoop op een betere toekomst.....	42
<i>Aniara</i> : hoop ondanks een grauwe toekomst.....	47
Hoofdstukconclusie .....	51
Conclusie.....	53
Bibliografie.....	61

## Inleiding

Escapisme, of duidelijker gezegd het gebruik van media of fictie zoals films, boeken en games om het dagelijkse leven te ontsnappen en tijdelijk in een nieuwe wereld duiken, is makkelijk te koppelen met mainstream-films. Het idee van cinema als een donkere hal waar men naartoe gaat om de wereld en zichzelf te ontsnappen via een verhaal geprojecteerd op een groot scherm, is lang het kenmerkende beeld van cinema en het beginsel van de filmtheorie geweest. Zo wordt in *The Purple Rose of Cairo* het befaamde beeld van cinema van de jaren 30 vertoond: mensen zoals de protagonist Cecile gingen naar de film om de Grote Depressie te vergeten. Escapistische media scheppen een contrast tussen het beeld dat zij voorschotelen, namelijk dat van een ideale wereld of personage, en de ‘echte’ wereld met haar problemen, zoals de stress-opleverende werk- en tijdsdruk van de moderniteit. Zelfs nog in het heden wordt het motief van het contrast tussen een wereld vol met tumult en een ideale ontsnappingswereld gecreëerd. Tegen de achtergrond van een onzekere politieke, economische en ecologische toekomst, beginnen contemporaine sciencefiction films al te spelen met een dystopisch of zelfs apocalyptisch motief, en het verlangen naar escapisme dat hierdoor wordt aangewakkerd; met de krottenwijken in *Ready Player One* en de planetaire exodus als gevolg van klimaatverandering in *Aniara* raakt escapisme aan een bredere thematiek. Maar het verlangen naar escapisme kan ook een argwaan oproepen dat men aan struisvogelsyndroom zal leiden: dat men liever problemen wil vermijden in plaats van ze te willen oplossen. Met dit onderzoek wil ik het cinematografisch escapisme door de tijd heen beter begrijpen om zo de relevantie van escapisme te duiden.

Er is een gebrek aan expliciete, wetenschappelijk culturele literatuur over escapisme en film. Hoewel er in enkele velden al is geschreven over escapisme, zoals in communicatietheorie, culturele analyses over videogames en fantasy, en geografie, is er - ondanks de associatie van mainstream films met escapisme, en de theoretisering van cinema

als escapistisch - weinig culturele analyse over escapisme gedaan. Dit komt deels door het klassieke beeld van film als een medium voor escapisme: klassieke filmtheorie heeft het als een impliciet gegeven genomen dat film escapistisch is, dat film voor haar publiek een droomscherm opzette waarnaar ze konden ontsnappen en zichzelf projecteren. Klassieke analyses, zoals identificatie van het publiek met de protagonist en de blik van de camera waaraan de kijker zich koppelde, namen dus escapisme zozeer als een startpunt dat de expliciete thematiek van escapisme meer naar de achtergrond verdween: de theorie was meer geïnteresseerd in wat voor onbewuste processen film genereerde voor het publiek. Deze processen fungeerden naast escapisme, zoals reïficatie van bestaande sociale structuren.

Met name sinds de jaren 80, de hoogtijdagen van het postmodernisme, zijn er wel veel films uitgebracht die de thematiek van escapisme in de schijnwerpers leggen. Enerzijds komt dit doordat film haar stokje van hét escapisme-medium lijkt te hebben overgedragen aan andere media; hoewel film nog steeds als escapisme kan worden gebruikt, zijn er nu films, zoals *Ready Player One* en *eXistenZ*, die videogames behandelen onder het thematisch licht van escapisme: in *Ready Player One* wordt er een online virtual reality geportretteerd, waarin men geobsedeerd is met het herleven van escapistische media van de jaren 80. Films lijken enerzijds escapisme te bespreken door eerder andere media's te bekritisieren, dan dat ze hun eigen escapisme willen bekritisieren. Anderzijds reflecteren sommige films zoals *Dancer in the Dark* wel op het eigen escapisme van cinema. Zulke films kijken terug naar hun eigen geschiedenis, en deel van deze geschiedenis is hun rol in populaire cultuur als een vorm van escapisme. Hierdoor lopen enkele films op tegen hun eigen befaamde beeld als een medium waar men massaal naartoe gaat voor escapisme. Dit onderzoek stelt de vraag: Op welke manieren wordt het doel van escapisme om de wereld te ontsnappen bevraagd door films vanaf de jaren 80 die escapisme representeren?

Er zijn twee sets van subthema's van escapisme die ik wil behandelen. De eerste set van subthema's is het escapisme van een individu naar een specifieke wereld. In films ontsnappen protagonisten uit een 'echte' wereld naar een escapistische wereld geconstrueerd door media. Deze 'echte' wereld genereert de problemen die leiden tot escapisme, waarop de wereld van media een veilige ruimte maakt waarin men kan ontsnappen van de problemen. Het individu dat ontsnapt, de problemen waaruit het individu ontsnapt en de wereld waarnaar wordt ontsnapt zijn de elementen die escapisme vormen. Ik wil dus gaan analyseren hoe het individu en hun problemen, en de ontsnappingswereld die hiervoor de oplossing geeft, in de films worden geconstrueerd.

Via bovenstaande constructies worden in de films verschillende voor- en tegenargumenten voor escapisme gemaakt. Deze argumenten vormen de tweede set aan subthema's die ik wil bespreken. De voorargumenten benadrukken het overleven en de groei van een individu die aan escapisme doet: door escapisme kan een individu voor een beperkte tijd in een veilige omgeving zitten, die potentieel tot zelfverbetering of tot een gevoel van controle kunnen leiden. Daarnaast kan de wereld waarnaar ontsnapt wordt een positief ideaal aanbieden waarmee iemand uiteindelijk hun problemen in de oorspronkelijke wereld kan aankaarten. Tegenargumenten benadrukken het probleem in de wereld waaruit ontsnapt wordt: door escapisme wordt dit probleem niet aangekaart maar juist vermeden. De spanning die ontstaat tussen de twee polen die verschillende thematiek aankaarten geeft ook het debat om de relevantie van escapisme weer. Kan escapisme uiteindelijk zorgen voor een verbetering of verslechtering van iemands lot, of juist louter voor het overleven van dit lot?

De films die ik als mijn casus neem, zijn *The Neverending Story*, *Midnight in Paris*, *eXistenz*, *The Congress*, *Dancer in the Dark* en *Aniara*. Deze films zijn opgedeeld in drie paren: twee films van ieder paar nemen dezelfde algemene invalshoek aan voor escapisme, maar verschillen wel in de details of kunnen toch hierbij verschillende conclusies trekken.

*Neverending Story* en *Midnight in Paris* zijn gekozen voor hun thema over escapisme als een mogelijkheid om met eigen problemen om te gaan. Bij de eerste film is escapisme een mogelijkheid om persoonlijke groei te behalen, maar bij de laatste film wordt het inzicht gegeven dat problemen zullen blijven bestaan, zelfs als men ervan ontsnapt. *eXistenz* en *The Congress* zijn enerzijds gekozen wegens hun nadruk op een speculatieve nieuwe medium, waarmee men een nieuwe wereld betreedt. Hiermee tonen ze hoe film een voorbeeldrol heeft gespeeld voor de nieuwe media van vandaag. Maar beiden propageren dat nieuwe media de materiele realiteit vervagen, en zo escapisme verhevelen: wat voor impact heeft escapisme dan op het individu? *Dancer in the Dark* en *Aniara* gaan over het gebruiken van escapisme als een overlevingsmechanisme in een depressieve of gevaarlijke wereld: protagonisten doen dan aan escapisme, niet om hun lot definitief te ontsnappen, zoals in *The Congress* gebeurt, maar om de wereld te overleven. Alle besproken films gaan voornamelijk over de relatie tussen escapisme en het individu: over de gevoelens en verlangens van een individu om te ontsnappen. Gezien de films vooral hun thematiek via individuen brengen, geven deze films dus eerder een individualistische blik op escapisme dan een sociologische blik. Maar deze individuen kunnen dus ook een *mise en abyme* vormen voor algemene escapisme. In beide gevallen geven de films ons dus een waardeoordeel over escapisme: is het goed of slecht?

Hoewel ik voor het grootste deel mijn filmanalyses als uitgangspunt wil nemen, wil ik toch enkele theorieën buiten het veld van films betrekken. Deze theorie komt van China Mieville, Gordon Calleja en Yi-fu Tuan. Mieville schreef in een Marxistisch kader over de relevantie van het fantasie-genre, waarbij hij beargumenteerde dat fantasie kan helpen de wereld waarin de lezer leeft te bevragen en bekritisieren, doordat ze zich via fantasie een alternatieve wereld kunnen voorstellen. Deze fantasie van een andere wereld, die onze eigen wereld als een onmogelijkheid wil voorstellen, opent de mogelijkheid tot verandering in onze wereld. Dit argument wil ik dus hergebruiken in het kader van escapisme: escapisme kan

gezagsondermijndend zijn. Calleja schrijft over escapisme voornamelijk om beschuldigingen ervan in videogames te bevragen: onderdeel daarvan is dat hij escapisme beschouwt als een positieve manier om onze emoties onder controle te houden: we kunnen vervelende of ondraaglijke situaties doorstaan dankzij escapisme. Tuan beargumenteert dat escapisme een inherentie functie van cultuur is: we willen onze huidige omgeving ontsnappen en naar een nieuwe gaan. Dit kan er echter toe leiden dat we later in onze nieuwe omgeving weer een drang voelen om naar onze oude omgeving terug te gaan. Tuans formulering van escapisme lijkt hierbij als een Lacaniaanse ‘drive’: we verlangen naar escapisme, maar kunnen deze wens nooit vervullen.

In hoofdstuk een zal ik de theorie introduceren: voornamelijk de wetenschappelijke literatuur over escapisme. In hoofdstuk twee, drie en vier behandel ik de drie eerder besproken paren van films: hoofdstuk twee gaat over *Neverending Story* en *Midnight in Paris*, hoofdstuk drie gaat over *eXistenZ* en *The Congress*, en hoofdstuk vier gaat over *Dancer in the Dark* en *Aniara*. In deze hoofdstukken zal ik een close-reading geven van de films: ik zal voornamelijk de momenten waarin de film escapisme behandelt in het licht stellen. De standpunten van de film die dan aan het licht komen, zal ik ter plekke nog belichten via de geïntroduceerde theorie. In het concluderend hoofdstuk zet ik mijn bevindingen over de theorieën en de films, op een rij en weeg ze met elkaar af. Uit deze vergelijkingen zullen zowel overeenkomsten komen, wat de verschillende films en theorieën in evenredige verlopen zetten, als verschillen, die de verschillende kanten van escapisme kunnen belichten en verschillende antwoorden op de vragen kunnen geven. Uit deze analyse zal hopelijk blijken dat escapisme niet simpelweg een kop-in-het-zand proces is, maar een complex proces tussen individu, samenleving en fantasie.

## Hoofdstuk 1: Theorie en verschillende opvattingen over escapisme

Zoals ik eerder heb aangegeven, is er weinig theorie binnen filmkritiek die expliciet over escapisme gaat. Een uitzondering hierop is Timothy S. Millers analyse van Jim Hensons *Labyrinth* en Guillermo Del Toro's *Pan's Labyrinth*. Ter achtergrond voor het debat rondom fantasy, citeert Miller de fantasy schrijvers J.R.R. Tolkien en C.S. Lewis. Zij stelden in hun essays dat de typische tegenstander van escapisme de cipier van de gevangenis was. Critici van hun werk gaven daarop het tegenargument dat cipiers ook van escapisme houden, aangezien Tolkiens werk niet sociaal progressief was (26-7). Escapisme kan dus niet alleen gezien worden als een tijdelijke ontsnapping, maar ook als het opwekken van een illusie van ontsnapping. Miller beargumenteert dat zijn casussen deze twee polen, de "value and limitations of the fantastic mode" wil bevragen, door de troep van het doolhof te gebruiken (27). In deze films functioneren de titulaire doolhoven volgens Miller als symbool voor de passage door literatuur: hoe het individu literatuur gebruikt om interne en externe conflicten te verdragen (28). Miller interpreteert *Labyrinth* als een film die positief staat tegenover escapisme, zolang het met mate gedaan wordt. Iemand kan zo nu en dan fantaseren, maar kan niet de echte wereld via de lens van fantasie zien (29-31). In *Pan's Labyrinth* wordt escapisme tegenover het fascistische regime van Spanje anno 1944 gezet, om te verkennen hoe fantasie kan helpen in zulke situaties (Miller, 35). In dit geval wordt fantasie neergezet als een manier om ongehoorzaamheid te tonen, specifiek aan onderdrukkende instanties (Miller 38). Het escapisme in de vorm van fantasie wordt door Miller dan ook gezien als een katalysator voor breder verzet. Tegelijkertijd beargumenteert Miller dat volgens *Pan's Labyrinth* de verbeelding die escapisme produceert wel moet worden ingeperkt door een geground besef van de echte wereld (38).



Opvallend aan Millers analyse is dat hij niet direct escapisme behandelt: hij behandelt het via het thema en genre van fantasie. Het niet direct koppelen van escapistische attributen aan escapisme zelf, maar aan fantasie, wordt ook gedaan door anderen die de fantasie te verdedigen, zoals China Mieville. Hij geeft een marxistische verdediging van fantasie, door het genre niet als inherent escapistisch te beschouwen: alleen het subject en inhoud kan escapistisch zijn (42). Voor Mieville is fantasie relevant, omdat fantasie onmogelijke dingen als mogelijk kan stellen. Dit beschrijft Mieville als “a sleight of mind, altering the categories of the not-real” (45). Deze sleight-of-mind van fantasie heeft gevolgen voor hoe we de echte wereld zien: “changing the not-real allows one to think differently about the real, its potentialities and actualities” (45-6). In het geval van T.S. Millers interpretatie van *Pan's Labyrinth* kun je aan de hand van Mievelles argument stellen dat escapisme niet interessant an sich is: het gaat om de subversie die escapisme via fantasie kan bieden, die van het zien van een alternatief op de huidige status quo, in plaats van de status quo louter te accepteren als de realiteit.

De eigen ‘sleight-of-mind’-actie van Miller en Mieville, het vermengen van escapisme en fantasie, kan wijzen naar waarom het onderwerp van escapisme in filmtheorie zelf niet expliciet is aangekaart. Populaire film zelf wordt, net als fantasie, gezien als inherent escapistisch. Dit impliciete gegeven leidt ertoe dat er wel verhandelingen zijn over hoe populaire film met escapisme werkt, alleen dan wel zonder escapisme hierbij expliciet te benoemen. Een van de stromingen binnen filmtheorie die dezelfde grond deelt als escapisme is de psychoanalyse. De psychoanalyse en het escapisme behandelen allebei een kerngenot van film: de identificatie van het zelf met een ander. In het analyseren van de “visual pleasure” van mainstream Hollywood films noemt Laura Mulvey dit aspect een van twee vormen van genot die Hollywood films leveren. De eerste vorm is “scopophilia”, waarin het kijken zelf genot oplevert doordat het andere mensen als (seksuele) objecten ziet (Mulvey

835). De tweede vorm, waarvan identificatie onderdeel is, is narcistisch kijken: het herkennen van mensen op beeld. Mulvey verklaart dit via Lacans “mirror image”: het moment waarop een kind zichzelf in een spiegel herkent en dit externe beeld beter beschouwt dan hun eigen ervaring van hun lichaam (836). Deze spanning tussen beeld en zelfbeeld is volgens Mulvey belangrijk geworden in film:

Hence it is the birth of the long love affair/despair between image and self-image which has found such intensity of expression in film and such joyous recognition in the cinema audience [...] the cinema has structures of fascination strong enough to allow temporary loss of ego while simultaneously reinforcing the ego. (836)

Mulvey geeft dus een van de plezieren van escapisme aan: jezelf vergeten door je te identificeren met een personage, in dit geval specifiek het beeld van een (gelijkend) mens op het scherm. Niet alleen identificatie, maar ook wensvervulling wordt zowel door escapisme als door psychoanalyse aangekaart. Zo stelt Richard Allen: “psychoanalytic film criticism takes its cue from the way in which the visual fictions of mass culture function as wish-fulfilling narratives or collective fantasies and employ Freud’s method of dream analysis in order to interpret their meaning” (125). Volgens Allen probeert de psychoanalytische filmtheorie de link te vinden tussen fantasieën en fictiefilms, door te kijken naar hoe fantasieën in fictiefilms op de kijker als psychoanalytisch subject opereren (132). Wensvervulling en identificatie met een beter ideaal kunnen net zo goed gebruikt worden in een analyse over escapisme als bij psychoanalyse.

Buiten psychoanalyse is er de filmkritiek van Richard Dyer. Hij bespreekt wel escapisme, maar doet dit op een hoger niveau door entertainment in het algemeen te bespreken. Dyer stelt dat wensvervulling en escapisme wijzen naar utopianisme: entertainment geeft het beeld dat er iets beters is waarnaar we willen verlangen of ontsnappen,

dat we kunnen verbeelden en misschien kunnen realiseren (20). Dyer beargumenteert daarnaast dat deze utopieën in entertainment in de eerste plaats om het gevoel gaan: “what utopia would feel like rather than how it would be organized” (20). Hoe utopieën van entertainment specifiek te werk gaan is door tijdelijke antwoorden te geven of ontsnappingen te bieden op specifieke tekortkomingen van de samenleving (25). Dit geeft aan hoe en waarom entertainment werkt: “It is not just leftovers from history, it is not just what show business [...] force on the rest of us, it is not simply the expression of eternal needs – it responds to real need *created by society*” (26). Tegelijkertijd, stelt Dyer, schiet entertainment tekort omdat het niet alle tekortkomingen van de samenleving behandelt, zoals racisme of seksisme: “while entertainment is responding to needs that are real, at the same time it is also defining and delimiting what constitute the legitimate needs of people in this society” (26). Desondanks zorgt het aankaarten van problemen voor een heikel punt voor de status quo, doordat het hiermee ook wijst op het gat tussen wat is en wat mogelijk kan zijn (26). Dyers argument toont gelijkenissen met Mievelles argument: dat escapisme een utopie voorschotelt. Maar Mievelles escapisme verschilt ook van Dyers utopie: waar Dyer waarschuwt dat de verbeelding van utopieën niet alle problemen kan aankaarten, wijst Mievellé er juist op dat verbeelding nodig is voor vooruitgang.

Er zijn dus wel ideeën binnen de filmtheorie die aan onderwerpen als escapisme geraken, maar het gaat nooit volledig over escapisme. De expliciete theorie van escapisme komt uit andere velden. Naast het eerder besproken veld van fantasieverhalen is er het veld over videogames. Zo geeft gamewetenschapper Gordon Calleja aan dat er vaak tegen dit medium wordt geageerd omdat het louter tijdsverspilling zou zijn: onbelangrijke activiteiten die gedissocieerd zijn van een waardigere realiteit (336). Daartegenover geeft Calleja een direct en positief gevolg van escapisme: gaming is niet alleen het vermijden van werk, maar

tevens een manier om onze emotionele staat te reguleren en zo een saaie of ondragelijke situatie om te zetten in een cognitieve en emotioneel stimulerende activiteit (347).

Het meest omvangrijke werk over escapisme komt uit geoloog Yi-fu Tuan. Tuan stelt dat escapisme een fundamentele karakteristiek is van cultuur (ch. 1). Tegenover de negatieve connotatie van escapisme, namelijk het idee van de ontwijking van de echte wereld, geeft Tuan aan dat escapisme een menselijke karakteristiek is: “a human being is an animal who is congenitally indisposed to accept reality as it is” (ch. 1). Om de omgeving te veranderen moet je iets zien in de wereld wat er niet is. Tuan definieert cultuur zelf als escapisme, als een ontsnapping van natuur en haar gevaren en onzekerheden (preface). Daarnaast koppelt hij cultuur met verbeelding: “culture is driven by imagination and is a product of imagination” (ch. 1). Escapisme is voor Tuan een manier om het concept van natuur versus cultuur, tussen echt en verbeeld te bevragen (ch.1). Hoewel volgens Tuan het idee dat mensen constant aan hun omgeving en hun status quo willen ontsnappen of deze willen veranderen in de geologie breed geaccepteerd is, wordt escapisme niet vaak gebruikt om dit te verklaren (preface).

Een andere karakteristiek van escapisme volgens Tuan is dat het nooit opgelost kan worden: eenmaal wij ontsnapt zijn houdt niets ons tegen om weer te ontsnappen, zo stelt hij, “tempted by another image, even if it be that of the place from which we started” (preface). Een voorbeeld van dit rusteloze escapisme is het verlangen om weer terug te keren naar de natuur. De geconstrueerde cultuur hoeft volgens Tuan niet volledig bevredigend te zijn, waardoor er verlangen naar escapisme ontstaat (ch.1). Daarnaast is de natuur waar men naar verlangt het doel van verlangen, dat ook weer een product is van de cultuur die het definieert en er een waarde aan koppelt: “Paradoxical as it may sound, ‘escape to nature’ is a cultural undertaking, a covered-up attempt to ‘escape from nature’” (ch.1). Tuan beargumenteert dat escapisme niet de ontsnapping vanuit realiteit naar fantasie is, maar van cultuur naar cultuur: “not culture that has become daily life, not culture as a dense and inchoate environment and

way of coping, but culture that exhibits lucidity, a quality that often comes out of a process of simplification” (ch1). Escapisme lijkt dus iets te zijn dat helderheid kan bieden op of in het leven.

Voor Tuan is cultuur inherent een ontsnappingsmechanisme: het niet accepteren van de huidige realiteit, de status quo “when it seems to them unjust or too severely constraining” (ch1). Escapisme is voor Tuan dus zonder inherente positieve of negatieve waarde: het kan zowel goede als slechte consequenties hebben voor de samenleving. Deze consequenties komen volgens Tuan voort uit de verbeelding: “Imagination can give us heaven. It can also give you hell” (ch4). Volgens Tuan kan verbeelding de economische en politieke realiteiten van cultuur verbergen (preface). Voor Tuan is er met escapisme an sich niets mis: het doel van escapisme kan zowel goed als slecht zijn (preface). Het kan een tijdelijke ontsnapping zijn aan de brutaliteit van het echte leven naar “heaven” of een “earth periodically visited by heavenly bliss” maar het kan ook een “self-deluding hella hell” worden die aan anderen wordt opgelegd (preface). Dit lijkt op Dyers stelling dat escapisme niet volledig positief hoeft te zijn. Waar Dyer stelt dat het sommige problemen kan verbergen, benadrukt Tuan dat een utopie ook problemen voor anderen kan leveren, mocht deze utopie niet voor hun bedoeld te zijn.

De stelling van Tuan, dat escapisme nooit volledig vervuld kan worden, raakt ook aan de eerdergenoemde psychoanalyse. Om dit uit te kunnen leggen moeten we kijken naar een specifiek en recentelijk onderwerp in de psychoanalyse: de *drive*, zoals uitgeweid door Todd McGowan. McGowan beschrijft de *drive* als de tegenhanger van verlangen, het tweede antwoord op een fundamenteel menselijk verlies. Hij citeert Freud, die stelt dat het menselijk subject ontstaat uit een botsing tussen natuur en cultuur, tussen “the instincts of the biological organism and the demands of the social order that confront this organism.” Deze botsing zorgt niet voor een synthese, maar voor een subject dat vervreemd is van zowel cultuur als natuur.

Enerzijds kan het subject niet meer terugkeren naar de natuurlijke wereld. Anderzijds legt de sociale orde belemmeringen op aan het subject: “entering society means accepting that one cannot do just as one pleases.” Dit is het verlies waarop volgens McGowan het psychoanalytische verlangen en de *drive* antwoorden geven. Door middel van verlangen is het mogelijk dit dubbelzijdig verlies op te maken: “to regain the lost object and thereby discover the ultimate enjoyment.” Echter legt de *drive* de nadruk op de onmogelijkheid om het verlies op te maken: iedere keer dat het object van verlangen verkregen wordt, ontstaat weer een nieuw object van verlangen. De *drive* richt zich op dit herhaalde falen: “the drive locates enjoyment in the movement of return itself—the repetition of the loss, rather than in what might be recovered.” Dit lijkt verandering over tijd te ontkennen: “time does not hold within it the promise of openness and difference.” Maar voor McGowan leidt de onveranderlijkheid van tijd niet tot ontkenning van vrije wil, maar juist tot vrijheid: “The drive’s repetition is at once the subject’s insistence on its own path and its refusal to submit to the reign of causality that governs time.” De herhaling is geheel eigen aan het subject. Escapisme lijkt dus in het licht van McGowan en Tuan zowel een fundamenteel resultaat van cultuur, als een fundamenteel onoplosbaar proces. Maar dit hoeft volgens McGowan niet negatief te zijn: de “refusal to causality” die de *drive* impliceert lijkt op Mievelles argument: een weigering van de status quo. In McGowans geval is de *drive* een persoonlijkere weigering van de status quo: het vormt de vastberadenheid van individuen om hun eigen lot te willen bepalen.

Veel van de behandelde theorie legt de nadruk op de wereld waaruit ontsnapt wordt. Hoe escapisme deze status quo wel of niet dient vormt de basis van het opvolgend argument over de waarde van escapisme. Enerzijds beargumenteren Dyer en Mulvey dat entertainment en film de status quo kunnen dienen, anderzijds beargumenteren Miller en Mievellé dat fantasie de status quo juist ook kan bevragen. Op het punt hoe escapisme en het individu tegenover elkaar staan, gaat de theorie minder in. Miller behandelt de protagonisten van de

films als individuen, maar wijst uiteindelijk naar een bredere context. Mulvey en Calleja behandelen het publiek in meer algemenere termen. Veel van de films die ik ga behandelen, richten zich juist op escapisme op het niveau van het individu. Tegelijkertijd, zoals ik in mijn analyse zal laten zien, heeft dit een metonymische werking: het individu zal voor iedereen staan. De eerste twee films van mijn analyse, *The Neverending Story* en *Midnight in Paris*, zullen zich zodanig op hun protagonisten focussen, dat de wereld waarnaar zij ontsnappen zich naar hun specifieke verlangens vormt.

## Hoofdstuk 2: *The Neverending Story* en *Midnight in Paris* als persoonlijke doolhoven

Zoals Miller beargumenteert dat fantasie fungeert als persoonlijke doolhoven om problemen te verwerken, zo lijken ook de films *The Neverending Story* en *Midnight in Paris* zich te focussen op de specifieke problemen van hun personages. Ik wil kijken hoe escapisme zich vormt om deze problemen, en wat dit betekent voor de effectiviteit van escapisme.

### *The Neverending Story*: ontsnappen naar een duistere wereld

*The Neverending Story* is een fantasiefilm uit 1984, geregisseerd door Wolfgang Petersen. De film is een adaptatie van het gelijknamige boek van Michael Ende uit 1979. De film gaat over Bastian, een jongen gegrepen door rouw om het verlies van zijn moeder. Hij vindt het boek *The Neverending Story*, waarin een fantasiewereld genaamd Fantasia dreigt in te storten door het Niets. Atreyu, de hoofdpersoon van het verhaal binnen het verhaal, moet een genezing vinden voor de Keizerin van Fantasia om zo het Niets te stoppen. Na meerdere beproevingen, waarbij Atreyu stuit op doodlopende sporen, zijn paard verliest en de vernietiging van de wereld niet kan stoppen, komt Atreyu erachter dat Bastians verbeelding, gevoed door het lezen van het boek, de sleutel vormt tot de redding van Fantasia.

Een van de hoofdthema's van de film is de relatie van de lezer of kijker tot de geschetste fantasiewereld en de protagonist. In een van de eerste scènes, als Bastian het boek tegenkomt in een boekenwinkel, waarschuwt de winkeleigenaar hem dat het boek anders is dan alle andere boeken die Bastian heeft gelezen: "Your books are safe. While you're reading them, you get to become Tarzan or Robinson Crusoe [...] But afterwards you get to be a little boy again." Hiermee hint de winkeleigenaar naar het feit dat Bastian bij het lezen van het boek niet louter een lezer zal zijn, maar betrokken zal worden in het verhaal. Nadat Bastian het boek begint te lezen, bouwt de film zorgvuldig de parallellen tussen Bastian en de protagonist op. Zo wordt er, wanneer Atreyu in het paleis van de keizerin wordt



geïntroduceerd als een krijger uit de mensen van de Vlakte, gecut naar Bastian die na dit gelezen te hebben naar een afbeelding op zijn tas kijkt: een afbeelding van een jagende inheemse Amerikaan. Dit suggereert dat hij Atreyu interpreteert zoals afgebeeld op de afbeelding. Na deze invoeging wordt er teruggecut naar het paleis, waar Atreyu conform deze verbeelding getoond wordt. Het enige verschil is dat Atreyu geen volwassen man is, maar net als Bastian een jonge jongen. Deze gelijkenis van leeftijd verrast Bastian, maar het versterkt wel de parallellen. Een gezant van de Keizerin geeft Atreyu een beschermend medaillon genaamd de Aurnyn. Dit is hetzelfde medaillon als op de voorkant van het boek. Naarmate het verhaal vordert, breekt de vierde muur tussen Bastian en het boek af. Een van de beproevingen is de poort van de Magische Spiegel, die de aanschouwer hun ware zelf toont. Wanneer Atreyu in de Magische Spiegel kijkt, vervaagt een shot van Bastian in de spiegel. Geschrokken door de breuk in de vierde muur, gooit Bastian het boek weg, maar besluit toch door te lezen, waarna Atreyu besluit door de spiegel te stappen. Deze scene is een expliciete indicatie van wat de film tot nu toe via de crosscutting en de hint aan het begin bij de boekenwinkel aangaf: Atreyu is een punt van identificatie voor Bastian in het verhaal. Identificeren met de hoofdpersoon in media is gebruikelijk: de film zelf heeft eerder via de winkeleigenaar erop gewezen dat Bastian met de personages van zijn boeken identificeert. Daarnaast heeft Mulvey zoals eerder besproken het identificatieproces in film uitgelegd. Zij vergelijkt hoe iemand zich in fictieve personages identificeert, met hoe iemand in de spiegel kijkt en zichzelf herkent (836). Identificatie in film gebeurt via een beeld van buiten onszelf. De film maakt dit proces echter expliciet, bijvoorbeeld door letterlijk de troep van de spiegel af te beelden, om zo op de werking van fantasie te kunnen reflecteren.

Deze reflectie op fantasie wordt in het laatste deel van de film verder uitgewerkt. Wanneer Atreyu aankomt in een ruïne die muurschilderijen bevat die zijn avontuur verbeelden, ontmoet hij Gmork, de dienaar van het Niets. Deze legt uit dat Fantasia een

fantasiewereld voor mensen is, bestaande uit hun hoop en dromen. Omdat mensen hun hoop en dromen verliezen, stort Fantasia in. Hierdoor ontstaat het Niets als de belichaming van de leegte. Teruggekomen bij de Keizerin, nadat zijn avontuur gefaald is, legt zij uit dat Atreyu's queeste niet voor niets was geweest: met zijn avonturen en zijn beproevingen heeft hij Bastian weten mee te slepen. Wanneer het laatste beetje van Fantasia dreigt in te storten, legt de keizerin uit dat Bastian niet realiseert dat hijzelf onderdeel van het verhaal is, dat hij ook een personage is waarmee de kijkers van de film zich identificeren. Terwijl zij in de camera kijkt en hiermee zowel de vierde muur tussen Bastian en haar als de vierde muur tussen haar en de kijker breekt, smeekt de keizerin Bastian om te dromen en om haar nieuwe naam uit te spreken. Hierna komt Bastian terecht in een lege ruimte, waar hij de Keizerin ontmoet. Zij vertelt hem dat Fantasia weer opnieuw kan ontstaan uit Bastians wensen en dromen, waarop Bastian zelf een kort avontuur door Fantasia beleeft. De film bouwt niet alleen metaforische gelijkenissen op tussen lezer en protagonist, tussen hun problemen en de wereld: ze maakt deze gelijkenissen expliciet in de tekst van de film. Niet alleen wordt de rol van een protagonist als identificatiepunt voor de lezer belicht, ook wordt de rol van de verbeelding van de lezer in het samenstellen van het verhaal uitgeweid, via de expositie waarin Fantasia letterlijk wordt voorgesteld als een verbeeldingswereld voor mensen.

Dat er niet alleen over verbeelding en dromen, maar ook over de gevolgen van verlies en dromen wordt uitgeweid, wijst naar het tweede hoofdthema van de film: rouw en hoe ermee om te gaan. Bastian lijkt getroffen te zijn door de dood van zijn moeder. Aan het begin van de film wil zijn vader een gesprek houden met Bastian. Op school begint Bastian achter te lopen; hij is bezig met paarden tekenen tijdens de wiskundeles, terwijl hij bang is om op paarden te rijden. Zijn vader concludeert dat Bastian moet stoppen met dagdromen en moet beginnen zijn problemen aan te kaarten, maar Bastian reageert nonchalant. Zijn vader geeft dus de antithese aan van escapisme: hij gelooft dat door escapisme Bastian zijn problemen

louter ontwijkt in plaats van oplost. Het begin van de film lijkt dit te onderbouwen door Bastians onwilligheid om zijn problemen te ondergaan uit te beelden: Bastian rent weg van zijn pestkoppen en ontsnapt naar de zolder als hij te laat is voor een wiskundetoets, waar hij het boek leest. De wereld van Fantasia, waarin Bastian zich zo ver in onderdompelt dat hij uiteindelijk na schooltijd op de zolder blijft, bevat allerlei metaforen voor depressie en rouw. De duidelijkste metaforen hiervan in het verhaal binnen het verhaal zijn de scènes in de Moerassen van Verdriet, waar iedereen die overrompeld wordt door verdriet wordt opgeslokt door het moeras. Het paard van Atreyu, Artax, zit tegen te stribbelen en wordt zelf uiteindelijk langzamerhand opgeslokt door het moeras, terwijl Atreyu hem wanhopig eruit probeert te slepen. Hij smeekt Artax tevergeefs om het voor hem te blijven proberen. Nadat Artax is opgeslokt, moeten zowel Atreyu als Bastian over de tragedie huilen, maar toch gaan ze door met het verhaal.

Vervolgens ontmoet Atreyu in het moeras een oeroude reuzenschildpad genaamd Morla. Morla spreekt apathisch, en lijkt zich geen zorgen te maken over het Niets: hoewel zij de weg naar het Orakel van het Zuiden, die Atreyu kan helpen, aanwijst, geeft zij aan dat het Orakel ver weg is en spoort zij Atreyu zelfs aan om zijn zoektocht op te geven. Atreyu zelf geeft bijna op, maar wordt op het laatste moment gered door Falkor, een geluksdraak die hem aanmoedigt door te gaan, en aangeeft dat “things will work out fine. Never give up and good luck will find you.” Na de Moerassen van Verdriet komen haar tegenhangers: de Sfinxen. Zij bewaken de weg naar het Orakel van het Zuiden en schieten iedere passant neer “who does not feel his own worth.” Als demonstratie van de film wordt een ridder in harnas neergeschoten. Atreyu probeert voorzichtig en moedig de Sfinxen te passeren, maar verschrikt door het lijk van de ridder. Bastian en de wetenschapper moedigen hem aan, en zodra de Sfinxen op het punt staan te schieten, rent Atreyu op het nippertje buiten schot.

De twee scènes sluiten het thema “rouw en depressie” af met de boodschap dat de moed om door te zetten helpt. De uitbeeldingen van rouw in Fantasia, en de avonturen van Atreyu die zich door deze manifestaties heen moet vechten, zorgen ervoor dat het boek van ‘The Neverending Story’ voor Bastian als een veilige zone fungeert, waarin hij niet alleen verlies maar ook catharsis kan ervaren. Door het verhaal leert hij dat zowel de moed om door te zetten, als ook zijn dromen en hoop hem met zijn problemen kunnen helpen. In effect stelt de film dus een synthese voor tussen het standpunt van zijn vader en het escapisme van Bastian: niet alleen stelt escapisme je in staat echte problemen te ontwijken, het levert ook dromen en hoop op, waardoor het een manier is om moed te oefenen, knelpunten met jezelf onder ogen te zien en uiteindelijk deze problemen te overkomen.

*The Neverending Story* beschouwt escapisme niet louter als een middel voor het ontwijken van problemen, waarbij men naar een andere wereld gaat en zich vergeet in een ander personage. Escapisme kan ook gezien worden als een vorm van verwerken; de wereld en de protagonist kunnen als proxy dienen voor het omgaan met problemen. Dat maakt dit escapisme een complexere vorm van het reguleren van emoties dan Calleja heeft gesteld: hij stelt dat escapisme een uitlaatklep voor de dagelijkse verveling of frustratie is (347). In het geval van de film is escapisme naast een uitlaatklep ook gereedschap dat kan helpen met ingrijpende omstandigheden, zoals het rouwen om de dood van een ouder. Daarnaast kan de opvatting van de film dat hoop belangrijk is gelezen worden als een vertaling van de sociaal utopische definities van escapisme van Mieville naar een persoonlijker vlak. Mieville stelt dat fantasie onmogelijke dingen als mogelijk kan stellen (45-6). Dit zou je kunnen interpreteren als het persoonlijk zien van een betere toekomst, wanneer je in het heden in de put zit.

De film legt haar focus dus grotendeels op persoonlijke, interne problemen: hoewel het komt van factoren van buitenaf, in dit geval de dood van een ouder, ligt de nadruk op de

persoonlijke en emotionele ervaring van en omgang met de problemen. De wereld waarnaar wordt ontsnapt, heeft zich aangepast aan deze persoonlijke problemen: het is geen luilekkerland, maar een wereld die zelf de ondergang ingaat. Hoewel in de tekst expliciet het algemene verlies van verbeelding wordt aangekaart als de hoofdoorzaak van het verlies van hoop bij de mensheid, wordt Bastian persoonlijk aangesproken met de thema's van verlies, rouw en moed. Hij krijgt met Atreyu een personage die door hetzelfde rouwproces als hem moet gaan, waardoor hij zich met Atreyu en zijn avonturen kan identificeren en uiteindelijk expliciet via deze identificatie door de Keizerin wordt opgedragen om te durven doen wat hij droomt. Identificatie met een avatar in het verhaal helpt de lezer of de kijker nieuwe of ongemakkelijke emotionele gronden toe te treden, doordat de kijker via de avatar deze emoties kan beoefenen. De film draagt uiteindelijk aan dat een mate van escapisme positief is: met de voeten op de grond en het hoofd in de lucht. De mensen die aan escapisme doen, zoals de kijkers van de film die ook aangesproken worden, moeten nog wel hun problemen aan durven kaarten, maar kunnen dit doen door te blijven hopen, waar escapisme mee kan helpen.

### ***Midnight in Paris: meer problemen in een utopie***

*Midnight in Paris* vertelt het verhaal van Gil Pender, een scenarist uit Hollywood die naar Parijs op vakantie gaat met zijn verloofde Inez. Gil is verliefd op Parijs, in tegenstelling tot Inez en haar ouders. Hij wil weg van het schrijven van scripts en wil aan zijn boek werken, dat gaat over een eigenaar van een "nostalgia shop." Gil ontdekt dat hij 's nachts naar zijn favoriete periode kan gaan: de jaren 20. Daar ontmoet hij vele kunstenaars uit het tijdperk, die hem verschillend advies geven voor zijn boek. Ook ontmoet hij Adriana, die naar Parijs is vertrokken om modeontwerpster te worden. Nadat Gil zich steeds meer verdiept in het oude Parijs, tot enige argwaan van zijn verloofde, haar vrienden en haar ouders, raakt Gil ook verliefd op Adriana. Ze ontdekken echter in de wereld van de jaren 1920 een manier om naar Parijs van de jaren 1890 te gaan, wat Adriana's favoriete periode blijkt te zijn. Daar

aangekomen geeft Adriana aan daar te willen blijven, waardoor Gil zich realiseert dat zijn escapisme tot een oneindig cyclus kan leiden. Hij besluit daarom uiteindelijk om terug te gaan naar de huidige tijd, waar hij zijn aanstaande vrouw verlaat om een nieuw leven op te bouwen in het Parijs van het heden.

*Midnight in Paris* past in een lange traditie van kunstwerken die de stad Parijs romantiseren. Dit wordt meteen duidelijk aan het begin van de film door een montage van shots waarin de stad, met al haar gebouwen, straten en andere uitzichten in het heden worden getoond. Op de achtergrond van deze montage speelt het lied 'Si tu vois ma mère' van saxofonist Sidney Bechet (1952). De montage esthetiseert Parijs als mooie stad. Daarnaast staat het gebruik van een sloom jazz-lied uit de jaren '50 in contrast met de drukte van de menigte en de auto's in enkele shots, wat benadrukt dat niet alleen het oude 'klassieke' Parijs, met haar bekende gebouwen, maar ook het moderne Parijs geromantiseerd wordt. Daarnaast figureren de kunstenaars van de jaren '20 als Gils helden, die ieder hun reputatie belichamen: zo worden F. Scott en Zelda Fitzgerald afgebeeld als feestgangers, Hemingway als een overlever van de oorlog die gelooft in eerlijkheid, en Picasso als iemand die subjectiviteit boven objectiviteit verkiest in zijn schilderijen.

In het heden worstelt Gil met enkele problemen: het schrijven van zijn boek loopt niet lekker, hij voelt zich ongemakkelijk wanneer hij in het bijzijn is van de ouders en vrienden van Inez, en zijn ambivalentie over zijn aanstaande huwelijk zit hem dwars. Hoewel Gil worstelt met het schrijven van zijn boek, wil hij zijn werk niet delen met anderen voor advies. Inez en haar ouders snappen de fascinatie van Gil voor Parijs niet, en een oude vriend van Inez, Paul, is fel gekant tegen Gils nostalgie: wanneer Inez, met tegenstribbeling van Gil, het plot van zijn boek aan Paul uitlegt, beargumenteert Paul dat nostalgie, doordat het stelt dat een ander tijdperk beter is, een pijnlijk heden wil ontkennen. Zijn argument wordt bevestigd als het blijkt dat Gil moeite heeft om zijn liefde voor Inez als positief te omschrijven aan Adriana.

In de kern van het verhaal van *Midnight in Paris* ligt het escapisme van Gil.

Aanvankelijk trekt het ontsnappen naar het verleden Gil aan. Gaandeweg blijkt zijn escapisme niet de oplossing, maar een mogelijke verergering voor zijn problemen te zijn. Wanneer Gil om advies vraagt aan zijn helden, lijken deze geen concrete oplossingen te geven. Gil vraagt Hemingway of zijn boek een slecht onderwerp heeft, waarop de laatste antwoordt dat ieder boek goed is als het waar, eerlijk en dapper is, een advies waarmee Gil niet verder kan. Hemingway verwijst Gil door naar Gertrude Stein. Als Stein zijn boek heeft gelezen, geeft zij toe het raar te vinden. Zij leest angst en nihilisme in dat boek, en raadt Gil aan zich daaraan niet over te geven. Stein lijkt zich hiermee aan te sluiten bij het argument van Paul dat Gil niet moet opgeven, maar zijn problemen in het heden onder ogen moet zien. Later in de film, nadat Gil zijn gemengde gevoelens voor Inez aan Adriana heeft verteld, ontmoet hij Salvador Dali. Dali typeert Gil als een verdrietige neushoorn, met tranen die het gezicht van Christus bevatten. Dali introduceert hem aan zijn vrienden, Luis Buñuel en Man Ray. Gil legt aan hen uit dat hij van de toekomst is, wat Man Ray als een surrealist niet verwacht. Met de kunstenaars spreekt Gil de nieuwe complicatie uit als een gevolg van zijn escapades: hij is verloofd met Inez, maar voelt zich aangetrokken door Adriana. Hoewel de kunstenaars het probleem kunnen duiden, geven ze geen oplossing. In het geval van Stein geeft zij een oplossing die haaks staat op wat Gil verwacht.

Adriana is, naar mijn lezing, het personage die de complicatie van escapisme belichaamt. De film bouwt verschillende parallellen op tussen Gil en Adriana, waarin beiden een liefde voor het verleden delen. Aangetrokken door Gils boek over de nostalgiewinkel, vertelt zij Gil dat het verleden altijd een aantrekkingskracht voor haar heeft gehad. Beiden geven aan het gevoel te hebben te laat te zijn geboren. Adriana geeft aan van de La Belle Époque te houden. Ze is naar Parijs verhuisd om mode te studeren, en is daar verliefd geworden op verschillende kunstenaars. Haar levensverhaal toont parallellen met die van Gil:

beiden houden van het verleden, beiden zijn naar Parijs gekomen in de hoop dat het hun kunst zal helpen, en beiden zitten in onzekere relaties. Adriana verlaat Picasso om met Hemingway voor korte tijd te ontsnappen naar de Kilimanjaro-berg. Deze escapade loopt niet goed af: Adriana maakt het ook uit met Hemingway. Ze geeft in haar dagboek toe verliefd te zijn geraakt op Gil, maar wanneer Gil dit ontdekt en hij zijn liefde voor haar probeert te uiten, raken beiden uiteindelijk verward.

De parallellen tussen Gil en Adriana worden het duidelijkst in de scene waarin Adriana belandt in de Belle Epoque, een scene die een mise-en-abyme vormt van Gils avontuur in de jaren '20. In de wereld van de jaren '20 worden Adriana en Gil uitgenodigd om in een koets te stappen, wat terugverwijst naar de uitnodiging die Gil in het heden kreeg om in een oude auto te stappen. Tijdens dit avontuur krijgt Adriana dezelfde bevestiging als Gil in de jaren '20: wanneer ze aankomen in een restaurant wordt er positief gereageerd op Adriana's "avant-garde" jurk. De twee dansen, waarbij Adriana ademloos is over het tijdperk, terwijl Gil gemengde gevoelens heeft. Ook ontmoet Adriana haar artistieke helden: Henri de Toulouse-Lautrec, Paul Gauguin en Edgar Degas. Gauguin vertelt Gil dat hij en Degas discussieerden over hoe hun generatie leeg en verbeeldingsloos is, en hoe ze liever in de Renaissance zouden willen leven, iets dat Adriana verrast. Wanneer Adriana opmerkt dat zij haute couture studeert, stellen Gauguin en Degas voor om haar aan iemand te introduceren die een ontwerper voor balletkostuums zoekt, net zoals Gil eerder werd voorgesteld door Hemingway aan Gertrude Stein. Adriana krijgt dus dezelfde ervaring als Gil had in het begin: zij wordt uitgenodigd om te ontsnappen naar haar favoriete tijdperk en ontmoet daar al haar helden die haar hulp aanbieden voor haar kunst.

Deze scene vormt de impuls voor Gil om zijn avonturen in het verleden te eindigen. Wanneer Gil en Adriana ertussenuit gaan, stelt zij voor om nooit terug naar de jaren 20 te gaan. Gil vraagt wat er mis is met deze jaren, waarop Adriana reageert dat het saai is, dat het



het heden is. Gil bekennt hierop dat hijzelf van haar toekomst is, dat hij ook probeerde zijn heden te ontsnappen. Adriana kan niet geloven dat Gil haar tijdperk als een gouden tijdperk beschouwt, waarop Gil antwoordt dat de mensen van la Belle Epoque de Renaissance als hun gouden tijdperk beschouwen. Hij probeert Adriana te overtuigen dat als zij in de jaren 1890 blijft, het uiteindelijk haar heden wordt en zij weer gaat verlangen naar het verleden: “That’s what the present is. It’s a little unsatisfying, because life’s a little unsatisfying.” Als Adriana toch besluit in de Belle Epoque te blijven, besluit Gil de jaren ’20 te verlaten en terug te keren naar het heden. In het oude tijdperk blijven gaat voor hem niet werken; hij moet van zijn illusie afkomen dat hij vrolijker is in het verleden. De scene, die als een mise-en-abyme dient van Gils eigen aanvankelijke avontuur in de jaren ’20, zet een spiegel op voor Gil: hij realiseert de oneindige natuur van nostalgie, een constante vervanging van een huidig tijdperk voor een eerder tijdperk. Het is opmerkelijk dat Gil zich dit niet door zijn eigen avontuur uiteindelijk realiseert, maar door het avontuur van Adriana: Thomas Elsaesser noemt dat mise-en-abyme’s cruciale informatie kunnen delen dankzij hun functie als spiegeling (23). In de scene zitten dan ook twee spiegelingen: niet alleen de recreatie van de ervaring van het stappen naar het verleden in Adriana’s ervaring, maar ook in de oneindige feedback-loop van het verlangen naar het verleden die de Belle Epoque-kunstenaren leggen op de Renaissance-kunstenaren, die zoals Gil stelt zelf ook verlangen naar een verleden. Teruggekomen in het heden besluit Gil zijn problemen aan te pakken door uit de sociale kring van Inez te gaan. Na een nachtwandeling in het heden komt hij een medewerkster tegen van een antiekwinkel die voorheen in de film Cole Porter-liedjes draaide. De twee geraken in een gesprek over Cole Porter en over hoe Parijs het mooist is in de regen. Uiteindelijk lopen ze samen weg.

*Midnight in Paris* beeldt de allure uit van het escapisme van nostalgie: een ander tijdperk bevat een romantiek die het heden niet heeft. Tegelijkertijd is de film het eens met Pauls argument dat een gecompliceerd en onbevredigend heden de oorzaak van nostalgisch

escapisme is, gezien Gil aan het einde van de film tot deze conclusie komt. Daarnaast toont zijn avontuur dat escapisme iets is wat kan leiden tot het verergeren van problemen. Op het laatst wil de film wel een synthese vormen tussen de romantiek van escapisme en het aangaan van het alledaagse heden: hoewel Gil het heden boven het verleden verkiest, kiest hij wel de groenere velden van Parijs boven Hollywood. Toch zou het standpunt van Gil dat het verleden boven het heden kiezen een illusie is, ook gemaakt kunnen worden over een plek: waar men woont voelt saaier aan, dan waar men op visite is. De film schaarst dus aan de opvattingen van Tuan en McGowan: verlangen naar een andere omgeving, in Gils geval een ander tijdperk, of het proberen op te lossen van verlangen naar een betere tijd, lijkt futiel. Maar ook de film kan de drang naar escapisme niet uitschakelen. Net zoals Tuan stelt dat escapisme inherent aan cultuur is, en McGowan stelt dat wij blijven verlangen om onze verlies van cultuur en natuur op te vullen, stelt de film dat nostalgie en escapisme altijd onderdeel van ons blijven. De film lijkt, net zoals Tuan en McGowan, te stellen dat wij ten eerste altijd zullen blijven verlangen naar een andere cultuur zolang we onderdeel zijn van een huidige cultuur, en ten tweede dat wij altijd het gat, dat het heden lijkt te graven, op willen vullen om zo ons eigen pad te bewandelen.

### Hoofdstukconclusie

*The Neverending Story* en *Midnight in Paris* behandelen escapisme voornamelijk op een persoonlijk niveau: Bastian en Gil zijn protagonisten die voor specifiek persoonlijke redenen willen ontsnappen naar een ander milieu: Bastian ontsnapt wegens rouw in fantasie, Gil door nostalgie. De werelden waarnaar zij ontsnappen corresponderen hiermee. Toch verschilt de insteek van de werelden: hoewel Gil aanvankelijk in zijn ideale wereld lijkt te zijn beland, leest Bastian over een wereld in ondergang. Gil belandt dus in een omgeving waarvan hij denkt dat hij erin zijn problemen kan oplossen, maar toch genereert hij in deze omgeving nieuwe problemen. Daartegenover confronteert Fantasia Bastian met problemen die lijken op

zijn eigen problemen. In *The Neverending Story* is escapisme positief, omdat de wereld waarnaar men ontsnapt kan fungeren als een gebied waar men met het probleem om kan gaan. Daartegenover stelt *Midnight in Paris* dat escapisme een feedback-loop voor problemen kan veroorzaken. Escapisme wordt uiteindelijk in beide films geschetst als het vasthouden aan persoonlijke hoop. In het geval van *The Neverending Story* is dit een positieve hoop, aangezien het gaat om het vasthouden aan iemands hoop en dromen. In *Midnight in Paris* is dit meer ambivalent: enerzijds kan het als een valse hoop beschouwd worden, aangezien het stelt dat een andere omgeving minder gecompliceerd is dan dat het eigenlijk is. Anderzijds stelt de film dat de drang om de eigen omgeving te veranderen toch een waardig project is, zolang de illusie dat de nieuwe omgeving inherent beter is losgelaten wordt.

Hoewel beide films escapisme in een positief licht zetten, en in de tekst de tegenargumenten voor escapisme bevragen, komen beide films op andere conclusies uit over de uiteindelijke waarde van escapisme. Uiteindelijk wordt het escapisme in beide gevallen uitgebeeld als complexer dan een simpele transitie tussen twee werelden: je neemt altijd je eigen problemen mee tijdens een ontsnapping, waardoor de werelden nooit helemaal gescheiden van elkaar zijn. De volgende films zullen deze complexiteit uitbreiden, door niet alleen de werelden met elkaar te vermengen, maar ook de identiteit van degene die ontsnapt te bevragen.

## Hoofdstuk 3: eXistenz, the Congress, en de onzekerheid over de wereld en de zelf

In dit hoofdstuk bespreek ik de films *eXistenz* en *the Congress*. Beiden zijn science fiction-films over nieuwe technologieën waarmee de gebruiker een fantasie-achtige staat kan bereiken. Dankzij deze technologieën kan het escapistisch effect worden vergroot naar meer dan wat traditioneel met verbeelding of inleving mogelijk is. Deze vergroting zal, zoals het in de analyses duidelijker zal worden, niet alleen voor een grotere vermenging tussen de ‘echte’ wereld en de ontsnappingswereld zorgen, maar ook voor een vervaging tussen de ontsnapte en de persona die ze bij het escapisme zullen aannemen. Ik ga dus in deze films kijken naar wat het effect van dit vergrote escapisme is, en of dit een positief of negatief effect heeft.

### *eXistenz*: escapisme versus realisme

*eXistenz* gaat over Allegra Geller en Ted Pikul. Allegra is een game ontwikkelaar voor een biomechanisch virtual reality-systeem dat werkt door een kabel direct in de ruggengraat van de speler te steken. Ted Pikul is een marketingmedewerker bij het bedrijf van Allegra, maar heeft nooit de medische procedure ondergaan om de VR-spellen te kunnen spelen. Nadat een terrorist probeert om Allegra te vermoorden en haar systeem te vernietigen, moet Ted Allegra helpen te ontsnappen. Allegra vraagt Ted om de medische procedure te ondergaan zodat ze haar spel kunnen spelen om te controleren of het systeem nog werkt. Deze dreigt echter verder beschadigd te raken nadat Gas, een tankstationwerker, met opzet Teds procedure saboteert. Als ze een veilig onderkomen in een chalet hebben gevonden, testen Ted en Allegra het systeem uit. Het spel in de film presenteert een spionage-scenario dat zich afspeelt in een fabriek van de VR-systemen. Hier ontdekken ze een complot van de anti-VR-terroristen die zich Realisten noemen. Ondanks de pogingen van Allegra en Ted het systeem te redden, sterft het systeem aan een infectie en begint een terreuraanval op hun onderkomen. Ted blijkt een spion voor de Realisten te zijn, maar Allegra weet dit vroeg genoeg uit te

sussen en doodt hem. Uiteindelijk blijkt echter dat het spel in de film zich grotendeels heeft afgespeeld in een ander spel, waarin Ted, Allegra en de andere personages uit de film “testspelers” zijn. Als kijker ben je hier nog maar net achter, als zich weer een nieuwe plottwist voordraagt. Het terreurscenario in het spel in de film roept zoveel zorgen op bij de ontwikkelaar van het testspel, dat hij vreest dat een van de testspelers het op hem heeft gemunt. Dan blijken Ted en Allegra de Realisten te zijn en vermoorden ze de ontwikkelaar.

Een van de thema's van de film is de vermenging tussen mens en technologie. De VR-apparaten die binnen het spel gebruikt worden lijken meer op levende wezens dan op typische plastic of metalen apparaten: de ‘Metaflesh game-pods’ lijken op geplastificeerde placenta's die men met de vingers streelt om te bedienen. De draden die gebruikt worden om het menselijk lichaam met het apparaat te verbinden lijken op een navelstreng. Hoe de machines afgebeeld worden, wijst erop dat de film technologie niet als artificieel wil aantonen, maar als een verlenging van het menselijk lichaam. Deze vermenging tussen mens en technologie zorgt ook voor de vermenging tussen de echte wereld en de virtuele werelden die gegenereerd worden door technologie, zodanig dat de kijker het eerst niet doorheeft dat het begin van de film zich al afspeelt in het spel. Wanneer Ted zijn vermeend eerste VR-ervaring in de chalet beleeft, vervagen op subtiele wijze de grenzen tussen de twee werelden. Eerst ziet hij iemand de trap van de chalet aflopen. De camera volgt deze persoon naar de begane grond, die plots met mensen en winkelrekken is gevuld, maar nog wel wat meubilair van de chalet bevat. Het vervolgschot van Ted toont op de achtergrond dat de ruimte volledig is veranderd in een spellenwinkel.

De film draait om de omgang tussen de personages en de nieuwe, virtuele realiteiten. Door de film heen proberen de personages de kunstmatigheid van de realiteit waar ze in zitten te bevestigen. Zo merkt Allegra de zeer basale karakterisering van de personages op die ze tegen komen. Daarnaast tasten de personages voorwerpen aan om de ontologie van de wereld

te vatten: nadat Ted het spel pauzeert, grijpt hij aan het meubilair. Eerder in de film, wanneer Allegra en Ted bij Gas zijn, is er een scene waarin Allegra via sensaties de wereld verkent: buiten het tankstation voelt zij aan de muren met haar hand, kijkt rond en pakt van de grond een steentje op, grijpt aan de benzinepomp en ruikt eraan, schopt zand weg en gooit het steentje weg. Niet alleen is deze scene een vroege hint in de film dat de getoonde wereld niet echt is, maar ook een demonstratie van het haptische karakter van deze VR. Ondanks deze kunstmatigheid van het spel, wat aanvankelijk impliceert dat de werelden makkelijk te onderscheiden zijn in echt en nep, voelt Ted zich ongemakkelijk en losgemaakt uit zijn eigen leven: de haptische en lichamelijke betrokkenheid die het spel vereist lijkt ervoor te zorgen dat hij zijn grip op het ‘echte’ leven kwijt raakt. Hij wil pauzeren, maar als hij eenmaal wakker is voelt het echte leven aan als een spel. Enerzijds klopt dit: het niveau waar ze zitten, dat werd opgevat als het echte leven, is het bovenste niveau van het spel. Tegelijkertijd wordt deze kwestie van de mogelijke irrealiteit van het echte leven niet opgelost aan het einde van de film: na de terroristische aanval van Ted en Allegra op de spelontwikkelaar vraagt een van hun medespelers of ze nog in het spel zitten. Wanneer de grenzen tussen de echte en virtuele werelden makkelijk gepasseerd kunnen worden, wordt de ontologie van de echte wereld besmet door de ontologie van de virtuele werelden. Deze ontologische besmetting heeft tot gevolg dat we tijdens escapisme een gevoel hebben ‘meer’ te leven dan in het echte leven. Calleja stelde eerder dat we met escapisme onze gevoelens kunnen reguleren (347). De film vult deze stelling aan: door de vermeende echtheid van een virtuele wereld te proberen te onderstellen, gaan we onze zintuigen en gevoelens actiever inzetten. Hierdoor lijkt de echte wereld, waar we onze zintuigen als een gegeven nemen, minder ‘echt’ dan de virtuele wereld.

Een andere vermenging is tussen de spelers en hun verschillende personaliteiten, zodanig dat de ‘originele’ persoonlijkheid onzichtbaar wordt. Wanneer Ted en Allegra in het spionage-spel de winkelmedewerker en Realist D’Arcy tegenkomen, die aan hen vraagt wie

ze gestuurd heeft, springt Ted plots in zijn spelkarakter. Hij neemt een agressieve houding aan en zegt tegen de winkelmedewerker: “it’s none of your business who sent us. We’re here. That’s all that matters.” Ted is verward, waarop Allegra uitlegt dat er dingen gezegd moeten worden om het verhaal op gang te zetten. Zolang die niet gezegd worden, geraken de andere personages zoals D’Arcy in een inactieve spelloop. Nadat Ted ontwaakt uit zijn nieuwe cover-identiteit benadert hij Allegra. Allegra zegt een regel van haar nieuwe cover-identiteit, waarna Ted aan haar zijn impressies van de fabriek doorgeeft. Allegra reageert op hem door robotisch een actie te herhalen en opnieuw een zin van haar cover-identiteit uit te spreken. Hoewel het eerder is vastgesteld dat sommige lijnen gezegd moeten worden om het spel te vorderen, wordt het vervallen in een loop vastgesteld als een eigenschap van de niet speelbare personages, zoals D’Arcy. De film maakt dus een verschil tussen traditioneel escapisme en een nieuwe vorm van escapisme. Zoals Mulvey eerder heeft geschetst, identificeren we bij traditioneel escapisme zoals film met een personage door naar hun te kijken (836). Dit impliceert dat er een afstand is tussen ons als kijker en het personage op beeld. Maar bij de VR van *eXistenZ* is er geen onderscheid meer tussen de ontsnappende en het personage. De ontsnappende dompelt zich volledig onder in een personage door hun letterlijk na te spelen. Hierdoor ontstaat een complete misidentificatie met een ‘mirror image’: waar in *The Neverending Story* Bastian en Atreyu nog gescheiden zijn, is het moeilijk te onderscheiden wie van de vele Teds en Allegra’s we zien: zien we de terroristen, de medewerkers van Allegra’s bedrijf, of de dubbelagenten?

Het spel lijkt zelf de thema’s, werelden en personages die de spelers willen exploreren te genereren: Allegra claimt na het testen van het daadwerkelijke spel een ontwikkelaar te willen zijn, en het spel draait voornamelijk om hun ideologie als Realisten. Aan het einde van de film is Nourish verschrikt over het anti-spel thema van de spelsessie, wat impliceert dat hij zelf dit thema niet in het spel heeft gestopt. Maar de vereiste onderdompeling in het spelen, in

het leven van een ander personage om zo je verlangens en wensen te vervullen, is mogelijk ongemakkelijk omdat het de vrije wil ontnemt. Ted is ongemakkelijk met het spel, met het doen van dingen die hij zelf niet wil doen zoals het eten van smerig amfibieën-vlees en het doden van de ober. Hij raakt gefrustreerd door hoe hij in het plot van het spel wordt gezogen, zonder zelf invloed erop te hebben: “we’re both stumbling around together in this unformed world whose rules and objectives are largely unknown, seemingly indecipherable or even possibly non-existent, always on the verge of being killed by forces that we don’t understand.” Toch lijkt deze ontkenning van vrije wil noodzakelijk om succesvol te ontsnappen: als Ted probeert zich tegen te strubbelen, een duidelijke punt van echtheid en zelf wil innemen, kan hij volgens Allegra zich niet volledig onderdompelen in de virtuele wereld. *eXistenz* geeft dus een uitvergroting van standaard escapisme via fictie weer: in plaats van te kijken naar een personage in een film, kan iemand in de wereld van *eXistenZ* dat personage naleven in een video game. Maar dit naleven heeft een limiet: we kunnen niet het lot bepalen van dat personage. Zelfs wanneer je de acties van een personage speelt, zelfs wanneer je je meegenomen voelt door de thema’s en boodschappen van een verhaal, blijft er een gevoel hangen dat alles a priori is besloten, dat je je personages louter leidt door een vooraf bepaald plot. Escapisme via fictie is dus volgens *eXistenZ* door dit gebrek aan een vrije wil verdacht: je kunt niet het leven van je personage beïnvloeden. McGowans *drive* is dus hier van toepassing, omdat de *drive* ook haaks lijkt te staan met vrije wil: iedere keer dat wij iets behalen wat wij verlangen, verlangen wij weer iets nieuw. Deze vicieuze cirkel ontsnappen de spelers niet in VR: zij vervangen hun persoonlijke *drive* met die van hun persona.

Het is ook dubbel dwars als je zowel je eigen lot als het lot van je personage niet kan beïnvloeden. Dit komt kort tevoren in het subplot van Gas. Nadat hij heeft verklaard dat Allegra zijn leven heeft veranderd met VR, vraagt Ted hoe zijn leven hiervoor was. Gas beantwoordt dat hij een tankstation-medewerker was, maar Ted wijst erop dat hij dat nog



steeds is. Gas zegt dat dat “only on the most pathetic level of reality” is. Hij vertelt over een van de VR-spellen, ArtGod: “Thou the player of the game ArtGod. Very spiritual. Funny too. God, the artist, the mechanic. Funny.” Hoewel het spelen van het spel, wat lijkt op een simulatie waarin spelers als God kunnen spelen, hem in zijn eigen woorden heeft bevrijd, is hij nog steeds een tankstation-medewerker. Even later, wanneer Gas Allegra probeert te vermoorden, herinnert Ted dat Gas heeft gezegd een veranderd leven te hebben door VR. Hij geeft niet aan gelogen te hebben, maar wil toch het losgeld op Allegra te eisen. Hoewel Gas eerder gierig dan wanhopig voor het geld lijkt, blijft de opvatting dat het escapisme niet heeft gezorgd voor materiele verbetering. Het blijft bij een interne, spirituele regulering. Dit lijkt op Calleja’s opvatting over games, dat meer gaat over de regulering van emoties (347). Ondanks de verbeelding van een ander leven, de verbeelding dat iemand letterlijk God kan zijn, komt er geen verbetering van het echte leven. Er is dus geen hoop à la Mievellé dat we ons dankzij escapisme een beter leven kunnen voorstellen. Escapisme werkt meer in de lijnen van Tolkiens critici die Miller heeft opgenoemd, die stellen dat cippiers houden van escapisme (26-7). Gas verandert niet zijn leven, wat hij zelf de “most pathetic level of reality” noemt, omdat hij tevreden is met het ‘hogere’ level van escapistische werelden. De critici van Tolkien zouden dus dit level als een goede motivator noemen om mensen in de gevangenis dat de “pathetic level of reality” is, te houden.

*eXistenZ* geeft een nieuwer model van escapisme in fictie weer, dat een dieper gevoel van ontsnapping uit het echte leven belooft. In dit escapisme werkt identificatie met een personage indringender dan de vroegere vormen van escapisme: waar volgens filmpsychoanalyse nog een volledig apart focaal punt van identificatie bestond, namelijk een personage waar de kijker zich in kan leven door naar hun te kijken maar niet volledig met deze persoon samenviel, wordt identificatie in *eXistenZ* verder doorgewerkt. Een speler zal de acties van het personage niet louter bekijken, maar meemaken en zelfs nadoen. Hierdoor zijn

de speler en het personage moeilijker van elkaar te scheiden. Dat deze personages aan het einde van de film verklaren dat Nourish' spel "the most effective deforming of reality" is, heeft in mijn lezing van de film meer te maken met de effectieve vervaging van de zelf dan de ontologieën van de wereld. Niet zozeer het ontsnappen van een wereld maakt VR volgens *eXistenz* potent escapisme, maar het leven van een ideale zelf, het zodanig vervullen van jouw eigen wensen dat je dat niet doorkrijgt. De personages weten dat VR slaagt, aangezien ze hun anti-VR-ideologie hebben weten uit te oefenen. De betrokkenheid van filmische psychoanalyse, dat voor een groot deel rustte op het kijken naar personages, is vervangen met het leven in een personage. Anderzijds geeft de film ook de limieten van escapisme aan. Door het leven in dit personage, geeft de escapist hun eigen wil op. De escapist doet immers niets meer dan het naspelen van de acties van een personage in een onveranderlijk plot. In dat plot moet de escapist altijd bepaalde dingen doen om het spel door te laten gaan: deze moet als het ware door de levels spelen. Hoewel de thema's van het spel zich aanpassen aan de wensen en ideologie van de speler, blijft het plot onaantastbaar voor de speler. Daarnaast geeft de film de materiele limieten van escapisme aan bij het subplot van Gas. Deze weet geen beter leven voor zichzelf te maken, ondanks dat hij beweert dat zijn leven veranderd is. Zelfs al heeft hij de rol van God mogen vervullen in VR, zijn echte leven blijft hetzelfde. Het verbeteren van iemands eigen leven via escapisme is volgens de film niet van toepassing, in tegenstelling tot *The Neverending Story*. Dromen van een beter leven leidt niet tot de volledige oplossingen die tot dat leven kunnen leiden. Toch blijft de kwestie van materiele limieten van escapisme enigszins beperkt in deze film. Je zou ook de conclusie kunnen trekken dat het voor Gas niet uitmaakt als zijn ontsnapping slechts tijdelijk is, of dat hij in een "pathetic level of reality" moet blijven leven om zo nu en dan te kunnen ontsnappen. Zoals we zullen zien bij de analyse van *The Congress* zal uiteindelijk deze optie niet meer bestaan: iemand zal in die film uiteindelijk moeten kiezen om één werkelijkheid als volledig te beschouwen en de andere weg

achter te laten. Wat gebeurt er als men massaal ervoor kiest om in een gemedieerde wereld te leven en de problematische realiteit te verlaten?

### ***The Congress: het escapisme achter het gordijn***

In *the Congress* speelt Robin Wright een gefictionaliseerde versie van zichzelf. Robin heeft zich teruggetrokken uit de filmindustrie om haar twee kinderen op te voeden, Sarah en Aaron. Aaron leidt aan het Usher-syndroom, wat hem langzamerhand doofblindheid geeft. Robin krijgt een aanbod van Miramount Studios om zich in te laten scannen: haar digitale kopie zal dan in haar plaats acteren. Robin weigert aanvankelijk dit aanbod, maar tekent later met de stipulatie het contract na 20 jaar te mogen opzeggen. Wanneer deze periode is verstreken, keert Robin terug naar een veranderd Miramount, nu Miramount-Nagasaki: zij zijn nu gevestigd in een zogenaamde “animated zone”, waar bezoekers verplicht recreatieve drugs innemen om gezamenlijk een geanimeerde fantasie te hallucineren en om het uiterlijk van een gewenste figuur van popcultuur aan te nemen. Miramount-Nagasaki staat op het punt deze drugs te verkopen, en wil een nieuw contract tekenen met Robin voor de rechten op haar figuur. Robin accepteert dit aanvankelijk, maar roept tijdens een persconferentie de wereld op zich te richten op echte problemen, zoals Aarons aandoening. Dan barst er een terreuraanval los op Miramount, waarbij Robin een gevaarlijke dosis aan hallucinerende chemicaliën binnenkrijgt. Zij wordt gered door Dylan, het oud-hoofd van het departement dat haar virtuele films animeerde, maar houdt er permanente psychische schade aan over. Hierdoor moet zij onder het ijs moet, in de hoop dat men later een kuur voor haar vindt. Negentien jaar later ontwaakt ze in een compleet veranderde wereld: iedereen zit aan de drugs van Miramount, waardoor ze hun ideale zelf kunnen beleven. Dylan leidt haar door deze utopische wereld: hij vertelt haar dat hoewel Sarah er goed van afgekomen is, Aarons locatie onbekend is. Uiteindelijk verlaat Robin de utopie om naar Aaron te zoeken, en komt terecht in de dystopie van de echte wereld. Aarons dokter vertelt haar dat Aaron 19 jaar lang op haar had gewacht,

totdat Aaron wegens het grimmige vooruitzicht besloot de hallucinerende utopie te betreden. Robin besluit na deze ontdekking terug te keren naar de utopie; ditmaal kiest zij ervoor Robins leven te herleven in de hoop hem te vinden.

De film is meer gericht op Robin en de impact van de filmindustrie op escapisme dan op het escapisme zelf: de escapistische wereld in het laatste deel van de film dient als een culminatie van de behandeling van deze eerdere thema's. In het begin wordt Robin onder druk gezet door haar agent en door de studio: onder Robins tranen maakt haar agent een klaagzang over Robins 'louzy choices' van haar carrière; studiobaas Jeff wil liever het ideaalbeeld van Robin Wright van *The Princess Bride*, dan de Robin die hij beschuldigt van slecht gedrag op set. In het verlengde hiervan wordt het inscannen van acteurs verkocht als een verlossing voor zowel hun als de studio: de studio krijgt een virtuele ster waarmee ze kunnen doen wat ze willen zonder het achter-de-schermen drama, en de acteurs hoeven volgens Robins agent geen vernederende dingen meer te doen. Maar Robin vindt het erg dat haar keuze in wat ze wil spelen, door haar virtuele acteur tenietgedaan wordt. De gevolgen van haar besluit om toch het contract te ondertekenen worden getoond in het vervolgdeel: haar virtuele ster en de sci-fi figuur die met deze ster is gecreëerd, "Rebel Robot Robin", overschaduwden haar als figuur. Wanneer zij de geanimeerde wereld van Abrahama betreedt, moet ze eerst een advertentie zien voor een Rebel Robot Robin film. Eenmaal aangekomen in het hotel, ziet ze enkele mensen die het figuur van Robot Robin hebben aangenomen. In haar hotelkamer ziet ze een interview van 'haar' over haar nieuwe film: het is eerst ambigu of het daadwerkelijk Robin is of dat het een virtuele creatie van de studio is. Hoewel de geïnterviewde Robin haar film als politiek relevant verkoopt, verschilt haar toon met die van Robin die een gepassioneerde toespraak tijdens de persconferentie levert. Wat verkocht werd als verlossing voor de acteurs, die voor de studio werkten, is in feite het buiten spel zetten van hun arbeid door deze studio's.

Robin ervaart haar buitenspelzetting op een psychologisch niveau, wanneer zij door de drugs hierover hallucineert. Nadat ze in haar hotelkamer een interview met ‘zichzelf’ ziet, vallen de lichten uit. Ze probeert aan de geautomatiseerde service te vragen of de stroom er daadwerkelijk uit ligt, of dat het haar verbeelding is, maar de service verheldert dit niet: “everything is in your mind. If you see the dark, then you chose the dark.” Ze begint daarna te hallucineren: ze ziet zichzelf in de spiegel verouderen, en droomt dat ze in een bar een optreden geeft. Terwijl ze zingt dat ze niet meer kan spreken, valt de politie binnen en stopt haar optreden, met Jeff aanwezig als officier. Tijdens de aanval op het hotel hallucineert zij verder: terwijl zij samen met Dylan schuilt in de ketelruimte, droomt ze dat ze door Jeff weggebracht wordt in een helikopter, die crasht door een vlieger gevlogen door Aaron. Even later droomt ze dat zij wordt geëxecuteerd door Jeff op het dek van het hotel. Hierna volgt een scene waarin dokters haar hallucinerende conditie beschrijven en haar besluiten in te vriezen: deze scene is echter ook geanimeerd, waardoor het hallucinerende perspectief van Robin wordt doorgevoerd. Hoewel de drugs worden verkocht om een ideaalbeeld en –wereld voor te schotelen, tonen Robins hallucinaties dat deze drugs ook kunnen leiden tot een persoonlijke gevangenis. Haar hallucinaties draaien om haar buitenspelzetting van de studio’s: het is altijd Jeff, de persoon die haar aanvankelijk het contract aanbood, die terugkeert als de persoon die haar vrijheid wegneemt.

Deze persoonlijke nachtmerrie in het hotel vormt een contrast met de utopie van de nieuwe wereld waarin Robin na haar invriezing ontwaakt, die werkt dankzij een wereldwijde hallucinatie. De stad is gevuld met flora, Robin noemt de mensen prachtig, en Dylan legt uit dat menselijke zonden zijn beëindigd. Hoe de nieuwe ervaring van de wereld door escapistische drugs werkt, wordt naar gehint in een eerdere scene, waarin Robin Aaron meeneemt voor een controletest bij dokter Barker. Bij deze test moet Aaron woorden herhalen die hij door een ruisende koptelefoon hoort. Ieder woord dat Aaron zegt verschilt met het

woord dat Barker zegt. Barker constateert aanvankelijk dat zijn gehoor achteruitloopt. Hierna zien we een close-up vanuit Aarons perspectief van Barkers en Robins lippen, met hun dialoog hoorbaar op de achtergrond. Barker legt uit dat Aaron de vaardigheid heeft zijn beperkte informatie naar bruikbare informatie te vertalen. Hierna speculeert Barker hoe films er in de toekomst uit zullen zien, en hoe dit lijkt op Aarons ervaring: men krijgt elektronische stimulansen die ieder op hun eigen manier vertaalt. “People will be given story data, and they’ll cast their mother or their girlfriend as Marlene Dietrich or you ... This is exactly what Aaron is doing now.” Deze nadruk op subjectiviteit is uiteindelijk hoe de gehele wereld werkt aan het einde van de film. Via de drugs kan iedereen zijn eigen ervaring van tijd, en hun persona bepalen. Dylan geeft het voorbeeld dat hij kon ervaren hoe het was om de god Zeus te zijn.

Maar er lijken wel beperkingen te zijn aan die ervaring. Robin wil met de chemicaliën ervaren hoe het is om hetzelfde syndroom als Aaron te hebben. Robin en Dylan verkrijgen een stofje; dit geeft ze niet de ervaring van het syndroom, maar de ervaring om te vliegen. Dat ze niet een stofje krijgen om een beperking te simuleren, maar wel eentje krijgen om droomscenario’s uit te voeren, lijkt te suggereren dat in deze wereld vermeende slechte ervaringen niet beleefd kunnen worden. De film lijkt met dit gebrek aan problematische ervaringen te suggereren dat escapisme liever niet een hint van problemen wil vertonen. Aan de ene kant heeft de escapistische media in de film de potentie om deze problemen te tonen, bijvoorbeeld door de hallucinaties die Robin heeft over haar keuze om haar beeld te verkopen. Escapisme kán dus volgens de film problemen aankaarten, net zoals dat gebeurde in *The Neverending Story*, of dat Dyer suggereerde dat escapistische films dit in een beperkte mate doen door te reageren op problemen van de samenleving (26). Maar aan de andere kant is de inhoud van het escapisme onder de entertainmentindustrie toch gemotiveerd om deze problemen zoveel mogelijk te minimaliseren. Doordat het escapisme van de utopische wereld

problemen effectief negeert, is de mogelijkheid om iemands eigen problemen te verwerken afgesloten. Dyer stelde dat de beperking van escapisme komt doordat entertainment problematiek limiteert tot een beperkte definitie (26). In deze film geeft escapisme helemaal niet meer vorm aan problematiek. In contrast tot Robins ervaring in het tweede deel, toen de drugs nog niet wijdverspreid zijn en dus het wereldwijde discours nog niet gefocust was op het beleven van een pure utopie, beleeft niemand nu meer een persoonlijke nachtmerrie. Er is geen doorlopen van een persoonlijk doolhof, zoals waar Miller het over had (28). Er is ook geen onder ogen zien van problemen meer, zoals in *The Neverending Story*. Als iedereen kan zijn wie die wil zijn, dan is de zelf effectief vergeten, met al haar bagage, zoals ook in *eXistenZ*.

Dat de utopie eerder een ontwijking van problemen is dan de daadwerkelijke oplossing, wordt duidelijk wanneer Robin de hallucinatie verlaat voor de grauwe werkelijkheid. Gefilmd in live-action in plaats van geanimeerd, de film neemt onverzadigde kleuren aan. Iedereen heeft gehavende kleren aan en kijkt glazig voor zich uit. De meeste gebouwen zijn vervallen en beklad met graffiti. Zelfs de mensen die de waarheid weten, noemen hun eigen situatie niet als een beter alternatief. Een quarantainewerker heeft haar masker afgedaan om zich in de psychedelische wereld te bevinden, en dokter Barker noemt ook de grauwe situatie op: “don’t be so impressed I’m here. Being here on this side of the truth is not so brave.” Barker maakt gelijkenissen op tussen hun huidige wereld en eerdere escapismes: “Once, we just masked the truth with antidepressants, drugs that concealed and lied. Now, we reinvent the truth. That’s not big a difference [...] The only choice is between waiting for death here, in this filth of truth, or hallucinating over there.” Barker zegt dus dat hun hallucinatie meer is dan het verhullen van de waarheid: het is een effectieve vervanging van de echte wereld. Hierdoor is hun escapisme meer dan een tijdelijke ontsnapping uit de ‘werkelijkheid’ geworden. Het is nu hun nieuwe werkelijkheid.

Escapisme leidt volgens *The Congress* niet tot verbetering van iemands leven of de samenleving. Problemen worden juist succesvol vermeden, in plaats van aangekaart. Dyers waarschuwing dat escapisme de status quo dient doordat het hooguit slechts enkele problemen aankaart, wordt dus in de film doorgetrokken. De film geeft ook aan hoe escapisme ontstaat uit het kapitalistische instituut van Hollywood: deze wil escapisme hapklaar verkopen, en wil dit te doen met zo min mogelijk stroef vanuit bijvoorbeeld werkers. Hollywood zelf is echter schuldig aan problematiek in de echte wereld, onder andere door uitbuiting van haar werkers. In de film wordt Miramont-Nagasaki ook uiteindelijk medeplichtig voor de uiteindelijke staat van de wereld: zij zijn eindverantwoordelijk voor het in stand houden van de wereldwijde hallucinatie. De terroristische aanval werd mogelijk gedaan om deze nieuwe staat van de wereld te proberen te voorkomen. Robin zelf probeerde in de persconferentie mensen op te roepen om zich niet te richten op escapisme, maar op het oplossen van problemen: “if you think that by releasing your chemistry to the world, you’ll dictate how we desire, what we desire, [...] by doing that you’ll be releasing your conscience as well, and your conscience will devour you.”

## Hoofdstukconclusie

*eXistenZ* en *The Congress* schetsen allebei een toekomstige, dystopische wereld in de vorm van escapisme, die voortbouwt op huidige vormen van escapisme, zoals films en games. In deze nieuwe vormen van escapisme is het mogelijk de echte wereld en het ego te vergeten. Het is onduidelijk in *eXistenZ* wanneer Ted de Realist-terrorist, de naïeve marketingmedewerker of de spion speelt. In *The Congress* kan iedereen hun ideale persona aannemen, tot op het punt dat niet alleen de zelf maar ook de ander onherkenbaar wordt: het is onduidelijk geworden of de ander die men tegenkomt een echt persoon is, of een bedenking van de zelf. De verhalen die volgens *The Neverending Story* nog ‘veilig’ zijn omdat er altijd nog de zelf is waar men terug kan keren, blijven achter in dit nieuwe model. Maar de films



verschillen ook qua standpunt in wat deze vollediger vormen van escapisme betekenen als het gaat om de impact op de materiele werkelijkheid. In *eXistenZ* lijkt het een meer ideologisch gevaar te vormen voor de Realisten. Gewone mensen, zoals Gas binnen het spel, blijven nog hun oude leven bedrijven: ze hebben niet zozeer hun lot verbeterd, maar ook niet verergerd. Misschien hebben ze juist een kleine ruimte voor zichzelf gecreëerd, waar ze een tweede, ideaal leven kunnen leven, zoals dat Gas eventjes God kan spelen. *The Congress* daarentegen stelt dat zulk volledig escapisme juist een complete ontkenning van de eigen problemen veroorzaakt. De film schetst een wereld die het volledig opgegeven heeft om de eigen problemen onder ogen te zien: iedereen accepteert escapisme of weigert het om op de dood te wachten. Uiteindelijk stellen beide films dat escapisme niet het oplossen van de problemen van de materiele zelf betekent. De volgende films zullen dit standpunt in een groter spotlicht ook uitdragen. De vraag wordt dan of escapisme toch wel belangrijk is, in weerwil van het argument dat het niet problemen kan oplossen.

## Hoofdstuk 4: *Dancer in the Dark*, *Aniara*, en de relatie tussen hoop en escapisme

Waar in het vorige hoofdstuk het proces van escapisme uitvergroot werd, staat nu juist de erbarmelijke situatie waaruit ontsnapt wordt onder het vergrootglas. *Dancer in the Dark* en *Aniara* zetten een groot leed voor hun personages neer en geven ook aan hoe deze personages via escapisme met dit leed omgaan. Ik ga kijken hoe het escapisme in deze films werkt tegenover dit uitvergroot leed om zo hoop te creëren, en wat de gevolgen zijn van deze hoop.

### *Dancer in the Dark*: hoop op een betere toekomst

In *Dancer in the Dark* speelt muzikante Björk de Tsjechoslowaakse immigrant Selma. Selma werkt in een fabriek in Amerika tijdens het midden van de twintigste eeuw. Tussentijds vindt ze haar vermaak in Hollywood-musicals, en speelt ze in een lokale musical. Wanneer haar bevriende huisbaas Bill bij haar bekendt dat hij in geldproblemen zit, wat hij geheimhoudt van zijn vrouw Linda, deelt Selma haar eigen geheim. Zij is door een erfelijke aandoening blind aan het worden, en is naar Amerika geëmigreerd in de hoop een dokter te vinden die haar zoon Gene preventief kan opereren. Om zijn operatie te bekostigen maakt zij overuren en vervalst ze haar test bij de oogarts om in de fabriek te kunnen blijven werken. Selma's situatie verergert echter drastisch: zij wordt steeds blinder en maakt een machine per ongeluk kapot waardoor zij ontslagen wordt. Als zij Bills vraagt om geld te lenen weigert, steelt Bill haar spaarpot en liegt tegen Linda dat zij een affaire hebben. Selma probeert dit geld terug te nemen, maar Bill bedreigt haar met een pistool. De twee worstelen, en Selma schiet Bill per ongeluk dood. Hierop vlucht zij naar Genes dokter om de operatie te betalen, en wordt opgepakt bij een repetitie van de lokale musical. In de rechtszaak wordt Selma door de aanklager beschilderd als een egoïstische immigrant; omdat Selma haar en Bills geheim wil houden, verdedigt zij zichzelf niet. Zij krijgt van de jury de doodstraf. Haar vriendin Kathy probeert tot hoger beroep te gaan met het geld van Genes operatie, wat Selma resoluut

weigert. Zij ondergaat uiteindelijk haar straf, wetende dat haar zoon de operatie heeft gekregen.

*Dancer in the Dark* zet de hoop op een beter leven tegenover de harde werkelijkheid en de pragmatiek van het overleven. Selma's hoop op een beter leven is deels gebaseerd op het geïdealiseerde beeld van het leven in Amerika dat uitgedragen wordt in Amerikaanse films. Wanneer Selma op bezoek is bij Bill en Linda, krijgt zij snoep aangeboden uit een tinnen doos. Selma merkt op dat zij in Tsjechoslowakije een film zag waarin men op dezelfde manier snoep at. Hieruit vormde ze een droombeeld van de Verenigde Staten: "I thought to myself how wonderful it must be in the United States." Achter het pittoreske huisje-boompje-beestje beeld van Bill en Linda schuilen echter Bills geldproblemen: hij kan de dure spullen nauwelijks meer betalen. Ook Selma kan het beeld van een beter leven niet waarmaken in het heden, wat leidt tot haar pragmatische focus. Wanneer Selma's vrienden haar zoon een fiets geven, wil Selma dit geschenk weigeren omdat zij enerzijds zelf de fiets niet zou kunnen bekostigen, en anderzijds zij niet het beeld van een gulle moeder aan haar zoon kan uitdragen. Selma komt dus aan in een land dat als prachtig wordt uitgebeeld, maar moet daar pragmatische keuzes maken om te kunnen overleven. Deze pragmatiek is ook weer gebouwd op de hoop van iets beters: zij denkt dat zo lang zij zich focust op haar werk, zij uiteindelijk Gene's operatie kan betalen. In die zin begint de film met het perspectief van Mievelle aan te scharen, dat ook door *The Neverending Story* werd uitgedragen. Eerder heb ik Mievelle geciteerd, die zegt dat fantasie onmogelijke dingen als mogelijk kan stellen (45-6). Van daaruit heb ik bij *The Neverending Story* gesteld dat door je een beter leven in de toekomst voor te stellen, je hoop in het heden kan houden. Dit gebeurt dus ook in *Dancer*: door voor zichzelf en Gene een beter leven voor te stellen, kan Selma hoop in het heden houden.

Maar haar pragmatiek en werklust gaan ten koste van haar eigen veiligheid. Zij weigert het aanbod van haar vriend Jeff om naar huis gebracht te worden, omdat ze geen tijd

heeft ook een relatie aan te gaan. Deze keuze maakt zij ondanks haar groeiende blindheid dat haar bemoeilijkt naar huis te komen: zij kan niet meer fietsen, wordt bijna aangereden door een vrachtwagen buiten de fabriek, en moet lopen langs treinsporen om thuis te komen. Ook wordt Selma's escapisme naar musicals uiteindelijk bemoeilijkt door haar groeiende blindheid. Bij de repetities van de lokale musical kan Selma het podium niet meer zien, waardoor het dansen moeilijk wordt. Zij neemt het moeilijke besluit om haar rol in de musical op te geven. Toch blijft zij plezier vinden in escapisme. De meest duidelijke gevallen van escapisme in de film zijn de musicalscenes. Deze scenes nemen een andere filmische stijl aan dan de rest van de film. In de meeste scenes wordt een realistische, documentaire-achtige stijl opgebouwd door het gebruik van één handheld camera en een grijs kleurpalet.

Daartegenover staan de musicalscenes: deze zijn gefilmd vanuit verschillende statische hoeken en hebben een feller kleurpalet. In de musicalstukjes zingt en danst iedereen in de scene alsof ze in een klassieke Hollywoodmusical zitten. Dit contrast tussen een realistische stijl en een geësceneerde stijl geeft de impressie dat Selma de musicalstukken dagdroomt. Een ander belangrijk aspect van de musicalscenes is dat ze zich in dezelfde locaties afspelen als de omgevende scenes: in de eerste musicalscene worden de ritmes van de machines geïncorporeerd in de muziek, en dansen de mensen op en met de machines. De musicalstukjes zijn dus niet een loutere ontkenning van de realiteit door Selma: Selma's dagdromen maken haar omgeving tot iets mooiers en wonderlijks, tot een musical-set. De 'feel-good' utopie die Dyer omschrijft als kenmerkend van mainstream entertainment, waarin het niet zo zeer gaat om concrete materiele verbeteringen maar om een euforisch gevoel, wordt hier letterlijk uitgebeeld als een vertaling van de eigen omgeving naar een utopisch dansparadijs.

Naarmate de film vordert, worden de dagdromen een steeds belangrijker medium voor Selma om haar gevoelens en gedachten te verwerken. Vlak na de moord op Bill begint een lied. Bill staat op en loopt samen met Selma uit zijn werkkamer naar de slaapkamer, waar zij

huiselijke taferelen naspelen. Bill verontschuldigt zich aan Selma, en Gene zingt over hoe Selma deed wat zij moest doen. Wanneer Selma het huis verlaat, spoort Linda haar op om te vluchten, alvorens zij elkaar omhelzen. Met dit lied versterkt Selma haar eigen vastberadenheid om door te zetten voor Gene. Maar Selma wordt uiteindelijk verraden door haar escapistische uitingen. Na het betalen van Genes dokter laat Selma zich door Jeff brengen naar de repetitie van de musical. Iedereen in de zaal weet echter dat zij een moordenaar is: sommigen verlaten angstig de zaal, en de regisseur belt clandestien de politie op. Selma raakt steeds bezorgder en wil naar huis gaan om bij Gene te zijn, waarop de regisseur probeert haar in het gebouw te houden: hij stelt voor om haar favoriete lied te repeteren. Selma geraakt in een nieuw dagdroomlied, waarin zij zich afvraagt: “Why do I love it so much. What kind of magic is this? How come I can’t help adore it? It’s just another musical. No one minds me at all, if I’m having a ball.” Tijdens het lied komt de politie binnen om haar op te pakken. Hoewel zij weet dat musicals haar betoveren, kan zij niet vermijden dat deze betovering ook leidt tot haar ondergang. Toch blijven de dagdromen voor haar een belangrijk medium om haar aankomend lot te verdragen. Wanneer ze wordt opgehaald voor haar executie, stort zij in. Haar vrouwelijke wachter, met wie ze bevriend is geraakt, stelt voor de stappen van haar cel naar de doodsblok voor haar te tellen en zo een geluid te maken waarop zij zich kan focussen. Dit werkt, en de scene transformeert in een lied waarin Selma de cellen van de andere gevangenen bezoekt en de stappen meezingt. Dat escapisme uiteindelijk Selma verraadt en haar serveert voor haar lot, maar ook dat escapisme haar helpt om door de verschrikkelijke gebeurtenissen te komen, geeft de dubbele kanten van escapisme weer die Miller schetste. Miller citeerde zowel fantasyschrijvers die stelden dat cipers tegenstanders van escapisme zijn, als hun critici die stelden dat cipers houden van escapisme (26-7). In *Dancer* houdt escapisme Selma niet alleen gevangen, het is ook medeplichtig aan haar gevangenschap: niet alleen werd Selma door escapistische films verleid om een gedoemd

lot in Amerika te ondergaan, zij merkt zelf ook op dat escapisme een magie draagt die haar belet om te vluchten. Maar toch heeft zij ook escapisme nodig om even te vergeten dat zij in een cel zit, om de stappen naar haar dood draagbaar te maken.

De film gaat dus mee met de stelling van McGowan, dat men vast zit in een *drive*. Escapisme leidt niet per se tot verbetering, tot ontsnapping uit de *drive*. Net als bij *The Congress* is het in sommige gevallen een verhulling van de materiële werkelijkheid: de musicals die Selma heeft gezien in Tsjechoslowakije hebben een mooier beeld van Amerika uitgedragen dan dat zij zelf heeft geleefd. Maar toch is escapisme voor Selma belangrijk, omdat het haar het houvast gaf om door te kunnen strijden voor haar doel. Selma eindigt daardoor de film als een ethische persoon: in tegenstelling tot Kathy, die Selma tegen haar zin in wil redden, wil Selma toch ervoor zorgen dat haar zoon goed terecht komt. Zij ontsnapt de *drive* van McGowan door zelf te bepalen hoe ze haar lot tegemoet gaat, al dan niet op de meest fatale manier. Zij brengt haar droom voor haar zoon waar, ten koste van haar eigen leven. De film zelf bevestigt Selma als ethisch persoon: na haar executie verschijnt op het scherm deze tekst: "They say it's the last song. They don't know us, you see. It's only the last song if we'd let it be." De camera is niet langer handheld, maar maakt op een statief een crane shot omhoog, alsof Selma naar de hemel opstijgt.

Escapisme in deze film heeft dus een dubbele werking: aan de ene kant is het een bron van de problemen waarmee Selma kampt. Aan de andere kant is het ook haar levensboeg. Wat de film propageert is dat escapisme belangrijk kan zijn. Het geeft niet alleen de kracht om te overleven, maar de hoop die het opwekt om voor een betere toekomst te vechten zorgt ervoor dat men een ethisch persoon kan worden. Maar het waarschuwt ook voor de illusie en mythes die escapisme kan opwekken over de materiele wereld, over de eigen omgeving. De film wil de mythe van de Amerikaanse Droom, dat als iemand hard genoeg werkt zij vanzelf hun huidige status zullen overstijgen, ontkrachten. Selma probeerde de Amerikaanse Droom voor

haar zoon te bewerkstelligen, wat zij met de dood moest bekopen. Escapisme lijkt dus in *Dancer in the Dark* in het midden van de schaal te liggen, in termen van haar waarde in een erbarmelijke situatie. De volgende film, *Aniara*, zal de erbarmelijke omstandigheden opschroeven. Heeft escapisme nog nut daarin?

### **Aniara: hoop ondanks een grauwe toekomst**

*Aniara* gaat over het gelijknamige ruimteschip dat klimaatvluchtelingen van de aarde naar Mars transporteert. De film volgt het leven van de zogenaamde Mimarobe, een medewerkster van de psychische MIMA-computer. MIMA is bedoeld als therapie voor haar passagiers dat kalmerende herinneringen van de aarde s(t)imuleert. Onderweg crasht het schip tegen ruimteafval, waardoor zij van koers moet wijken en al haar brandstof moet dumpen. De kapitein vertelt de mensen dat ze zich terug zullen katapulten via een hemellichaam, maar in werkelijkheid is de kans hierop klein en bereidt de bemanning het schip en haar mensen voor om de rest van hun leven op het schip te blijven. De wanhoop groeit, waardoor steeds meer mensen naar MIMA gebracht worden. Maar de machine kan de toestroom van mensen niet aan en stort in. De Mimarobe krijgt daarop de taak de kinderen aan boord te onderwijzen over astrofysica; ondertussen krijgt zij met haar vriendin Isagel een kind. Vijf jaar na de crash komt het schip een langwerpige object tegen. De bemanning denkt dat het object als brandstof kan dienen. Maar nadat ze het object binnen halen en bestuderen, blijkt dat ze er geen brandstof uit kunnen putten. Terwijl de apathie groeit en steeds meer mensen sterven, bouwt Mimarobe uit de overblijfselen van MIMA een holografisch scherm met beelden van de aarde. Maar vlak na de bouw pleegt Isagel zelfmoord. Langzamerhand raakt alle hoop op het schip op. Pas na zes miljoen jaar, lang nadat alle mensen aan boord gestorven zijn, bereikt *Aniara* een planeet.

Net als bij *The Congress* vormt escapisme in *Aniara* een sub-thema rond een grotere vraag: hoe gaat de mensheid om met een hopeloze situatie? Dat escapisme een sub-thema is,

wordt versterkt doordat de Mimarobe als de hoofdpersoon toch in het plot níet het spilkarakter vormt. Hoewel zij wel enige invloed heeft in het plot, legt de film meer nadruk op de algemene situatie van het schip: hoe de verschillende mensen, van kapitein tot kinderen, leven in het schip en omgaan met de lange crisis. De Mimarobe dient hierin als ons perspectief in het verhaal, en als degene die pleit voor escapisme. Dit escapisme is moeilijk te behalen op het schip. MIMA is in het eerste deel van de film de belichaming van escapisme. De MIMA is een computer aan het plafond van een grote ruimte. In deze ruimte kunnen mensen liggen en een mentale verbinding met MIMA maken, zodat de computer persoonlijke herinneringen over de aarde kan aanleveren. Aanvankelijk is er weinig animo voor MIMA, maar nadat Aniara van koers is geraakt komen er steeds meer mensen erop af. Door deze toestroom begint MIMA na drie jaar onverwachts te spreken: zij begint te smeken om verlost te raken van de pijnlijke herinneringen van de mensen, en geeft hun visies van bosbranden. Mimarobe wil MIMA tijdelijk sluiten, maar de kapitein blokkeert haar voorstel, uit angst dat de passagiers die MIMA gebruiken daardoor minder productief worden. Uiteindelijk kan MIMA de pijn van de mensen niet meer aan en stort ze in. Met MIMA als de uiteindelijk gedoemde belichaming van ontsnapping stelt de film dat escapisme een limiet heeft. Niet alleen kan het nauwelijks de materiele situatie verbeteren, zoals getoond in *eXistenZ* en *The Congress*, op een gegeven moment raken escapistische middelen volgens *Aniara* hun volledige kracht kwijt om een tijdelijke ontsnapping aan te bieden. Sterker nog, te veel escapisme bij een persoon zorgt hier juist voor een tegengesteld effect. Veel van de positieve kenmerken die door de theoretici worden toegeschreven aan escapisme slaan in de film om. Calleja omschrijft de therapeutische kracht van escapisme via de regulatie van emoties (347). Deze therapie in de MIMA-ruimte verandert uiteindelijk in een herleving van trauma's. Allen stelt dat fictie dient als wensvervulling (125). De wens van de mensen op het schip om weer de natuur van Aarde te beleven, wordt een herinnering dat men opgesloten zit in de ruimte.



Als MIMA en de Mimarobe voor escapisme staan, dan staat de kapitein voor pragmatiek en valse hoop. De kapitein ziet het als taak om van het schip een nieuw pioniersbeschaving te maken. Veel van de moeite op het schip wordt gestopt in het opbouwen van een nieuwe soort leven: mensen moeten nu gaan wennen om algen te eten en water te recyclen. Hiervoor creëert de kapitein ook valse hoop onder de passagiers, om hun zo te kalmeren en uiteindelijk te laten wennen aan hun nieuwe lot. Eerst wordt de informatie dat men waarschijnlijk nooit terug zal keren achtergehouden. In plaats daarvan vertelt de kapitein zijn passagiers dat ze hopen een hemellichaam tegen te komen om met haar zwaartekracht terug naar Mars te katapulteren. Later, wanneer ze de vermeende brandstof vinden, raakt iedereen in vreugde. De kapitein concludeert hieruit dat ze veel eerder een voorwendsel hadden moeten gebruiken. Ondanks zijn focus op pragmatiek en valse hoop, staat de kapitein antagonistisch tegenover de Mimarobe. Na het instorten van MIMA wil Mimarobe een hologram bouwen. De kapitein blokkeert haar plan: zij moet zich volgens hem focussen op het onderwijzen van de kinderen. De kapitein lijkt dus tegen escapisme te zijn. Toch is zijn gebruik van escapisme tot op het punt dat het overspannen raakt onderdeel van zijn pragmatiek. Hij ziet MIMA als een handige manier om de mensen van het schip kalm te houden: hierdoor geeft hij MIMA geen pauze wat uiteindelijk tot haar ondergang leidt. Ondanks zijn pogingen, slaagt de kapitein er uiteindelijk niet in om een stabiele samenleving op het schip te bouwen.

Maar de kapitein is niet de enige die hoop genereert. Ook MIMA en dus escapisme genereren hoop. De focus op de nieuwe generatie, op kinderen die op het schip opgroeien of zelfs geboren worden, beeldt deze hoop uit. Enkelen mensen zoals Isagel, worden zwanger van de nieuwe generatie in de ruïnes van MIMA: na het instorten van MIMA ontstaat een cult, die Mimarobe en Isagel uitnodigen om mee te doen aan een seksritueel met anderen cultisten. Maar helaas loopt ook deze hoop langzamerhand op: wanneer Isagel op het punt

staat te bevallen van hun kind, vreest zij dat zij een gevangene zal baren. Wanneer hun kind eindelijk geboren is, zingt de Mimarobe een liedje over de aarde. Isagel wil echter dat ze stopt. Nadat het onderzoek op het voorwerp is doodgelopen, boekt Mimarobe voortgang met haar project voor de vervanging van MIMA: een holografisch scherm gepositioneerd buiten de ramen van het schip, dat pittoreske beelden van de aarde projecteert. Met Mimarobes succes komt echter ook de zelfmoord van haar vriendin en hun kind. Escapisme baart volgens deze film hoop dat tot nergens naartoe zal leiden, en dus gedoemd is. *Aniara* lijkt hiermee Tuans argument, dat alle vormen van cultuur escapisme naar een andere omgeving zijn, op een brute manier aan te vullen. Als er geen andere omgeving is om naar te ontsnappen, als de hoop sterft op een betere wereld, dan stort volgens de film de cultuur zelf in. Hoop op een nieuwe wereld is belangrijk: Mievellie stelde dat men zich dat wat er niet is moet voorstellen, als men de wereld wil veranderen (44). Maar dat wat er niet is blijft in de film voor altijd buiten bereik, en dus raakt de hoop op verbetering leeg.

Tegenover de (valse) hoop van de pragmatische kapitein en de escapistische MIMA staat de nihilistische astronoom. Nadat het schip het vermeende brandstofvoorwerp binnenhaalt, en het begint te analyseren, is de astronoom pessimistisch over hun lot. Gezien niets de compositie van het materiaal kan meten, en dus kan meten of het voorwerp daadwerkelijk brandstof bevat, gelooft zij dat het voorwerp geen wonder is, maar slechts toeval. Zij begint in het openbaar en dronken het onderzoek een verspilling van tijd te noemen, waardoor meer mensen argwanend worden. De kapitein beveelt de astronoom om te stoppen met angst zaaien en is van plan haar publiekelijk een medaille te geven om zo valse hoop te saaien. Wanneer zij hem tegenspreekt, schiet hij haar dood. De astronoom is een nihilist: zij gelooft niet in het toekennen van een inherente betekenis aan het voorwerp anders dan puur toeval. Zij gelooft niet in hoop, wat haar uiteindelijk recht tegenover de kapitein zet. Het nihilisme, het geloof dat men in een sarcofaag leeft, staat tegenover de hoop dat het schip

voort kan leven. Hoewel de astronoom zelf doodgaat, zet nihilisme uiteindelijk de toon neer op het schip. 24 jaar na de lancering van het schip is het leven op het schip bijna uitgedoofd. Alle lampen van het schip staan uit, en rommel vult de hallen. Een groepje mensen, waaronder een vermagerde Mimarobe, zit gehurkt in de ruïne van MIMA. Een blinde vrouw spreekt over hoe ze het zonlicht mist: “On Earth I saw the light with my skin. The vision seared me, my skin. I was blinded by a god. Give us light. Give us light. Give us light.” Ondanks het verlangen naar hoop, wint het nihilisme uiteindelijk.

In *Aniara* worstelen pragmatiek, nihilisme, hoop en escapisme dus over het vraagstuk hoe men moet overleven tijdens een hopeloze situatie. In het begin vechten deze verschillende visies tegen elkaar. De kapitein neemt een pragmatische houding aan, en blijft zich inspannen om een houdbare samenleving op het schip op te zetten: desnoods dwingt hij escapisme voorbij haar eigen grenzen, en zaait hij valse hoop met vermeend goed nieuws. De Mimarobe streeft voor escapisme: zelfs wanneer het haar grenzen overschrijdt met het instorten van MIMA, voert zij een project uit wat voor iedereen een dosis escapisme kan opleveren om zo toch nog wat hoop te hebben. Maar uiteindelijk overwint het nihilistische, gedoemde perspectief van de astronoom op het schip, en stort de samenleving in. Escapisme is dus volgens *Aniara* op z'n best een tijdelijk en tevergeefs middel om een onveranderlijke situatie te kunnen bevatten. Op z'n slechtst is het een bron van valse hoop dat het gevoel van nihilisme en verdoemenis uiteindelijk versterkt, zodra die valse hoop op niets eindigt.

## Hoofdstukconclusie

*Dancer in the Dark* en *Aniara* zijn allebei films waarin escapisme wordt toegepast in erbarmelijke situaties. In beide lukt het de personages niet om via escapisme hun gedoemde lot te ontsnappen. Toch trekken beide films verschillende conclusies over de waarde van escapisme en de hoop die escapisme opwekt. In *Aniara* heeft escapisme voornamelijk een duistere zijde. De hoop die escapisme genereert in een grauwe situatie is kwetsbaar: zodra

deze hoop instort, wordt een fataal nihilistisch perspectief alleen maar sterker. In *Dancer in the Dark* heeft escapisme ook een duistere zijde: het is de dienaar van de Amerikaanse ideologische illusie en is de oorzaak dezelfde erbarmelijke situatie. Escapisme heeft echter ook een positieve zijde, omdat de hoop die escapisme creëert ervoor zorgt dat de personages ethisch kunnen handelen, als een subject buiten de *drive*. Waar in *Dancer in the Dark* escapisme een levenslijn vormt, is het in *Aniara* een strop.

Dat *Dancer in the Dark* en *Aniara*, ondanks een vergelijkbare hopeloze situatie, toch tot verschillende conclusies komen over of het goed is dat escapisme hoop wekt, toont weer aan dat er verschillende visies op escapisme kunnen bestaan. Het is nu dus een goed moment om al deze verschillende visies, uitgeweid door de verschillende films en theoretici, tegen elkaar op te wegen.

## Conclusie

Nu ik alle zes films heb besproken, wil ik hun standpunten tegen elkaar afwegen. Om te beginnen bespreek ik de eerste deelvraag: hoe worden het individu, hun problemen, en de ontsnappingswereld die hiervoor de oplossing geeft, in de films geconstrueerd? De films beelden twee soorten ontsnappingswerelden af. *Midnight in Paris*, *The Congress* en *Aniara* beelden een ideale wereld af, die compleet gescheiden lijkt van de materiele wereld. *The Neverending Story* en *eXistenZ* daarentegen tonen geen luilekkerland, maar juist gevaarlijke werelden. Deze films construeren zulke werelden zodat zij een geschikte plek vormen voor een avontuur waarin de escapist hun ideale zelf kan bereiken. Deze twee aanpakken hoeven niet van elkaar gescheiden te zijn: *Dancer in the Dark* gebruikt een mengeling van beide. Selma's fantasie beeldt de gevaarlijke echte wereld af, maar vertaalt deze naar een musical-droomwereld. Daarnaast is het onderscheid van de werelden in de films poreus, omdat men de overstap van de materiele wereld naar een escapistische wereld in veel gevallen makkelijk kan maken: zo beschrijft Ted in *eXistenZ* de overgang als een 'smooth interlacing', en kan Selma in *Dancer* haar fantasie zelfs in de gevangenis oproepen. Met deze bevraging van de hiërarchie tussen de 'echte' wereld en de fantasiewereld scharen de meeste films zich achter Tuan, die ook de begrenzing tussen onze huidige wereld en de wereld waar we naartoe willen ontsnappen bevrage. In navolging van Tuan, die stelt dat cultuur de functie heeft om zich juist dat wat niet in het 'echt' bestaat voor te stellen, dat cultuur een constant verlangen naar verandering betekent, zouden we dus kunnen stellen dat het juist de functie van escapisme is om een ontologisch onderscheid teniet te doen: het komt juist ten goede uit voor escapisme om zo makkelijk mogelijk te betreden te zijn.

Naast de ontologie van de werelden komt ook de positie van het individu ter sprake in de films; de zelf wordt door een andere figuur of door een ideale persona bevrage. Hiermee allieren de films zich ook aan de psychoanalyse, omdat zowel in de films als bij de

psychoanalyse het identificatieproces met een 'mirror self' een belangrijk punt vormt. In *The Neverending Story* en *Midnight in Paris* fungeren Atreyu en Adriana als 'de ander' waarmee de hoofdpersoon zich identificeert of beschouwt als hun spiegelbeeld. In *eXistenZ* en *The Congress* wordt de relatie tussen beeld en zelfbeeld, wat volgens Mulvey belangrijk is voor film, nog belangrijker. De psychoanalytische processen van vervaging en versterking van het ego spelen in beide films: in *eXistenZ* neemt men fictieve hoofdrollen op die hun droombeelden zijn, zoals sterontwikkelaar of revolutionair, tot op het punt dat het 'echte' ego vergeten wordt. In *The Congress* is iedereen aan het einde in staat zijn ideale zelfbeeld uit te drukken zodat niet alleen het ego wordt vervaagd, maar ook de materiele beleving van de zelf compleet wordt vergeten. In *Dancer* is er aanvankelijk nog sprake van zowel visueel genot als identificatiegenot: het zien van Amerikaanse musicalsterren en het dromen dat je zelf een ster bent. Maar dit genot wordt door de echte wereld ontmanteld: haar visueel genot wordt belemmerd doordat Selma blindt wordt, haar musicaldromen zorgen ervoor dat zij opgepakt en in de rechtsbank veroordeeld wordt. En hoewel *Aniara* niet speelt met een 'mirror self', is de individu toch een belangrijk schakelpunt in het escapismeproces: het zijn de rooskleurige herinneringen van de zelf waarop escapisme wordt voortgebouwd. De aard van de problemen van de individu zijn ook gemengd. De problemen kunnen persoonlijk zijn, zoals rouw in *Neverending Story* en een ongemakkelijke relatie in *Midnight in Paris*, of bredere sociologische problemen van buitenaf, zoals de verslaving aan escapisme in *eXistenZ* of de drang om de ondergang van de aardse samenleving te vergeten, zoals in *Aniara*. Maar deze problemen kunnen ook verweven zijn met elkaar: Selma's persoonlijke problemen dat zij niet voor haar zoon kan zorgen, komen vanuit haar socio-economische positie in Amerika, en Robins problemen met haar studio en haar digitale dubbelganger zijn symptomatisch voor bredere ontwikkelingen in Hollywood. Daarnaast leggen de films die focussen op de wereldse problemen toch de nadruk op iemands persoonlijke invalshoek: in *eXistenZ* wordt de angst

voor wijdverspreid escapisme onder de samenleving afgebeeld door middel van persoonlijke vervulling van escapisme, in *Aniara* werkt het escapisme van MIMA voornamelijk op persoonlijk vlak.

Concluderend uit de vervagingen van de verschillende werelden en de subjecten van de films, kunnen we stellen dat in de films sprake is van vervaging van hiërarchieën: het is moeilijk een onderscheid te maken tussen wat 'echt' is en wat escapistisch is, om te bepalen welke van de verschillende structuren van echt-fantasie, zelf-ideaalbeeld, en persoonlijk-maatschappelijk domineert. Deze vervaging van hiërarchieën maken de films in zekere zin postmodern. Zoals F.W. Korsten stelt, delen postmoderne werken het kenmerk dat ze ontologieën van de wereld mengen (252). Maar de bredere zet van het vervagen van hiërarchieën van de zelf en de werelden in de films past bij de bredere 'raison d'être' van postmodernisme: net zoals postmodernistische werken volgens Korsten kenmerken als genres, tijd, en verhouding tussen tekstuele levels vervagen (252-8), zo vervagen deze films de werking tussen de echte en escapistische wereld, tussen de zelf van de escapist en hun ideale identificatiepunt.

Maar de mate van vervaging verschilt wel tussen de films: sommigen houden uiteindelijk de relatie tussen de zelf en het identificatiebeeld, of tussen de materiele wereld en de echte wereld nog zo gescheiden dat je wel nog onderscheid kan maken, terwijl andere films dit meer met elkaar vermengen. Hoewel in *eXistenZ* de plottwist is dat je de hele tijd dacht dat Ted en Allegra werknemers bij een game-bedrijf waren, kun je nog makkelijk stellen wanneer Selma wel of niet dagdroomt. Ook wordt er bij sommige films het hoofd van de hiërarchie aangetoond: Bastiaan blijft de uiteindelijke hoofdpersoon die door Fantasia vliegt, de huidige wereld wordt boven het verleden geaccepteerd in *Midnight in Paris*. Het is dus belangrijk om op te merken dat alle films postmoderne observaties maken, maar niet perse postmodernistische argumenten leveren. Hier neem ik het voorbeeld over postmodernisme

van F.W. Korsten. Hij stelt dat er een onderscheid is tussen postmoderniteit, oftewel de beschrijving van de economische, sociale en culturele omstandigheden van de samenleving vanaf het eind van de twintigste eeuw (251), en postmodernisme, de kunst of “culturele expressie” die over deze samenleving gaat (252). In navolging van Korstens voorbeeld, zou er ook een onderscheid gemaakt kunnen worden tussen films die gaan over postmoderne kenmerken, zoals onze ingewikkelde omgang met escapisme, en postmodernistische films die dit ingewikkelder escapisme bekritisieren. Hiermee komen we terug op de tweede deelvraag: vatten de films escapisme op als positief of negatief?

Hier is het productief om alle films op volgorde van uitgave te bespreken.

*Neverending Story* vat escapisme uiteindelijk als een volledig netto positief op. Het is juist dankzij escapisme dat Bastian zijn problemen aan durft te kaarten. Hij krijg de moed terug om te dromen, doordat hij werelden betreedt die uiteindelijk hem persoonlijk aanspreken qua problemen dromen. *eXistenZ* daarentegen begint meer ambivalent te zijn tegenover escapisme. De film lijkt zich te scharen achter het argument van haar Realisten: niet alleen de vermenging van werelden maar ook de vermenging van de escapist en hun ideale droom-zelf maken escapisme verdacht. Escapisme in het VR-systeem betekent dat men zich moet overleveren aan het spel, en daarmee hun vrije wil opgeeft: je leeft je ideale zelf, maar moet dan ook de levels doorspelen op een specifieke manier. Aan de andere kant lijkt het men ook te versterken: het is misschien gek dat Gas de ‘echte’ wereld loslaat om God te spelen, maar hij heeft in ieder geval een plek helemaal voor zichzelf gevonden. Dit conflict komt groter uit in *Dancer in the Dark*: escapisme is verantwoordelijk voor Selma’s lot, omdat het huisje-boompje-beestje-beeld van de musicals haar een beter beeld van Amerika heeft verkocht dan dat het eigenlijk is. Maar het is ook ditzelfde escapisme die Selma haar eigen kracht geeft om niet alleen te overleven maar om ook te vechten voor een beter lot voor haar zoon. Dezelfde ambivalentie komt weer terug in *Midnight in Paris* en *The Congress*: Gil realiseert zich dat



escapisme een ouroboros is, dat hij zijn problemen kan verergeren in plaats van verbeteren, maar toch accepteert hij een vorm van escapisme door uiteindelijk in Parijs te blijven. In *The Congress* is uiteindelijk de materiele wereld ten onder gegaan door de nadruk op escapisme boven het oplossen van materiele problemen, maar iedereen is blij in de chemische wereld. Daarnaast vinden de mensen die nog in de ‘echte’ wereld overblijven zichzelf niet nobeler omdat zij de waarheid omhelzen: dokter Barker beschrijft deze wereld eerder als een plek om sober op de dood te wachten, dan om als waarheidsgetrouw te leven. Het is pas bij *Aniara* dat het roer volledig om lijkt te slaan: hier heeft escapisme een harde limiet, en kan het niet langdurig voor het oplossen van of zelfs ontsnappen aan problemen verzorgen. In feite kan het wellicht zelfs erger zijn, omdat escapisme valse hoop kan opwekken.

Er lijkt dus een ontwikkeling te zijn van een erkenning van een postmoderne situatie die nog primair een positief gevolg heeft, tot een groeiende sceptische houding tegenover escapisme in de late jaren 90 en vroege jaren 2000 die steeds minder maar nog wel prominente positieve kenmerken naar voren schuift, dat uiteindelijk in de jaren 2010 naar een cynische conclusie leidt. Wellicht maakt de ambivalentie over escapisme, het bevragen van maar niet volledig afschrijven van escapisme, de films postmodernistisch. Als het onderscheid tussen werelden niet meer gesignaleerd kan worden, wat maakt het dan uit of iemand in de ‘echte’ wereld of in de ‘virtuele’ wereld leeft? Niet alleen dat, maar het ook idee dat het bevragen van hiërarchieën kan leiden tot het herwinnen van dat wat met argwaan bekeken wordt. Korsten stelt dat postmodernisme geïnteresseerd is in het verbreden van mogelijkheden, en in het opbreken van hiërarchieën om te onderzoeken wie de mogelijkheden bepaalt en wie dingen als ‘onmogelijk’ bestempeld (266). In die zin lijken de films zich achter Mieville en Tuan te scharen, door deels te beargumenteren dat de daad van ontsnappen en fantaseren ook de mogelijkheid biedt om een andere, betere wereld te realiseren dan de wereld waarin men nu leeft. Als je in een escapistische wereld kan leven, of tijdelijk ernaar kan

ontsnappen, dan kan je in ieder geval daar meer 'jezelf' zijn dan in de echte materiele wereld. Maar het argument van de slotfilm *Aniara* legt een harde limiet op de mogelijkheden van escapisme. De film beargumenteert dus dat escapisme alleen een heel beperkte positieve invloed kan hebben: we kunnen ons misschien voor even een betere wereld voorstellen, maar we zijn gebonden aan het lot van de 'echte' wereld. Hoewel we bij *eXistenZ* en *The Congress* in ieder geval troost kunnen ontvangen dat escapisme ons een mogelijk pad uit onze echte wereld biedt, beargumenteren *Dancer in the Dark* en *Aniara* dat we nog altijd moeten omgaan met de problemen uit de materiele wereld. En dan beargumenteren de eerste twee films nog dat dit pad mogelijk problematisch is, omdat het onze vrije wil wegneemt of omdat wij niet alleen onze problemen vergeten maar ook onszelf.

Om te concluderen, alle films gaan om met een situatie uit de postmoderniteit: de vermenging en destabilisatie van de hiërarchie van de werelden en de zelf. Maar ze trekken niet allemaal dezelfde conclusie over het effect van escapisme: van positieve effecten met een kanttekening, tot voornamelijk negatieve effecten met een beperkt positief effect. De films lijken dus over het algemeen niet geheel positief te zijn over escapisme, wanneer ze erover reflecteren. Vooral het ideaal luilekkerland, dat films zo goed kunnen voorschotelen, is verdacht. Juist wanneer elementen van de echte wereld betrokken worden bij escapisme, en het escapistische medium ook problemen aankaart, lijkt escapisme een positief net-effect te hebben. In dat opzicht is het grauwer dan veel van de besproken theorie: sommigen zijn inderdaad bedoeld om ideologieën opgebouwd door escapistische films te bekritisieren, maar sommigen willen juist niet alleen escapisme verdedigen maar ook stellen dat het iets nieuws en beters kan bouwen.

Ik heb de films voornamelijk behandeld door te kijken naar wat zij zelf in hun tekst beargumenteren over de relatie tussen de echte wereld, de escapistische wereld, de ontsnappende en het ideaalbeeld, wat voor kwalitatief argument over escapisme de films zelf

uitdragen, en ik heb theorie gebruikt om wat duiding aan te bieden. Een invalshoek die ik niet heb genomen, is die van buiten de tekst van de film: wat de zelfreflectie op escapisme uiteindelijk betekent voor de context buiten de film, hoe het publiek kijkt en meedenkt. Bij enkele films is deze reflectie jegens het publiek en het externe aanwezig: in *The Neverending Story* merkt de Keizerin op dat zelfs Bastian een identificatiepunt vormt voor de kijker, in *The Congress* volgen we een gefictionaliseerde Robin Wright, gespeeld door Robin Wright zelf. In *Dancer in the Dark* zien we Selma in een bioscoop. Wat betekent dit voor hun argument? Deels vormt hun zelfreflectie ook een uitnodiging voor de kijker om na te denken over escapisme, en voornamelijk over hoe de film denkt over escapisme. In *The Neverending Story* wordt ook de kijker gemotiveerd om te blijven dromen, om net zoals Bastian catharsis uit escapisme te halen. Daartegenover wordt in *The Congress* de kijker opgeroepen om na te denken over de context van escapisme, over hoe het systeem van Hollywood leidt tot leed bij hun acteurs en medewerkers, en hoe escapisme uiteindelijk een negatieve invloed kan hebben op de wereld. Zelfs buiten de expliciete benadering van de films zelf, blijft er bij enkele films een ongemakkelijke context hangen. Tijdens de opnames van *Dancer in the Dark* werd Björk belaagd door de regisseur (Nyren). *Midnight in Paris* is geregisseerd door iemand die zijn dochter seksueel heeft misbruikt (Orth, 214-20). Daarnaast moet ik bekennen dat mijn besproken invalshoeken en subthema's een postmoderne meta-dimensie missen: wat hebben de films te zeggen over escapisme in onze wereld, over escapisme die de kijker op dat moment zelf bedrijft door te gaan kijken naar de film? Van de gekozen films zijn *Dancer* en *The Congress* hierin het meest expliciet, aangezien ze over films gaan. In beide films worden we opgeroepen om het escapisme van Hollywood te bevragen. Een andere dimensie die ik niet heb meegenomen, is om de standpunten van de films individueel te bevragen. Bij alle films kan er kritiek op worden geuit: de uiteindelijke affirmaties van *The Neverending Story*

en *Midnight in Paris* voor escapisme, of juist het cynisme van *Aniara* voor het verwerpen van escapisme.

Wat hopelijk uit deze analyse naar voren komt, is dat escapisme een complex proces is. Of dit proces breed wordt geaccepteerd is afhankelijk aan plaats en tijd. In tijden van geluk kan escapisme gezien worden als nutteloos, als tijdverdrijf, als een handhaving van een status quo die niet voor iedereen gelukkig is. In tijden van crisis kan het wel gezien worden als nodig, maar ook als iets dat een zware limiet heeft. Mijn eigen blik op deze films en escapisme is dan ook niet constant geweest: ik begon met het schrijven van de thesis in roerige maar relatief ‘normale’ tijden, en heb in de coronacrisis moeite gehad met het schrijven over het cynische *Aniara*. In ieder geval wil ik uitdragen dat het escapisme waarnaar wij ontsnappen, altijd een stuk van dat waar wij uit willen ontsnappen meeneemt.

## Bibliografie

- Allen, Richard. "Psychoanalytical Film Theory." *A Companion to Film Theory*, edited by Toby Miller and Robert Stam, John Wiley & Sons, 2004, pp. 123-132.
- Aniara*. Directed by Pella Kågerman, Meta Film Stockholm, 2019.
- Calleja, Gordon. "Digital games and escapism." *Games and Culture*, vol. 5, no. 4, 2010, pp. 335-53.
- The Congress*. Directed by Ari Folman, performance by Robin Wright, Pandora Film, 2013.
- Dancer in the Dark*. Directed by Lars von Trier, performance by Björk, Zentropa Entertainments, 2000.
- Dyer, Richard. "Entertainment and Utopia." *Only Entertainment*. Routledge, 1992, pp. 19-35.
- Elsaesser, Thomas. "Contingency, causality, complexity: distributed agency in the mind-game film." *New Review of Film and Television Studies*, vol. 16, no.1, 2018, pp. 1-39.
- eXistenZ*. Directed by David Cronenberg, Dimension Films, 1999.
- Korsten, Frans-Willem. *Lessen in literatuur*. 3rd ed., Vantilt, 2009.
- McGowan, Todd. "Introduction: The Origins of the Atemporal Film." *Out of Time: Desire in Atemporal Cinema*. Kindle ed., Minnesota UP, 2011.
- Miéville, China. "Symposium: Marxism and Fantasy. Editorial Introduction." *Historical Materialism*, vol. 10, no.4, 2002, pp. 39-49.
- Midnight in Paris*. Directed by Woody Allen, Mediapro, 2011.
- Miller, T. "The two kings and the two Labyrinths: escaping escapism in Henson's Labyrinth and Del Toro's Laberinto." *Extrapolation*, vol. 52, no.1, 2011, pp. 26-50.
- Mulvey, Laura. "Visual Pleasure and Narrative Cinema." *Film Theory and Criticism : Introductory Readings*, edited by Leo Braudy and Marshall Cohen, Oxford UP, 1999, pp. 833-44.

*The NeverEnding Story*. Directed by Wolfgang Petersen, Neue Constantin Film Production, 1984.

Nyren, Erin. "Björk Shares Experience of Harassment By 'Danish Director:' He Created 'An Impressive Net of Illusion.'" *Variety*, 15 Oct. 2017, [variety.com/2017/film/news/bjork-sexual-harassment-danish-director-1202590429](https://www.variety.com/2017/film/news/bjork-sexual-harassment-danish-director-1202590429). Accessed 23 June 2020.

Orth, Maureen. "Mia's Story." *Vanity Fair*, Nov. 1992, pp. 214-20, 294-300

*The Purple Rose of Cairo*. Directed by Woody Allen, Orion Pictures, 1985.

*Ready Player One*. Directed by Steven Spielberg, Warner Brothers Pictures, 2018.

Tuan, Yi-Fu. *Escapism*. Kindle ed., Johns Hopkins UP, 1998.