

Fucking Hell

Het geweld van kunst of de kunst van het geweld



door Jordy Donders

Inhoudsopgave

Titelblad	1
Inhoudsopgave	2
Inleiding	3
1 <i>Fucking Hell</i>	6
2 Geweld in populaire (sub-)cultuur	9
3 Alomtegenwoordig geweld	14
4 Gewelddadige kunst	17
5 Enkele interpretaties van <i>Fucking Hell</i> : verheerlijking of veroordeling van geweld	22
6 Geweld als bron van het <i>Unheimliche</i> en het sublieme	28
Conclusie	32
Afbeeldingen	35
Bijlagen	53
Bibliografie	54

Afbeelding titelblad:

Jake en Dinos Chapman, *Fucking Hell* (detail), 2008

Inleiding

Fucking Hell! Dat is de eerste gedachte die ik kreeg bij het aanschouwen van het gelijknamige werk van de broers Jake en Dinos Chapman, respectievelijk geboren in 1966 te Cheltenham en in 1962 te Londen.¹ Ik zag voor het eerst videobeelden van hun werk tijdens één van de bijeenkomsten van de collegereeks “Nabeelden van de Tweede Wereldoorlog” aan de Radboud Universiteit te Nijmegen. De docent toonde een videofragment waarin de camera langzaam langs de diverse taferelen in het apocalyptische miniatuurlandschap gleed. Het landschap werd bevolkt door duizenden figuren, waarvan een groot deel een Duitse helm voorzien van swastika en/of een naziuniform draagt, die een ander op de meest verschrikkelijke manier martelden of om het leven brachten (afb. 5-7). De gruwel die de Chapmans vast weten te leggen is onvoorstelbaar en excessief te noemen. Hun werk wordt dan ook vaak tot de transgressieve kunst gerekend. Dit is een kunstvorm waarin de grenzen van wat moreel gezien aanvaardbaar is worden opgezocht en wellicht overschreden worden.

Het werk *Fucking Hell* van de Chapmans is echter niet alleen gruwelijk, of grensoverschrijdend, maar – vreemd genoeg – ook indrukwekkend. Bij het zien van zoveel excessief geweld ging er een onaangename, ijskoude rilling over mijn rug. Toch bleef ik kijken en voelde ik niet de neiging om mijn blik af te wenden. Hoe luguber de beelden ook waren, op een bepaalde manier fascineerden ze. Wat dit precies te betekenen had, kon ik niet thuisbrengen. Het leek alsof de overdaad aan gruwelijkheden iets losmaakte in mijn onderbewustzijn. Het bracht een dubbel gevoel teweeg; aan de ene kant een schuldgevoel door de overtreding van een morele code, en aan de andere kant een onbestemde aantrekkingskracht. Deze gecompliceerde sensatie die *Fucking Hell* veroorzaakt geeft aan dat er meer schuil gaat achter het werk dan puur en alleen het tonen van geweld. Als beschouwer staan we voor een dilemma, want hoe moeten we het werk nu lezen of interpreteren? Deze gevoelsmatige tweestrijd wordt onderstreept in de literatuur over de Chapmans, en dan met name in de tentoonstellingscatalogi.² Enerzijds wordt gesteld dat het tonen van een uitspatting van buitensporig geweld uitsluitend het uitgangspunt is voor hun werk zoals door Mackay, anderzijds is onder andere Baker van mening dat de Chapmans ons willen wijzen op een algemeengeldige, morele code. Daarbij worden

¹ Hoewel Dinos ouder is dan Jake, wordt Jake vaak als eerste en Dinos als tweede vermeld in de literatuur.

² Baker, 2005. Chapman, 2002 en 2011. Falconer, 1996. Jopling, 2008.

voornamelijk Georges Bataille en Marquis de Sade aangehaald om die notie van excessief geweld te duiden, maar ook Immanuel Kant's theorie van het sublieme wordt een enkele keer genoemd.³ Deze theorie wordt door Falconer echter niet uitvoerig besproken, maar slechts kort aangehaald. Als het sublieme in verband gebracht kan worden met *Fucking Hell*, welke rol speelt de theorie van het sublieme dan in de miniatuurlandschappen van de gebroeders Chapman? Of beter gezegd, kunnen we de notie van het sublieme gebruiken om de fascinatie van het extreme geweld dat uitgebeeld wordt in *Fucking Hell* te verklaren?

In deze scriptie zal ik onderzoeken tegen welke kunst- en cultuurhistorische achtergrond het geweld in *Fucking Hell* kan worden verklaard. Daarin zal de theorie van het sublieme, en in het verlengde daarvan de notie van “das Unheimliche” een belangrijke rol spelen, naast aspecten die aan de kunstgeschiedenis, literatuur en de populaire media worden ontleend. Daarbij zal ook de vraag aan de orde komen of we hier nu te maken hebben met een verheerlijking of veroordeling van geweld.

Als eerste zal het betreffende werk beschreven en geanalyseerd worden, soms in relatie tot andere werken van de gebroeders Chapman. De miniatuurlandschappen zijn echter zo gedetailleerd dat een bespreking van ieder detail een ellenlange opsomming zou worden die het merendeel van deze scriptie zou beslaan, daarom zullen alleen de belangrijkste elementen beschreven worden. De nadruk zal dan uiteraard liggen op *Fucking Hell*. Andere, gerelateerde werken zullen daar waar nodig aangehaald worden ter vergelijking en verduidelijking.

Vervolgens is het van belang om het werk van de Chapmans in een ruimere context te plaatsen. Het gaat daarbij met name om de manier waarop en de middelen waarmee zij het geweld in het miniatuurlandschap presenteren. *Fucking Hell* zit namelijk vol met verwijzingen naar diverse cultuuruitingen. De afbeelding op de titelpagina, een detail van *Fucking Hell*, toont zo'n verwijzing; de compositie van het vlot is direct ontleend aan het schilderij *Het vlot van de Medusa* (1818) van Theodore Gericault. Maar ook wordt in het miniatuurlandschap van de gebroeders Chapman verwezen naar de populaire cultuur. Daarom zal ook worden onderzocht hoe *Fucking Hell* refereert aan de populaire (sub-)cultuur en hoe in populaire media als film, videospellen en muziek geweld wordt gepresenteerd. Daarnaast zal ook gekeken worden hoe geweld, de pijn en het lijden van anderen op nog andere wijzen aan ons worden gepresenteerd.

³ Falconer, 1996.

Als laatste zullen de schone kunsten ter sprake komen en hierbij zal de nadruk worden gelegd op kunst die, met name visueel gezien, in verband kan worden gebracht met *Fucking Hell*. Met deze uiteenlopende verwijzingen begeeft *Fucking Hell* zich tussen lage en hoge cultuur.

Nadat er gekeken is naar het gebruik en de rol van geweld in verschillende media, zal de aandacht gevestigd worden op wat de Chapmans zelf zeggen over geweld in relatie tot hun miniatuurlandschappen en op hoe de kunst van de Chapmans wordt besproken in de literatuur. Daarbij zal in het bijzonder de rol van het literaire werk van Georges Bataille en Marquis de Sade spelen met betrekking tot de uitbeelding van excessief geweld in het werk van de gebroeders Chapman aan de orde komen.

Dan rest nog de vraag: wat is het gevoel dat het werk oproept en hoe kunnen we dat gevoel verklaren? Is dit gevoel in verband te brengen met het sublieme, ook wel aangeduid als het verhevene? Omdat in Burke's *A Philosophical Enquiry* de ervaring van geweld, pijn en lijden wordt beschreven, zal vooral deze verhandeling over het sublieme worden besproken, maar ook andere filosofische ideeën over het sublieme zullen aan de orde komen. In het bijzonder zal ook worden gekeken naar de theorie over "das Unheimliche" of "the uncanny" waarin het onbehaaglijke gevoel dat door bepaalde objecten teweeg kan worden gebracht centraal staat.

1. *Fucking Hell*

In 1999 voltooiën de broers Jake en Dinos Chapman *Hell* (afb. 1-2), een werk dat bestaat uit een negental apocalyptische miniatuurlandschappen die zodanig geplaatst zijn dat zij, van bovenaf gezien, een swastika vormen.⁴ De landschappen worden bevolkt door zo'n 30.000 miniatuurfiguren van vijf centimeter groot die elkaar op de meest afschuwelijke manieren van het leven beroven door geseling, verdrinking, verhangings, onthoofding, en zelfs kannibalisme. Wanneer in 2004 een brand uitbreekt in het depot van transport- en opslagbedrijf Momart te Londen, gaat de *Hell*, enigszins ironisch, in vlammen op. Na dit inferno besluiten de Chapmans hun versie van de hel nog eens dunnetjes over te doen. Deze nieuwe installatie, waarvoor Jake en Dinos nog wat meer gruwelijkheden uit de diepste krotten van de hel oprakelen, wordt in 2008 voltooid en krijgt de titel *Fucking Hell*, een toepasselijke naam voor de nieuwe versie van *Hell* die, schijnbaar, nog niet gruwelijk genoeg was. De toevoeging van het woord *fucking* aan de titel kan in deze zin dan ook gezien worden als een indicatie van een overtreffende trap.

Het concept van *Fucking Hell* is gelijk aan dat van zijn voorganger. Het werk bestaat uit een negental miniatuurlandschappen in vitrines die geplaatst zijn op tafels (afb. 3). Hierbij moet opgemerkt worden dat het in feite niet gaat om op zichzelf staande landschappen, maar om één groot landschap dat opgedeeld is in negen stukken. De negen landschappen zijn ook nu zo geplaatst dat zij net als bij *Hell* een swastika vormen. Het midden van de swastika wordt gevormd door een vierkante vitrine, en de vier armen bestaan ieder uit twee rechthoekige vitrines. Als het werk globaal bekeken wordt, zien we dat het centrale punt, de vierkante vitrine, een vulkaan bevat die geen lava spuwt maar een stroom van honderden nazisoldaten uitbraakt, een voorstelling die ook al in *Hell* aanwezig was (afb. 4). De omringende landschappen bevatten onder andere een concentratiekamp inclusief wachttorens, een verbrandingsoven en een trein, een massagraf, een beschadigde kerk en een geruïneerde klassieke Griekse tempel (afb. 5-9). Door het landschap meandert een colonne van soldaten en legervoertuigen, waaronder tanks, jeeps en vrachtwagens. Door deze globale opzet, en de overduidelijke nazisymboliek, is het werk in direct verband te brengen met de Tweede Wereldoorlog en de Holocaust.

⁴ De ontwerptekening (afb. 1) toont het landschap als geheel, in tegenstelling tot de uiteindelijke uitwerking waarbij het om afzonderlijke vitrines gaat.

Wanneer men de landschappen, of beter gezegd het landschap, van dichtbij gaat bekijken, ziet men taferelen waarin de grond bezaaid is met half verrotte lijken en waar levenloze lichamen met een touw om de nek in de bomen bungelen. Her en der staan staken waarop hoofden gespietst zijn en ook zijn er talloze lichamen gekruisigd. Tussen deze scènes van dood en verderf krioelt het van de nazisoldaten, waarvan enkelen een skeletachtige gedaante hebben. Opvallend is dat hier geen joden of andere minderheden het slachtoffer zijn, maar dat juist de (menselijke) nazisoldaten het leven zuur wordt gemaakt door de skeletachtige gedaantes met de hulp van enkele gemuteerde mensen met meer dan het gebruikelijke aantal hoofden, armen en/of benen. Geen van de nazisoldaten lijkt gespaard te blijven; ze worden opgejaagd (afb. 5) en gefolterd en velen zijn dood. De apocalyptische ellende wordt, als men heel goed zoekt tussen al het geweld, op ietwat humoristische wijze verzacht (al is dat eigenlijk te sterk uitgedrukt) door de aanwezigheid van absurde en bizarre taferelen. Zo zien we bij het massagraf een op Hitler lijkend figuur op zijn gemak een molentje in een groene weide schilderen en in de kerk wordt een kinderlijk figuur met het gelaat van Hitler gedoopt door een skeletachtige gedaante in een vont gevuld met bloed (afb. 10-11). Voor diezelfde kerk staan menselijke figuren met geitenkoppen en op andere plekken zijn skeletachtige gedaantes met varkenskoppen te zien (afb. 12). Daarnaast zijn er elementen te ontdekken die totaal misplaatst lijken te zijn, zoals een op Stephen Hawking lijkend figuur (door de Chapmans aangeduid als Dr. Moron) in een rolstoel met rupsbanden op een tropisch eiland, een gekruisigde sneeuwpop, en het McDonald's logo (afb. 13-14). Dit zijn nog maar enkele eigenaardigheden die te ontdekken zijn in het miniatuurlandschap.

Hell en *Fucking Hell* zijn echter niet de enige miniatuurlandschappen die de gebroeders Chapman gedurende hun carrière hebben vervaardigd. De kunstenaars hebben vele apocalyptische landschappen gemaakt, waaronder *The End of Fun* (2010), dat eenzelfde concept volgt van een hels tafereel in de negen vitrines, *Rivers of Blood* (2007) en *Unhappy Feet* (2010). Deze laatste twee werken bestaan uit een enkele vitrine (afb. 15-16). *Unhappy Feet* is het enige werk in het oeuvre van miniatuurlandschappen dat een enigszins vreemde eend in de bijt is; het is namelijk het enige werk waar de Nazi's en mutanten vervangen zijn door pinguïns en ijsberen die elkaar bevechten. Wat direct opvalt is dat er sprake is van een *role reversal*; het zijn niet de ijsberen die jacht maken op de pinguïns, maar deze laatsten jagen juist hun natuurlijke vijand

over de kling (in dit geval letterlijk een ijsschots) (afb. 17).⁵ Niet alleen ijsberen vallen ten prooi aan de bloeddorstige pinguïns, maar ook walrussen, orka's, en walvissen. Hoewel *Unhappy Feet* tot de weinige landschappen behoort die niet naar de historische gebeurtenis van de Holocaust verwijzen, wordt wel gerefereerd aan een product van de populaire cultuur. De titel is namelijk een woordspeling op de animatiefilm *Happy Feet*, een film die gaat over zingende en dansende pinguïns. Van een vrolijke bedoeling kan in *Unhappy Feet* absoluut niet gesproken worden, zowel in de titel als in het visuele aspect vindt er een omkering plaats.

⁵ In *Fucking Hell* is wel sprake van een aangepaste rolverdeling, maar niet zozeer een *role reversal*; in dat werk zijn de nazi's zowel dader als slachtoffer.

2. Geweld in populaire (sub-)cultuur

In het werk *Unhappy Feet* refereren de Chapmans aan de film *Happy Feet* door zowel de titel als de vorm. Dit is echter niet de enige filmreferentie of referentie naar een vorm van populaire (sub-)cultuur in *Fucking Hell* en andere miniatuurlandschappen van het kunstenaarsduo. Daarin wordt vaker verwezen naar films, en dan in het bijzonder oorlogs- en horrorfilms, maar ook videospellen en muziek, waarin geweld een belangrijke rol speelt. In tegenstelling tot *Unhappy Feet* zit de referentie echter niet in de titel, maar is er eerder sprake van overeenkomsten in de thematiek en in de overname van visuele elementen, veelal specifieke scènes en fragmenten. Met verwijzen naar of refereren aan wordt hier echter niet gesuggereerd dat er een direct verband of een wisselwerking bestaat tussen *Fucking Hell* en de voorbeelden die aangehaald zullen worden. De referentie zit niet zozeer in het feit dat de miniatuurlandschappen van de Chapmans bepaalde beelden uit (sub-)culturele uitingvormen direct overnemen. Eerder lijken de Chapmans bewust op bepaalde tendensen in de populaire (sub-)cultuur in te spelen of er door geïnspireerd te zijn.

Fucking Hell ziet eruit als een enorm slagveld met tinnensoldaatjes, speelgoed dat niet alleen gebruikt wordt om oorlogje te spelen maar ook om historische veldslagen te reconstrueren. Daarnaast zijn er in het werk duidelijke referenties aan de Holocaust; een trein, een concentratiekamp, een verbrandingsoven en massagraven. Oorlogsfilms, en dan met name films die afspelen ten tijde van de Tweede Wereldoorlog, lijken voor de gebroeders Chapman tot bron te dienen. Neem bijvoorbeeld *Saving Private Ryan* (1998), een jaar voor *Hell* (1999) uitgebracht, en dan doel ik op de meest spraakmakende dertig minuten van de film; de landing van de geallieerde troepen op het strand van Normandië tijdens operatie D-day. Op het moment dat de landingsvaartuigen aanmeren en de luiken openen, worden de soldaten onder vuur genomen en bij bosjes neergeschoten nog voordat ze een voet aan wal hebben gezet. Velen vallen dood neer in het zeewater waarop het bloedrood begint te kleuren. De daarop volgende beelden tonen onder andere een soldaat die beduusd om zich heen kijkt, op zoek naar de onderarm die van zijn lichaam gescheiden is en een soldaat die kermt van de pijn omdat zijn buik opengereten is en de ingewanden naar buiten puilen. Het strand begint steeds meer te lijken op een slagveld in plaats van een slagveld als het bezaaid wordt met de levenloze lichamen van de gesneuvelde soldaten.

Wanneer de geallieerde soldaten de eerste verdedigingslinie weten te bereiken, worden de nazisoldaten die zich verscholen hebben in bunkers uitgebrand met behulp van vlammenwerpers. Als de nazi's brandend de bunker uitvluchten roept een Amerikaanse soldaat: "Don't shoot, let them burn!"⁶

Hoewel *Apocalypse Now* (1979) een film is die niet handelt in de Tweede Wereldoorlog, maar ten tijde van de Vietnamoorlog, bevat deze ook elementen die in *Fucking Hell* teruggevonden kunnen worden.⁷ De film vertelt het verhaal van kapitein Willard, die de opdracht krijgt om de gedeserteerde kolonel Kurtz, die vermoedelijk waanzinnig is geworden, uit de weg te ruimen. De kolonel heeft zich met zijn manschappen verscholen in Cambodja en Willard krijgt een team van een vijftal soldaten toegewezen die hem naar de schuilplaats van Kurtz moeten escorteren. De film volgt de kapitein gedurende zijn reis per boot over de Nung rivier. Tijdens deze reis raakt het gezelschap van kapitein Willard verzeild in een opeenvolging van absurde situaties, bestaande uit een afwisseling van oorlogsvoering en situaties die sterk doen denken aan het alledaagse leven aan het thuisfront. Door de gebeurtenissen sterk te overdrijven of tot in het absurde te drijven en het sterke contrast tussen deze gebeurtenissen, toont regisseur Francis Ford Coppola een overtrokken en bizar schouwspel waarin de oorlog neergezet wordt als een krankzinnige aangelegenheid en waarbij kolonel Kurtz gezien kan worden als personificatie van het waanzinnige geweld in de Vietnamoorlog.

Een scène die dit absurdistische element goed illustreert is wellicht het moment waarop Willard door een cavalerie-eenheid, die gebruik maakt van helikopters in plaats van paarden, begeleid wordt naar de rivier. De commandant van de eenheid Bill Kilgore, die een ouderwetse cavaleriehoed draagt, is in eerste instantie niet van plan Willard te helpen omdat er op de route teveel zwaar geschut zou zijn. Kilgore is echter overtuigd als er wordt opgemerkt dat er in de baai op de plek van bestemming perfecte golven zijn om te surfen. De cavalerie-eenheid vertrekt onder trompetgeschal en *Der Ritt der Walküren* van Wagner wordt ingezet als de helikopters het dorp naderen. Terwijl er slag wordt geleverd en het dorp met de grond gelijk wordt gemaakt, beveelt Kilgore een aantal soldaten te gaan surfen tussen het geweervuur en de granaatslagen door alsof er niets aan de hand is. Naast de absurdistische aard van de film zien we ook visuele elementen uit *Apocalypse Now* terug in *Fucking Hell*. Het is dan met name het moment waarop

⁶ De beschreven scène is gebaseerd op foto's gemaakt door onder andere Robert Capa ten tijde van de daadwerkelijke Omaha Beach invasie. Sontag, 2003, p. 78.

⁷ Mackay, "Esto es Peor" en Mengham, "The Surplus Value of Hell" in Jopling (red.), 2008.

Willard arriveert in het Cambodjaanse dorp waar Kurtz zich schuil houdt; door het dorp verspreid zien we diverse lijken liggen, staken waarop hoofden gespietst zijn, en levenloze lichamen die in de bomen bungelen.

Een recenter voorbeeld van een film die gebruik maakt van de hyperbool, een techniek waarbij iets belachelijk gemaakt wordt door het sterk te overdrijven, is de film *Inglourious Basterds* (2009), die net als *Apocalypse Now* qua toon en aard dicht in de buurt van het miniatuurlandschap van de Chapmans komt. *Fucking Hell* is echter een jaar eerder vervaardigd dan *Inglourious Basterds* en bij zowel deze film als de media die hierna genoemd worden is er geen sprake van een directe ontlening of verwijzing door de Chapmans, maar dienen deze media om een culturele context te schetsen waarin *Fucking Hell* een plaats heeft. *Inglourious Basterds* gaat over een groep Amerikaanse soldaten die op nazi's jagen en plannen smeden om Hitler te vermoorden. Buitensporig geweld speelt daarbij een belangrijke rol. Zo worden gevangengenomen nazisoldaten doodgeknuppeld en/of gescalpeerd, wordt het voorhoofd van een Duitse officier gesierd met een hakenkruis met behulp van een mes, en als klap op de vuurpijl wordt Hitler dermate doorzeefd door automatisch geweervuur dat hij op den duur niet meer herkenbaar is (een duidelijk geval van *overkill*). Juist doordat bijna de gehele film *over the top* is, wordt een serieuze toon vermeden en krijgt deze een meer humoristische aard.

Naast oorlogsfilms refereert *Fucking Hell* ook aan horrorfilms, en dan het subgenre zombiefilms in het bijzonder. Het miniatuurlandschap wordt onder andere bevolkt door skeletachtige nazisoldaten, welke gezien kunnen worden als zombies; overledenen die zijn opgestaan uit de dood. In *Model Village of the Damned* (2007) zien we soortgelijke figuren letterlijk opstaan uit het graf (afb. 18). Hoewel een dergelijk tafereel niet letterlijk is opgenomen in *Fucking Hell*, lijken de skeletachtige gedaantes de lichamen van nazisoldaten uit het massagraf te trekken en hen met een colonne mee te sturen. Daarnaast worden in de kassen bij de fabriek de doden als het ware geplant om meer zombies te kweken (afb. 19). Deze nazizombies zijn echter niet exclusief te vinden in de miniatuurlandschappen van de Chapmans, maar spelen ook een grote rol in de zombiefilm *Dead Snow* (2009) uit dezelfde tijd. De film, met de pakkende ondertitel "Eins, Zwei, Die!", gaat over een groep jongeren die op wintersport gaat in een gebied waar een hele divisie nazisoldaten is omgekomen. Deze laatsten staan op uit de dood en belagen de tieners, wat gepaard gaat met het nodige expliciet in beeld gebrachte geweld. *Dead Snow*, en zijn vervolg uit 2014, is één van de weinige zombiefilms met nazisoldaten als zombies.

De wandelende doden, of levende doden of ondoden zoals ze ook wel genoemd worden, zijn echter een veelvoorkomend thema in het horrorgenre. Door de jaren heen zijn er vele van deze zombiefilms uitgebracht, van *Night of the Living Dead* (1968), *Dawn of the Dead* (1978) en de vele andere zombiefilms van regisseur George A. Romero tot moderne varianten als *Resident Evil* (2002), oorspronkelijk een videogame, *28 Days Later* (2002), *I Am Legend* (2007) en *World War Z* (2013). Maar denk ook aan de televisieserie *The Walking Dead*. Alle volgen hetzelfde concept; door een virus, die over het algemeen door de mens zelf is gecreëerd of veroorzaakt, staan de overledenen op uit de dood met een appetijt voor mensenvlees.⁸ De wereld, die vaak nauwelijks verschilt van die waar wij in leven, verandert vervolgens in een verlaten apocalyptisch landschap waar dood en verderf heersen. De overgebleven mensen moeten vervolgens zien te overleven met het materiaal dat zij bij elkaar weten te sprokkelen in een wereld overspoelt met kannibalistische zombies. Een heuse strijd op leven en dood met de dood, waarbij expliciet in beeld gebracht geweld tot het uiterste wordt gedreven.

In videospellen komen de genoemde (film-)genres, oorlog en horror, veelvuldig voor. Ook in dit medium is, net als in film, weer een combinatie van beide genres aanwezig; zoals bijvoorbeeld in *Sniper Elite: Nazi Zombie Army*, waarin de speler zich een weg moet banen door de met nazizombies overspoelde stad Berlijn. Al deze genres werken volgens hetzelfde principe; de speler kruipt in de huid van respectievelijk een soldaat of een overlevende, om vervolgens zijn tegenstanders, vijandige soldaten of zombies, te doden. Dit gaat gepaard met het nodige geweld, dat dankzij ontwikkelingen in de techniek steeds ‘realistischer,’ of beter gezegd explicieter, wordt.

In de reeds genoemde voorbeelden is het met name dit expliciet in beeld gebrachte geweld dat onlosmakelijk verbonden is met de desbetreffende vorm van (sub-)cultuur, dat terug te zien is in het werk *Fucking Hell*. Er is echter nog een vorm van (sub-)cultuur die niet zozeer visueel geweld presenteert, maar dit geweld eerder ten gehore brengt. Het gaat dan om metalmuziek, een muziekgenre dat een zeer gewelddadig imago heeft. De muziek klinkt agressief en de teksten verwoorden geregeld gewelddadige handelingen. Daarnaast worden de albumhoezen meer dan eens gesierd door gemutileerde lichamen, lijken en/of demonen.⁹ In

⁸ Het concept van een virus dat ervoor zorgt dat geïnfecteerde mensen veranderen in zombies is een latere toevoeging. In *Night of the Living Dead* staan de doden op bovennatuurlijke wijze uit hun graf, zonder in te gaan op de oorzaak hiervan.

⁹ Dit is een clichébeeld dat niet voor alle metalmuziek geldt.

relatie tot *Fucking Hell* is er een specifiek nummer van de metalband Slayer dat zeer treffend is; namelijk het nummer *Angel of Death* (zie bijlage 1) van het album *Reign in Blood* (1986).¹⁰ Het nummer opent met het verwrongen geluid van een elektrische gitaar dat een repetitief, haast mechanisch, ritme aanhoudt. Kort daarop wordt de drum ingezet die nagenoeg hetzelfde ritme aanhoudt als de gitaar. De leadzang wordt aangekondigd met een ijzige schreeuw en de tekst wordt vervolgens niet zozeer gezongen maar zowat geschreeuwd. “Auschwitz, the meaning of pain” is de eerste zin van de tekst en daarmee wordt overduidelijk naar de Holocaust verwezen. De tekst van het nummer handelt over Josef Mengele, de nazidokter die bekend stond onder de bijnaam “engel des doods”. In de tekst wordt beeldend, misschien wel poëtisch, beschreven wat Mengele zijn slachtoffers aandeed en de luisteraar wordt aangesproken alsof hij één van deze slachtoffers is. Het nummer weet de gruwel te verwoorden en ten gehore te brengen op een manier die doet denken aan de overdaad aan visueel geweld in *Fucking Hell*. Enkele fragmenten uit *Angel of Death* lijken zelfs direct te verwijzen naar enkele scènes in het landschap; “the mutants he’s creating”, “sewn together, joining heads” en “millions laid out in their crowded tombs”.

¹⁰ De metalband *Slayer* is eerder aangehaald met betrekking tot de miniatuurlandschappen van de Chapmans. De nadruk ligt dan met name op de albumhoezen die een hels tafereel weergeven. Mackay, “Esto es Peor” in Jopling (red.), 2008.

3. Alomtegenwoordig geweld

In de vorige paragraaf zijn verschillende media uit de populaire cultuur besproken die gelijkenissen vertonen met visuele elementen uit het miniatuurlandschap *Fucking Hell* van de gebroeders Chapman. Al deze media – film, videospellen en muziek – tonen geweld als een vorm van vermaak. Juist deze toepassing van geweld kan gezien worden als moreel verwerpelijk en dit is er dan ook de oorzaak van dat deze uitingen bekritiseerd worden en worden beschuldigd van de verheerlijking van geweld. Hoewel hier terecht het gebruik van geweld als entertainment aan de orde wordt gesteld, komen we ook buiten media met entertainmentwaarde in aanraking met geweld. Persoonlijke of directe betrokkenheid met geweld zal niet voor iedereen opgaan, maar we worden allen dagelijks geconfronteerd met de pijn en het lijden van anderen als we bijvoorbeeld de krant lezen of het journaal op televisie kijken.

Opvallend is dat de onderwerpen die prioriteit krijgen in het nieuws vaak in verband staan met geweld en de ellende die onze medemens overkomt. Ongevallen met een natuurlijke oorzaak of door menselijk toedoen, vandalisme en rellen, moord, aanslagen, en oorlog zijn de orde van de dag. Dankzij de nieuwe media zijn we in staat om bijna direct op de hoogte te zijn van dit soort gruwelijke gebeurtenissen en kunnen we ze in enkele gevallen nagenoeg live meemaken, zelfs als ze plaats vinden aan de andere kant van de wereld.¹¹ De kranten en journaals zijn echter redelijk selectief in wat getoond wordt en vermijden over het algemeen beelden die zeer expliciet zijn. Het internet daarentegen is niet zo kieskeurig, en daar zijn ongecensureerde beelden beschikbaar die voor iedereen toegankelijk zijn. Hierbij moet echter de kanttekening gemaakt worden dat, ondanks het feit dat de genoemde media als voornaamste taak hebben ons te informeren, deze media in zekere zin sensatiebelust zijn door in te spelen op de voyeuristische neigingen van de beschouwer en kan er wellicht in vele gevallen gesproken worden van “infotainment.”

In deze verspreiding van het leed van een ander heeft fotografie een belangrijke rol gespeeld. Een beeld zegt meer dan duizend woorden luidt het gezegde, en het beeld is bovendien een universele taal die iedereen kan begrijpen. Fotografie heeft echter twee tegengestelde eigenschappen; enerzijds zijn foto's objectief, en anderzijds zijn foto's genomen vanuit een bepaald perspectief. Een foto is dus zowel een objectieve opname van de werkelijkheid door de

¹¹ Sontag, 2003, p. 18.

camera, als een persoonlijke getuigenis door de fotograaf. Met andere woorden, fotografie is een getrouwe kopie van de realiteit en tevens een interpretatie van die realiteit.¹² Met betrekking tot oorlogsfotografie, maakt een foto de vernietigende kracht van oorlog en het leed dat oorlog veroorzaakt reëel of meer reëel voor mensen die niets of nauwelijks iets te maken hebben met de in beeld gebrachte oorlog.¹³ Het bewustzijn van dit leed wordt met name bepaald door de beelden die we onder ogen krijgen en is daardoor, in zeker zin, geconstrueerd, omdat slechts een selectie aan het publiek wordt getoond.¹⁴ Desalniettemin kan oorlogsfotografie, of fotografie die het leed van onze medemens meer in het algemeen in beeld brengt, gezien worden als een middel om in te spelen op het empathische vermogen van de mens en dient soms ook om morele verontwaardiging op te wekken.

Oorlogsfotografie is op die wijze dan ook meermaals ingezet. In publicaties als *Gardner's Photographic Sketch Book of the War* (1866) en *Krieg dem Kriege!* (1924) worden foto's die de vernietigende kracht van oorlog tonen, gepresenteerd als een vorm van shocktherapie. *Gardner's Photographic Sketch Book of the War* bevat een verzameling foto's genomen ten tijde van de Amerikaanse Burgeroorlog door een groep fotografen onder leiding van Mathew Brady. Het boek is één van de eerste publicaties waarin duidelijke foto's van dode soldaten worden afgebeeld. Hiermee werd een taboe doorbroken, die gerechtvaardigd werd door het idee dat de gruwelijke gevolgen van oorlog niet verhuld moeten worden maar juist getoond moeten worden zoals ze zijn. De foto's in het werk zijn echter niet geheel authentiek en zijn deels gecomponeerd; het team van Brady verplaatste diverse lichamen om een compositie te creëren met een verhoogd dramatisch effect.¹⁵

Ook de Australische fotograaf Hurley, die foto's maakte van het slagveld ten tijde van de Eerste Wereldoorlog, manipuleerde zijn geschoten beeldmateriaal; hij voegde verschillende beelden samen om een groter geheel te vormen. Hierdoor werd hij ervan beschuldigd dat zijn foto's vervalsingen waren en dus niet authentiek. Hurley verklaarde dat de werkelijke, op zichzelf staande gebeurtenissen die in beeld waren gebracht geen treffende indruk gaven van het front. Het samenvoegen van verschillende beelden gaf volgens Hurley een beter beeld of meer werkelijk beeld van de afschuwelijke gebeurtenissen aan het front omdat de gemanipuleerde

¹² Sontag, 2003, p. 26.

¹³ Sontag, 2003, pp. 7-8.

¹⁴ Sontag, 2003, p. 20.

¹⁵ Sontag, 2003, pp. 51-54.

foto's een totaal beeld gaven die de gruwel van de oorlog op de meest dramatische wijze representeerde. Hurley maakte, net als Brady, strategisch gebruik van drama.¹⁶

Ernst Friedrich's *Krieg dem Kriege!* is een verzameling van meer dan 180 foto's uit de tijd van de Eerste Wereldoorlog, die afkomstig zijn uit Duitse militaire en medische archieven. Het archiefmateriaal dat Friedrich gebruikte, was nog niet eerder naar buiten gekomen, omdat de beelden door de overheid niet als publiceerbaar werden geacht. Onder het beeldmateriaal bevinden zich foto's van speelgoedsoldaatjes tot en met militaire begraafplaatsen, met daartussen foto's die de vernietiging van de vier jaar durende oorlog in beeld brengt. Daarnaast bevat het boek een sectie met vierentwintig *close-ups* van soldaten met gruwelijke gezichtsverwondingen. De foto's zijn voorzien van onderschriften die echter geen objectieve beschrijving geven, maar juist een gevoel van morele verontwaardiging uitspreken.¹⁷

¹⁶ Baker, "Promotional Trip to Hell" in Jopling (red.), 2008.

¹⁷ Sontag, 2003, pp. 14-15 en Baker, "Promotional Trip to Hell" in Jopling (red.), 2008.

4. Gewelddadige kunst

In de vorige paragraaf hebben we gezien hoe fotografie en de nieuwe media, televisie en internet, ervoor hebben gezorgd dat het geweld en de ellende in de wereld in figuurlijke zin dichterbij huis is gekomen. Dit wil echter niet zeggen dat we, voordat deze media beschikbaar waren, niet in aanraking kwamen met gewelddadige beelden. Geweld wordt in de kunst al uitgebeeld sinds het prille begin van de westerse beschaving. Denk bijvoorbeeld aan het reliëf van de tempel van Pergamon, waarop te zien is hoe de goden strijd leveren met de titanen, of de Laocoön-groep, waarbij een man en twee jongens worstelen met een reusachtige slang. Veelal zijn dergelijke kunstwerken de verbeelding van mythes en legendes of hebben zij een religieuze achtergrond. Het is met name in een religieuze context dat het thema geweld een belangrijke rol speelt. Er zijn talloze schilderijen van de marteldood van heiligen, de kruisdood van Christus staat met stip op nummer één, en van weergaven van de hel. Deze taferelen bevonden zich veelal, maar niet uitsluitend, in kerkelijke gebouwen en hadden een morele boodschap. Met betrekking tot de marteldood van heiligen is de moraal dat ondanks de gruwelijke martelingen en de daaropvolgende dood, de heilige zijn geloof in God, en de morele waarden die daarop gestoeld zijn, verkiest boven het verloochenen daarvan. Het idee van de hel is gebaseerd op een meer fundamenteel aspect van het menselijk leven, namelijk de dood en wat zij impliceert. Het christelijke gedachtengoed stelt dat degenen die een leven zullen leiden volgens christelijke deugden, de dood niet hoeven te vrezen, want hun ziel zal worden opgenomen in de hemel. Degenen die zich daarentegen overgeven aan een zondig leven worden na hun dood tot in de eeuwigheid gefolterd in de hel. Zowel de titel als de vormgeving van het miniatuurlandschap *Fucking Hell* lijkt, in overdrachtelijke zin, aan dit (christelijke) beeld te refereren. Het zijn dan met name de schilderijen van helse landschappen bevolkt door de meest fantastische – in de zin van ontsproten aan de verbeelding – wezens met menselijke lichamen en dierlijke hoofden van Hiëronymus Bosch die in verband gebracht kunnen worden met het miniatuurlandschap van de Chapmans.¹⁸

¹⁸ Mackay, “Esto es Peor” in Jopling (red.), 2008.

Niet alleen in een religieuze context speelt geweld en de dood een rol in de kunst, maar ook in kunst met een politiekhistorische achtergrond. Het gaat dan niet alleen over de representatie van (historische) veldslagen, maar ook om de representatie van de gevolgen van oorlog; het leed en de dood die erdoor worden veroorzaakt, zoals in de beroemde serie prenten *Los Desastres de la Guerra* van Francisco Goya. De reeks bestaat uit drieëntachtig etsen vervaardigd in de periode 1810-1820, en werd voor het eerst gepubliceerd in 1863, vijfendertig jaar na het overlijden van Goya. De prentenserie toont de gruwelijkheden begaan door Franse soldaten die op bevel van Napoleon in 1808 Spanje binnenvielen om de opstand tegen de Franse heerschappij door de lokale bevolking hardhandig de kop in te drukken. In nagenoeg ieder tafereel staan dode en/of gemutileerde lichamen centraal, waarbij sterk de nadruk wordt gelegd op de gruwelijkheid van de scènes doordat Goya het omgevende landschap atmosferisch weergeeft. Daarnaast is iedere prent voorzien van een onderschrift, waarin een gevoel van morele verontwaardiging wordt uitgedrukt of de authenticiteit van de afgebeelde scene wordt bevestigd.¹⁹ Enkele voorbeelden van dergelijke onderschriften zijn; “*No se puede mirar*” (Men kan niet kijken), “*Esto es lo peor*” (Dit is het ergste!), “*Que locura!*” (Wat een waanzin!), “*Fuerta cosa es!*” (Dit is te veel!), en “*Esto es lo verdadero*” (Dit is de waarheid) (afb. 20-24).²⁰

Goya neemt tevens in het oeuvre van de Chapmans een bijzondere plek in. Meerdere malen is het werk van Goya, de prentenserie *Los Desastres de la Guerra* (*Disasters of War*) in het bijzonder, een inspiratiebron geweest voor de Chapmans. Zo heeft het duo een oplage van enkele prenten uit Goya’s serie *Los Desastres de la Guerra* weten te bemachtigen en deze bewerkt, of beter gezegd beklad; enkele figuren in de taferelen zijn voorzien van een clownskop of een andere bizarre tronie in kleur (afb. 25-26). Daarnaast hebben de Chapmans een groot aantal prenten uit diezelfde serie omgewerkt tot sculpturen. Het merendeel daarvan zijn miniaturen, maar er is ook een levensgroot uitgevoerde sculptuur naar *Grande Hazaña con Muertos* (*Great Deeds against the Dead*) (afb. 27-28). Als reden voor deze zogeheten “samenwerking” noemen de Chapmans hun interesse in de relatie tussen de systematische representatie van geweld en moreel onderricht in de kunst van Goya. In hun werken naar Goya, kiezen de Chapmans echter voor een uiterlijke vorm die juist tegenovergesteld is aan de inhoud. Figuren uit Goya’s prenten worden door de Chapmans voorzien van clownskoppen en er worden

¹⁹ Friedrich gaat in *Krieg dem Kriege!* op dezelfde wijze om met onderschriften als Goya. Zie p. 17.

²⁰ Sontag, 2003, pp. 39-42.

andere eigenaardigheden toegevoegd. De lugubere taferelen op de prenten worden omgezet in miniatuur, en *Grande Hazaña con Muertos* wordt juist opgeblazen tot een sculptuur op ware grootte met mannequins die kitscherig aandoen. De Chapmans lijken met deze verschijningsvormen een spel te maken van de gewelddadige beelden en de morele verontwaardiging die deze beelden opwekken te ondermijnen.

Tot slot moet, door de overduidelijke nazisymboliek en verwijzingen naar de Holocaust in *Fucking Hell*, ook kunst ter nagedachtenis van de Holocaust vermeld worden. Het gaat daarbij met name om de kunstwerken uit de jaren negentig van de vorige eeuw die de Holocaust verbeelden met behulp van speelgoed of een andere vorm van spel, aangezien ook de Chapmans een vorm van speelgoed – een miniatuurversie van een concentratiekamp met tinnen soldaatjes – hebben verwerkt in hun werk *Fucking Hell*. David Levinthal gebruikt bijvoorbeeld eenzelfde medium, speelgoedpoppen, maar past deze op een andere wijze toe door deze weer te fotograferen. In die foto's bootst Levinthal gebeurtenissen in een concentratiekamp na met behulp van de poppen, waardoor de scenes aandoen als filmstills (afb. 29).²¹ Het gebruik van speelgoed is echter controversieel in verband met het representeren van de Holocaust en wordt gezien als provocerend en schandalig. Met betrekking tot het representeren van de Holocaust, op welke manier dan ook, bestaat het idee dat deze historische gebeurtenis op realistische en waarheidsgetrouwe wijze dient te worden uitgebeeld. Een objectieve benadering zou namelijk het meest effectief en gepast zijn, omdat op die manier het dichtst bij de feitelijke, historische gebeurtenis wordt gebleven en zou daarmee tegemoet komen aan de morele verantwoordelijkheid die men heeft ten opzichte van het in stand houden van de herinnering aan de Holocaust. Dit wil zeggen dat, wanneer men deze historische gebeurtenis tracht te representeren, men deze het beste vanuit de optiek van de archivaris of historicus kan benaderen.²² Terrence Des Pres ging zelfs zover om strikte regels te formuleren die als leidraad voor de omgang met de Holocaust dienen;

²¹ Van Alphen, 2004, p. 81.

²² Van Alphen, 2004, p. 37.

1. Gij zult de Holocaust uitbeelden in zijn totaliteit als een unieke gebeurtenis, als een speciaal geval en een koninkrijk op zich, boven of apart van de geschiedenis.
2. Uitbeeldingen van de Holocaust dienen zo accuraat en getrouw aan de feiten en omstandigheden van de gebeurtenis te zijn, zonder om wat voor reden dan ook, ook maar iets te veranderen of te manipuleren, ook niet om artistieke redenen.
3. Gij zult de Holocaust benaderen als een plechtige of zelfs heilige gebeurtenis, met een ernst die geen enkele reactie toelaat die de enormiteit ervan zou kunnen verdoezelen of de doden die erin gevallen zijn, zou kunnen ontoren.²³

Het gebruik van speelgoed om de Holocaust te representeren gaat in tegen deze consensus. Speelgoed staat namelijk voor de onbezorgdheid van kinderen en stimuleert de verbeelding; het fungeert als iets om mee te spelen en dient voor het verschaffen van plezier.²⁴ Het stelt ons in staat om gebeurtenissen na te spelen, en op die manier ons in te beelden hoe die situatie moet zijn geweest en ons te identificeren met de rol die het speelgoed toebedeeld krijgt. Zo wordt identificatie dus bevorderd, terwijl het idee van accurate representatie enigszins belachelijk wordt gemaakt. Het gebruik van speelgoed in de kunst stimuleert de beschouwer om zich in een situatie in te leven die vergelijkbaar is met de situatie die nagespeeld wordt, in dit geval dus de historische gebeurtenis van de Holocaust. Door deze identificatie wordt de afstand tot het verleden verkleind, maar door speelgoed te gebruiken als representatievorm verschuift die identificatie van het slachtoffer naar de dader.²⁵ Met andere woorden, we verplaatsen ons in de rol van iemand die we niet willen zijn en op die manier worden we medeplichtig aan datgene dat uitgebeeld wordt.²⁶ In plaats van op een objectieve manier de Holocaust te verbeelden, wordt deze gebeurtenis tot drama gemaakt in kunst die gebruik maakt van speelgoed en wordt er zo ingespeeld op het empathisch vermogen.

In zekere zin kan dus gesteld worden dat speelgoed er beter in slaagt om ons de ernst van een gebeurtenis als de Holocaust in te zien, dan een objectieve geschiedschrijving juist vanwege het feit dat speelgoed inspeelt op emotie. Het idee dat drama een effectievere manier is om met gewichtige zaken om te gaan is echter al eeuwenoud en werd al geformuleerd in de geschriften,

²³ Van Alphen, 2004, p. 38.

²⁴ Van Alphen, 2004, pp. 88-93.

²⁵ Van Alphen, 2004, pp. 102-104.

²⁶ Met betrekking tot *Fucking Hell* is deze identificatie echter problematisch, aangezien er nauwelijks onderscheid lijkt te worden gemaakt tussen dader en slachtoffer.

bekend onder de naam *Poetika*, van de Griekse filosoof Aristoteles (384-322 v. Chr.). In zijn theorie vormt *mimesis*, de nabootsing van de werkelijkheid, de basis. Nauwkeurige afbeeldingen van objecten die in de realiteit afgrijzen oproepen, zo stelt Aristoteles, bekijkt de mens niet zonder genoegen en de herkenning van het afgebeelde is juist met plezier verbonden.²⁷ De mimetische kunsten maken namelijk iets zichtbaar dat iedereen in principe al heeft gezien zonder het werkelijk te hebben waargenomen. Het is dus mogelijk om met behulp van mimetische kunst het wezenlijke, kenmerkende of typerende uit de werkelijkheid tevoorschijn te halen. Daarnaast merkt Aristoteles op dat de (dicht)kunst filosofischer, gewichtiger en voortreffelijker is dan de geschiedschrijving, omdat zij zich respectievelijk richten op het algemene en het bijzondere.²⁸ De kunst houdt zich bezig met datgene wat een bepaalde gemoedsgesteldheid, de aard van een bepaalde mens of een bepaalde toedracht exemplarisch en prototypisch weergeeft. Drama, of de tragedie in de woorden van Aristoteles, is een imitatie van een ernstige en in zich afgesloten handeling van bepaalde omvang in een aantrekkelijke vorm. Het is een nabootsing van handelende mensen die medeleven of medelijden en verschrikking opwekt en hierdoor een zuivering van desbetreffende gemoedstoestanden veroorzaakt. Aristoteles noemt deze zuivering *katharsis* en betreft een toestand van opluchting die volgt op een emotionele inspanning. Door de verschrikkingen zichtbaar te maken brengt drama de alledaagse vrees en medeleven of medelijden terug tot hanteerbare proporties. Katharsis betreft in die zin een zuivering van blindheid en illusies met betrekking tot de mogelijkheden van het menselijk handelen. Er is sprake van een bevrijding van emotionele druk door inzicht te verwerven in de aan de mens gestelde grenzen.

²⁷ De volgende passage is ontleend aan Baumeister, 1999, pp. 55-76.

²⁸ Hoewel Aristoteles zich in zijn theorie uitsluitend richt op de dichtkunst, is het mogelijk om de beeldende kunsten ook hieronder te scharen.

5. Enkele interpretaties van *Fucking Hell*: verheerlijking of veroordeling van geweld

In de voorgaande paragrafen zijn media toegelicht die gebruik maken van geweld of geweld representeren en waarvan aspecten terug te vinden zijn in het miniatuurlandschap *Fucking Hell* van Jake en Dinos Chapman door middel van directe of indirecte verwijzing. Het gaat dan voornamelijk om de manier waarop het geweld ingezet wordt en de technieken die daarbij gebruikt worden. Al deze media zijn tevens in staat om een bepaalde vorm van morele verontwaardiging op te roepen door de manier waarop zij het geweld presenteren. In veel gevallen gaat het om geweld in de vorm van entertainment waarbij het dramatisch effect wordt uitgebuit, waardoor de desbetreffende media worden gezien als een vorm van verontschuldiging of verheerlijking en zo op weerstand, die gebaseerd is op morele verontwaardiging, stuiten. Maar er is ook aangetoond dat bepaalde technieken, zoals de hyperbool, worden ingezet om juist het tegenovergestelde effect te bereiken; het veroordelen van geweld. Deze discussie, of media geweld verheerlijken of juist veroordelen, komt tevens sterk naar voren in de literatuur over de gebroeders Chapman en hun miniatuurlandschappen. Hierbij kan grofweg een tweesplitsing gemaakt worden met enerzijds auteurs die de kunstwerken van de Chapmans zien als verheerlijking van geweld, en anderzijds auteurs die juist wijzen op de morele verontwaardiging die gewelddadige beelden oproepen door specifieke technieken toe te passen.

Voordat we ingaan op wat kunstcritici en -historici zeggen met betrekking tot de miniatuurlandschappen van de Chapmans, is het van belang om te kijken wat Jake en Dinos Chapman zelf te zeggen hebben over hun werk. In het betreffende interview met Nick Hackworth wordt gesproken over het werk *Hell*, maar vanwege de sterke overeenkomsten met hun latere werk *Fucking Hell* en het feit dat dit laatste werk gezien kan worden als opvolger van *Hell*, kunnen we de uitspraken in het interview ook betrekken op *Fucking Hell*.²⁹ Het gesprek met Hackworth draait voornamelijk om de interpretatie van het werk van de Chapmans. Zo stellen Jake en Dinos dat het werk jammer genoeg beïnvloed wordt door het morele bewustzijn van de mens en op die manier bekeken wordt vanuit een idealistisch vooroordeel. Het miniatuurlandschap schept verwarring bij de beschouwer op het moment dat het kunstwerk aandachtiger bekeken wordt en er bepaalde details opvallen. (*Fucking*) *Hell* zit namelijk vol met bizarre elementen die enige vorm van realisme ondermijnen, en deze zouden volledig genegeerd

²⁹ Chapman (red.), 2011, p. 86.

moeten worden om het werk te kunnen zien als een representatie van een historische gebeurtenis als de Tweede Wereldoorlog en de Holocaust. De relatie tussen het miniatuurlandschap en de realiteit kan daardoor niet gezien worden als historisch, maar moet gezien worden als hysterisch, aldus Jake Chapman. Daarnaast is er gebruik gemaakt van een vorm van infantiele representatie door middel van speelgoedsoldaatjes, die sentimenten opwekken bij volwassenen. Ook wordt daarmee de schaal aanzienlijk verkleind en wordt zo de dood ontdaan van zijn ware proportie.³⁰ Op die manier wordt (*Fucking*) *Hell* tot een kunstwerk waarin afschuw en humor lijnrecht tegenover elkaar komen te staan. Hierbij moet echter opgemerkt worden dat uit een interview met Simon Baker blijkt dat Jake Chapman wel degelijk op de hoogte is van de morele implicaties die naar voren komen in het werk van Goya, Bataille en Sade, waarvan de laatste twee verderop in deze paragraaf aan bod zullen komen.³¹

Een aantal auteurs, waaronder Robin Mackay, lijken de uitspraken van de gebroeders Chapman en de trant waarin ze zijn geformuleerd te volgen.³² Wat opvalt is dat zij een haast onnavolgbaar, misschien wel chaotisch, relaas schrijven waarbij zij diverse media aanhalen die geweld representeren en die met name dienen om hun entertainmentwaarde. De nadruk wordt gelegd op het visuele aspect van deze media, zoals het werk van kunstenaars Bosch en Goya, de film *Apocalypse Now*, en de albumhoezen van de band Slayer. Daarbij wordt niet of nauwelijks in detail getreden over de manier waarop het geweld gerepresenteerd of met behulp van welke technieken het geweld neergezet wordt, maar worden de betreffende media aangehaald als voorbeeld van geweld als vermaak en spel van excessen. Opvallend is echter wel de manier waarop deze teksten geschreven zijn; er wordt geschreven in een haast poëtisch proza, met een veelvuldig gebruik van bijvoeglijk naamwoorden, beeldspraak en alliteraties. In zekere zin kan gesteld worden dat deze teksten gebruik maken van een techniek die ook toegepast is in bijvoorbeeld de film *Apocalypse Now*, namelijk de hyperbool. Met behulp van overdrijving tot in het absurde wordt de nadruk gelegd en de aandacht gevestigd op het gewelddadige aspect van zowel de miniatuurlandschappen van de Chapmans als de besproken media, zonder deze te nuanceren.

³⁰ We hebben echter ook gezien dat speelgoed ingezet kan worden juist vanwege de mogelijkheid tot een verhoogd dramatisch effect. Zie p. 21.

³¹ Baker, "Jake Chapman on Georges Bataille: an Interview with Simon Baker", 2003.

³² Mackay, "Esto es peor" in Jopling (red.), *Fucking Hell*, 2008.

In tegenstelling tot de reeds genoemde literatuur wijzen auteurs als Simon Baker en Kees van Twist ons op de morele verantwoordelijkheid van de mens met betrekking tot geweld, en de pijn en het lijden van onze medemens. Hierbij gebruikt Baker voorbeelden van dezelfde media als Mackay, maar gaat daar dieper op in. Het gaat hem daarbij met name om de manier waarop het geweld gerepresenteerd wordt. De vorm van representatie wordt kritisch benaderd en er wordt gesteld dat afhankelijk van de gekozen representatievorm geweld wel degelijk in staat is om een gevoel van morele verontwaardiging op te wekken bij de beschouwer. Baker opent zijn artikel *Promotional Trip to Hell* door het satirische stuk *Relkamefahrten zur Hölle* (1921) van Karl Kraus aan te halen.³³ Kraus schreef het stuk naar aanleiding van een advertentie in een krant, waarin een tour langs de slagvelden in en rondom Verdun werd aangeprezen. Met een flinke dosis zwarte humor benadrukt Kraus de waanzin van het reduceren van de vernietiging die werd veroorzaakt door de Eerste Wereldoorlog tot een toeristische trekpleister. Baker stelt het miniatuurlandschap *Fucking Hell* gelijk aan een dergelijke *Reklamefahrt zur Hölle*, maar merkt op dat *Fucking Hell* het geweld niet achtereenvolgens presenteert zoals bij een tour maar gelijktijdig. Daarnaast gaat Baker ook uitgebreid in op oorlogsfotografie en het boek *Krieg dem Kriege!* van Friedrich speelt hierin een hoofdrol.³⁴

Er moet echter opgemerkt worden dat er nog een derde geluid is dat te vinden is in dezelfde catalogus waarin ook de betogen van Mackay en Baker zijn opgenomen. Het betreft een artikel van Mengham, waarin hij stelt dat *Fucking Hell* niet alleen excessief is door een overdaad aan expliciet in beeld gebracht geweld, maar ook door de verschillende vormen van beeldtaal ontleend aan media uit de hoge en lage cultuur die naast en door elkaar gebruikt worden in het miniatuurlandschap. Zoals beschreven in de voorgaande paragrafen bevat het kunstwerk van Jake en Dinos Chapman vele vormen van visuele referenties aan kunst en populaire cultuur waarin geweld een grote rol speelt. Mengham gaat kort in op Goya's *Los Desastros de la Guerra*, speelgoedsoldaatjes en de hel, maar noemt ook films als *Apocalypse Now* en *Silence of the Lambs*. *Fucking Hell* kan dan gezien worden als een culminatie van verschillende manieren om om te gaan met geweld. Door de vele verwijzingen is het volgens Mengham echter lastig om een eenduidige interpretatie te geven van het kunstwerk.³⁵ Hoewel deze verscheidenheid aan betekenissen een eenduidige lezing bemoeilijken, en op enkele vlakken interpretaties elkaar zelfs

³³ Baker, "Promotional Trip to Hell" in Jopling (red.), *Fucking Hell*, 2008.

³⁴ Zie pp.16-17.

³⁵ Mengham, "The surplus value of hell" in Jopling (red.), *Fucking Hell*, 2008.

tegen lijken te spreken, kunnen we wel stellen dat de media waarnaar de Chapmans verwijzen een morele kwestie aan de kaak stellen; hoe gaan we om met geweld?

Ondanks het feit dat Jake en Dinos Chapman de aanwezigheid van een moreel motief in hun miniatuurlandschappen ontkennen, zien we in de genoemde literatuur dat zowel verheerlijking als veroordeling van geweld, vertegenwoordigd worden. Aan de hand van een tweetal veelvuldig aangehaalde auteurs, Georges Bataille en Marquis de Sade, zal geïllustreerd worden dat met betrekking tot geweld, verheerlijking en veroordeling twee zijdes van dezelfde medaille zijn. Of beter gezegd dat plezier, genot en geweld zijn nauw met elkaar verbonden zijn. In die zin kan er wellicht beter gesproken worden van fascinatie en afkeer in plaats van verheerlijking en veroordeling. Hierbij zal gebruik gemaakt worden van de literaire werken *L'histoire de l'oeil* van Bataille en *Le 120 jours de Sodom* van Sade, die beschouwd kunnen worden als exemplarisch binnen het oeuvre van de auteurs door de manier waarop zij de pijn en het lijden van anderen behandelen en op het gebied van de afkeer en de fascinatie van geweld.

Het korte verhaal *L'histoire de l'oeil* van Georges Bataille wordt verteld vanuit het perspectief van de hoofdpersoon, een zestienjarige jongeman die niet bij naam genoemd wordt, die een onstuimige seksuele relatie aangaat met een jongedame genaamd Simone. In eerste instantie is deze relatie nog redelijk onschuldig, maar escaleert vanaf het moment dat zij een orgie hebben met een aantal andere jongens en meiden waarbij ze zich snijden aan gebroken glas. Eén van de meiden die aanwezig is bij de orgie, Marcelle, wordt naar een inrichting gestuurd als ze betrapt worden door hun ouders. De hoofdpersoon en Simone zoeken haar op en bevrijden haar uit de inrichting. Op den duur verhangt Marcelle zich en het duo heeft seks naast haar dode lichaam, waarna Simone het lichaam bezoedelt door in het gezicht te plassen. Het duo vertrekt daarop naar Spanje waar ze de Engelsman Sir Edmund ontmoeten. Tijdens een bezoek aan een stierengevecht wordt één van de matadors gespietst op de horens van een stier. Door de klap valt één van de ogen van de matador uit zijn kas. Dit voorval wakkert een verlangen aan bij Simone, en zij en de hoofdpersoon hebben vervolgens seks op een vies toilet in de arena. Tot slot bezoekt het drietal een kerk, waar zij een priester dwingen de seksuele daad te verrichten met Simone. Tijdens de daad wurgt Simone de priester tot hij overlijdt.

Door het verhaal te vertellen vanuit de hoofdpersoon, in eerste persoon enkelvoud, kruipt de lezer als het ware in de huid van de hoofdpersoon en ervaart hij de belevenissen van de hoofdpersoon alsof het zijn eigen herinneringen zijn. De lezer wordt deelgenoot van de seksuele verkenningstocht van de hoofdpersoon, en gaat zo op zoek naar de persoonlijke grenzen van wat op seksueel gebied moreel aanvaardbaar is.³⁶ Transgressie, of het overschrijden van grenzen, is daardoor een wezenlijk onderdeel van die zoektocht naar de menselijke moraal.

Het boek *Le 120 jours de Sodom* van Sade handelt over vier libertijnen met vooraanstaande functies die zich gedurende vier maanden afzonderen in een kasteel. Zij worden vergezeld door een groot gevolg bestaande uit oude vrijsters, vrouwen, jonge meisjes, groot geschapen jongemannen, jongetjes en kokkinnen, allen in viervoud. Iedere avond komen de libertijnen bijeen en deze bijeenkomsten worden geopend met een seksueel getint verhaal, vertelt door een van de oude vrijsters. De vertelling dient als een seksuele stimulans voor wat volgt, een seksuele daad begaan door de libertijnen met een of meerdere leden van het gevolg – de oude vrijsters en de kokkinnen uitgezonderd – meestal in navolging van of gebaseerd op het verhaal wat verteld is. In het verloop van de vier maanden die zij op het kasteel verblijven worden zowel de vertellingen als de seksuele uitpattingen steeds heftiger en gewelddadiger, en worden gruwelijke foltering, die zelfs leiden tot de dood, onderdeel van de seksuele daad.

In tegenstelling tot Bataille's *L'histoire de l'oeil* is in *Le 120 jours de Sodom* van Sade nauwelijks sprake van een opbouwende verhaallijn of enige vorm van karakterontwikkeling. Het heeft er alle schijn van dat Sade slechts zijn eigen fantasieën beschrijft,³⁷ een haast onophoudelijke aaneenschakeling van pornografische en gewelddadige scènes die voor menig ander een beproeving van het uithoudingsvermogen zijn. In eerste instantie zijn de verhalen nog redelijk onschuldig en kunnen ze ervaren worden als opwindend, maar al snel wordt de lustdaad gecombineerd met steeds gruwelijker en gewelddadiger wordende martelingen. Dit maakt het eerder misselijkmakend dan opwindend. Door de grenzen van wat seksueel gezien sociaal en moreel aanvaardbaar is met grove schreden te overschrijden creëert Sade een spel van opwindend en walging.

³⁶ Een dergelijke identificatie met de "dader" die ons bewust maakt van een morele verantwoordelijkheid hebben we ook gezien bij Holocaustkunst die gebruik maakt van speelgoed, p. 21.

³⁷ Sade is veroordeeld voor een vergriep dat vergelijkbaar is met hetgene dat hij beschrijft in zijn literaire werk. De *Beauvoir*.

In zowel *L'histoire de l'oeuil* als *Le 120 jours de Sodom* is geweld onlosmakelijk verbonden met seksualiteit. Naarmate het verhaal vordert, wordt de seksuele daad steeds gewelddadiger, tot op den duur de dood erop volgt. Hiermee wordt seks tot een gewelddaad en geweld tot een seksuele daad; seks en geweld worden aan elkaar gelijk gesteld. In zekere zin zijn Bataille en Sade op zoek naar de grenzen van wat moreel gezien aanvaardbaar is op het gebied van (seksueel) genot, waarbij geweld een belangrijke rol speelt. Hierbij gaan beide auteurs over de algemene morele grenzen heen en is er dus sprake van transgressie. Zijn de beschreven seksuele escapades in eerste instantie nog opwindend te noemen, naarmate het verhaal vordert wekken de lugubere vrijpartijen afkeer en afschuw op bij de lezer. Het moment waarop genot omslaat in afgrijzen is voor eenieder persoonlijk. Voor de lezer bestaat de mogelijkheid dat hij zichzelf betrapt op het feit dat hij opgewonden kan raken van een, moreel gezien, verwerpelijke seksuele daad. Is dit niet het geval, dan kan de plotselinge omslag van genot naar afschuw onwenselijk en bezwaarlijk zijn. We zouden kunnen spreken van een beproeving van het menselijke en morele uithoudingsvermogen op het gebied van seks en geweld, waarbij plezier en genot op den duur gelijk staan aan geweld.

Hoewel Bataille en Sade veelvuldig worden aangehaald in de literatuur over de kunst van de Chapmans, is het verband dat in hun literaire werk wordt gelegd tussen seks (of genot) en geweld niet expliciet terug te vinden in het miniatuurlandschap *Fucking Hell* van de gebroeders Chapman. In relatie tot *Fucking Hell* draait het meer om de flinterdunne grens die wordt geschetst door Bataille en Sade tussen de fascinatie en de afkeer, die respectievelijk door seks en geweld worden gerepresenteerd, die de aanschouwing van geweld teweeg brengt bij de beschouwer.

6. Geweld als bron van het *Unheimliche* en het sublieme

Zoals reeds naar voren is gekomen in de voorgaande paragrafen is de perceptie van geweld afhankelijk van de cultuurhistorische context en de wijze waarop in verschillende media geweld wordt getoond. Deze perceptie varieert van uiterst negatief tot, in zekere zin, positief. Maar zou het niet zo kunnen zijn dat de voorstelling van geweld, pijn en lijden, een positief effect heeft op de mens? Om deze vraag te kunnen beantwoorden moeten we stil staan bij het gevoel dat *Fucking Hell* bij de beschouwer opwekt. We kunnen aan de hand van wat tot dusver besproken is stellen dat de discussie rondom de vraag of het uitbeelden van geweld getuigt van verheerlijking of veroordeling in verband staat met het dubbele gevoel dat de aanschouwing van geweld teweeg brengt. Het gevoel van fascinatie enerzijds, en het bezwaarde gevoel van een overtreding van een morele code anderzijds, kan omschreven worden als onbehaaglijk. Dit gevoel van onbehagen ligt ten grondslag aan de theorie van “das Unheimliche,” ook wel bekend onder de noemer “the uncanny,” zoals deze geformuleerd is door Ernst Jentsch en Sigmund Freud.

De term *Unheimlich* is afgeleid van het woord *heimlich* dat “bekend,” “vertrouwd” of “huiselijk” betekent. Heimlich verwijst naar een situatie waarin, of een object waarbij, men zich op zijn of haar gemak, veilig en thuis voelt.³⁸ Het woord heimlich is echter ambigu en wordt tevens gebruikt in de betekenis “uit het zicht” of “verborgen” – denk aan het woord geheim.³⁹ In relatie tot de eerst genoemde betekenis van heimlich is unheimlich logischerwijs het tegenovergestelde. Het Unheimliche betreft dat wat nieuw en onbekend is, wekt een gevoel van ongemak op en wordt ervaren als onbehaaglijk, dan wel beangstigend.⁴⁰ Unheimlich wordt daarnaast niet gezien als tegenhanger van de tweede betekenis van heimlich, maar juist daarmee gelijkgesteld. Dat wat ervaren wordt als unheimlich kan dus – met beide betekenissen van heimlich in het achterhoofd – gezien worden als dat wat verborgen had moeten blijven, maar alsnog aan het licht is gekomen.⁴¹ Het is deze laatste definitie waar Freud zich op baseert in zijn uitvoerige essay *Das Unheimliche* (1919). Aan een unheimlich gevoel ligt volgens Freud een ervaring uit het verleden ten grondslag. Het gaat daarbij om onderdrukte herinneringen uit de kindertijd, die onbewust naar boven komen doordat deze gerelateerd worden aan de huidige

³⁸ Freud, 1955, pp. 219-220.

³⁹ Freud, 1955, p. 222.

⁴⁰ Freud, 1955, p. 219.

⁴¹ Freud, 1955, pp. 223-224.

ervaring. Deze associatie tussen herinnering en ervaring is alleen mogelijk indien deze op een of andere wijze vergelijkbaar zijn en overeenkomsten vertonen. Wordt deze associatie ervaren als negatief, dan is er sprake van een unheimlich gevoel.⁴²

Ter illustratie van dit unheimliche gevoel haalt Freud het verhaal *Der Sandmann* van de schrijver Hoffman aan. Hoofdpersoon Nathaniel krijgt in zijn kinderjaren het verhaal van *der Sandmann*, in het Nederlands Klaas Vaak, te horen voor het slapen gaan. De kinderjuf vertelt Nathaniel dat *der Sandmann* 's nachts zand in de ogen strooit van kinderen die niet willen gaan slapen, zodat hun ogen uit de kassen springen en deze worden meegenomen door *der Sandmann*. Als Nathaniel zich op een avond verstoopt op de studeerkamer van zijn vader, om een glimp op te vangen van *der Sandmann*, ziet hij zijn vader en de advocaat Coppelius bij het haardvuur. Wanneer de advocaat "Hier met je ogen!" roept, schrikt Nathaniel op, waarop Coppelius hem grijpt en hete kolen in zijn ogen wil strooien. Zijn vader weet de situatie ternauwernood te sussen. Maar het kwaad is al geschied, want vanaf dat moment associeert de kleine Nathaniel de gebeurtenis met het verhaal dat de kinderjuf heeft verteld. In de ogen van het kind is Coppelius *der Sandmann* en zijn de hete kolen het zand. De herinnering aan dit onfortuinlijke voorval komt steeds weer naar boven wanneer Nathaniel op latere leeftijd geconfronteerd wordt met Coppelius, met ogen, of beiden. Het woord oog of ogen is al voldoende om de angst voor *der Sandmann* bij Nathaniel aan te wakkeren.⁴³

Het unheimliche betreft, zoals reeds vermeld, iets dat aan het licht komt, maar verborgen had moeten blijven. Hierdoor heeft het nog geen vaste plek gekregen in het conceptuele kader van het menselijk verstand en wordt het met wantrouwen benaderd. Om vertrouwd te raken met onbekende fenomenen, dienen deze geïntegreerd te worden in het verstand door kennis te verwerven over de desbetreffende fenomenen. Het unheimliche biedt echter weerstand tegen een volledige integratie in het verstand en dat leidt tot desoriëntatie, verwarring en onzekerheid.⁴⁴ Het unheimliche kan dan opgevat worden als de herkenning van het onbehaaglijke, van iets dat je niet wilt weten of herinneren; de tweestrijd tussen het bekende en het onbekende.

“Das Unheimliche” speelt ook een belangrijke rol in Edmund Burke’s *Enquiry* waarin hij de aanschouwing van geweld in verband brengt met een sublieme ervaring. Burke stelt namelijk dat pijn en gevaar een bron zijn van het sublieme. Iedere gedachte aan pijn en gevaar vervult de

⁴² Freud, 1955, pp. 236-241.

⁴³ Freud, 1955, 226-230.

⁴⁴ Jentsch, 1996, p. 8.

mens met een gevoel van afschuw en vrees. Alles wat deze gevoelens op weet te wekken is een bron van het sublieme. Het is daarbij echter van belang dat er een zekere afstand bestaat tussen het gevaar en onze beleving ervan. Met andere woorden, voor de ervaring van het sublieme mag het eigen leven geen direct gevaar lopen.⁴⁵ Geweld is dus slechts een bron van het sublieme wanneer dit geweld de pijn en het lijden van een ander betreft. Het leed van de ander is echter in staat om vrees op te wekken in de aanschouwer door middel van sympathie. De mens is door deze eigenschap in staat om te sympathiseren met, zich te verplaatsen of zich in te leven in, het lijden van een ander. De mens kan zich dus inbeelden wat een ander ondergaat en kan de gevoelens die daaraan gepaard gaan simuleren.⁴⁶ Burke durft zelfs te stellen dat de mens in zekere zin geniet van het geweld dat een ander wordt aangedaan of dat een ander ondergaat waarbij men zelf in veiligheid is.⁴⁷ De mens gaat een dergelijke aanschouwing namelijk niet uit de weg, maar wordt er juist door aangetrokken mits hijzelf niet in gevaar is. Burke weet dit gegeven te illustreren aan de hand van een treffend voorbeeld; als in de schouwburg de meest voortreffelijke theatervoorstelling gegeven wordt en er stormt plots iemand binnen om te verkondigen dat op het plein een gevangene geëxecuteerd zal worden, dan zullen de theaterbezoekers de zaal verlaten om de executie te kunnen bijwonen.⁴⁸ Hoewel de situatie die Burke hier schetst niet snel voor zal komen in de huidige (Westerse) samenleving en enigszins luguber overkomt, is de kern van het voorval vandaag de dag nog weldegelijk van toepassing. Denk eens terug aan het moment dat er een ongeluk is gebeurd of er een ramp heeft plaats gevonden. Het is opvallend hoeveel mensen er op een dergelijke gebeurtenis afkomen om te kijken wat er aan de hand is. De termen ramptoerisme en leedvermaak illustreren het genot dat de mens beleeft aan zulke situaties, aangezien in beide gevallen een ernstig voorval gekoppeld wordt aan een vorm van entertainment.

De opmerkingen die Burke maakt in zijn *Enquiry* met betrekking tot de aanschouwing van geweld vormen een basis voor de notie van het sublieme die door deze aanschouwing veroorzaakt wordt. Wat deze notie exact inhoudt weet Burke niet duidelijk te verwoorden, maar uit zijn tekst kan opgemaakt worden dat dit een gevoel van onbehagen is dat gepaard gaat met een zeker genot. Maar wanneer Burke ingaat op hoe dit gevoel veroorzaakt wordt, verliest hij

⁴⁵ Burke, 2004, pp. 91-93.

⁴⁶ Burke, 2004, p. 98.

⁴⁷ Het lijden van een ander als vorm van genot hebben we ook gezien bij Bataille en Sade.

⁴⁸ Shaw, 2006, pp. 64-65.

zich in een fysische oorzaak die zijn oorspronkelijke gedachtegang enigszins tegenspreekt. Bij de aanblik van dat wat de notie van het sublieme opwekt, zouden de spieren van de aanschouwer uitgeput raken waardoor (spier-)pijn ontstaat. En dat terwijl Burke in eerste instantie stelt dat de notie van het sublieme een mentale staat is en dat deze slechts bereikt kan worden wanneer de aanschouwer zelf geen gevaar loopt. Wellicht moeten we de wijze waarop de sublieme ervaring ontstaat, toewijden aan het associatieve denkvermogen van de mens. De aanblik van de pijn en het lijden van een ander creëert in het onderbewustzijn een associatie met waarden die zich buiten de empirische wereld bevinden. De bewustwording van de menselijke sterfelijkheid manifesteert zich in abstracte concepten, zoals bijvoorbeeld moraliteit, die de materiële wereld overstijgen. Met andere woorden, de sublieme ervaring wordt mogelijk gemaakt door het menselijke vermogen om metafysisch te denken.

Fucking Hell confronteert op grote schaal – dat wil zeggen qua omvang van het werk in zijn geheel en niet qua grootte van de elementen op zich – de beschouwer met geweld, en de pijn en het lijden van een ander. Daarnaast bestaat er een zekere afstand tussen de beschouwer en het geweld dat gerepresenteerd wordt in het kunstwerk. Deze wordt niet alleen bewerkstelligd door de aanwezigheid van een fysieke grens in de vorm van een gesloten glazen vitrine, maar ook in figuurlijke zin door de schaalverkleining. Door deze afstand is de beschouwer zelf buiten gevaar en is hij in staat om het miniatuurlandschap te aanschouwen met zowel afschuw als fascinatie. Op deze manier voldoet *Fucking Hell* aan de criteria die Burke stelt om de aanschouwing van geweld, en de pijn en het lijden van een ander te ervaren als subliem. Het expliciet in beeld gebrachte geweld in *Fucking Hell* zou dan, volgens de theorie van Burke, in staat zijn om de beschouwer bewust te maken van (morele) waarden die zich buiten de empirische wereld bevinden.

Conclusie

Het werk *Fucking Hell* van Jake en Dinos Chapman is een apocalyptisch miniatuurlandschap opgedeeld in een negental vitrines die opgesteld zijn in de vorm van een hakenkruis. De taferelen in het landschap zijn doorspekt van expliciet in beeld gebracht geweld en verwijzingen naar de Tweede Wereldoorlog en de Holocaust, maar bevatten ook absurde elementen die enigszins humoristisch aandoen doordat ze volledig misplaatst lijken te zijn.

Naast de verwijzingen naar de historische gebeurtenissen de Tweede Wereldoorlog en de Holocaust vertoont *Fucking Hell* ook gelijkenissen met verschillende uitingen van de populaire cultuur, waaronder oorlogsfilms als *Saving Private Ryan*, *Apocalypse Now*, en *Inglorious Basterds*, en zombiefilms. In deze films speelt expliciet in beeld gebracht geweld een belangrijke rol, en in deze films wordt vaak gebruik gemaakt van de techniek van de hyperbool; het sterk overdrijven van situaties – in dit geval met name gewelddadige scènes – tot in het absurde, waardoor de geschetste situatie belachelijk gemaakt wordt. In de metalmuziek zien we een vergelijkbare tendens bij bijvoorbeeld de band Slayer, die in het nummer *Angel of Death* de gruwelijkheid van de Holocaust benadrukt door middel van vervormde, ritmische muziek. Doordat *Fucking Hell* op eenzelfde wijze geweld representeert, kan het kunstwerk van de Chapmans geplaatst worden in de context van deze uitingen van de populaire cultuur.

Niet alleen de media uit de populaire cultuur presenteren geweld, en de pijn en het lijden van een ander, maar ook nieuwsmedia brengen bijna dagelijks gewelddadige beelden onder het publiek. Deze gewelddadige beelden lijken altijd prioriteit te krijgen doordat ze inspelen op het empathisch vermogen van de mens en op die manier kijkers trekken. Oorlogsfotografie heeft in de verspreiding van beelden van het leed van een ander een belangrijke rol gespeeld. Fotografen als Brady en Hurley werden gedreven door de morele taak de afschuwelijke, vernietigende kracht van oorlog te tonen. Meer dan eens werden deze beelden gemanipuleerd, om het dramatische effect te verhogen en zo een gevoel van morele verontwaardiging uit te lokken bij de beschouwer.

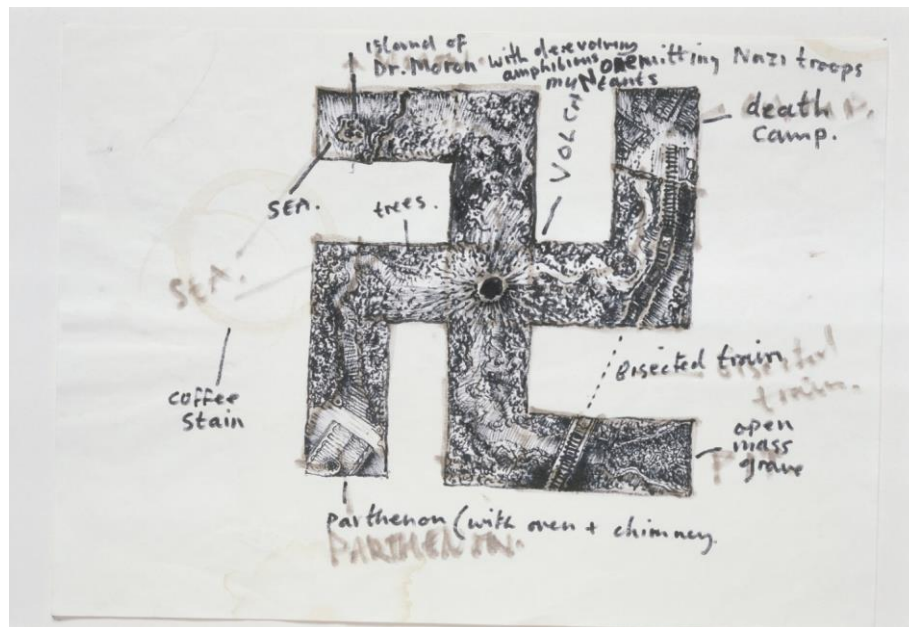
In de kunsten wordt geweld ook veelvuldig gerepresenteerd. Denk bijvoorbeeld aan mythologische verhalen uit de klassieke oudheid, de marteldoden van christelijke heiligen en verbeeldingen van de hel waarin meer dan eens de meest bizarre wezens ten tonele verschijnen. Deze gewelddadige taferelen met een religieuze context dienen als morele les voor de

beschouwer. Dit kan ook gezegd worden over de prentenserie *Los Desastros de la Guerra* van Goya. De prenten tonen de gruwelijkheden begaan door Franse soldaten ten tijde van de oorlog in Spanje in 1808. Alle prenten zijn door Goya voorzien van een onderschrift die of morele verontwaardiging uitspreken of de authenticiteit van het afgebeelde bevestigen. Het is deze prentenreeks die als belangrijke inspiratiebron heeft gediend voor verschillende werken van de gebroeders Chapman. Door de overduidelijke verwijzingen naar de Holocaust, moet ook kunst ter nagedachtenis van deze historische gebeurtenis vermeld worden, en dan met name de kunst die gebruik maakt van speelgoed of een vorm van spel. Het gebruik van speelgoed om een dergelijke gewichtige gebeurtenis uit te beelden zorgt ervoor dat het idee van een accurate representatie belachelijk wordt gemaakt, maar bevordert wel de identificatie waardoor de afstand tot het verleden verkleind wordt en de identificatie verschuift van slachtoffer naar dader. Door de Holocaust neer te zetten als drama en daarmee in te spelen op emotie, komt de ernst van deze historische gebeurtenis beter naar voren en is men in staat de emoties die worden opgewekt te verwerken, wat Aristoteles omschrijft als *katharsis*.

Met betrekking tot het werk *Fucking Hell* van de Chapmans bestaat er echter onenigheid over de interpretatie van het werk. Zo stelt Mackay dat het niets anders is dan een uitspatting van expliciet in beeld gebracht geweld zonder enige boodschap, en hij maakt daarbij gebruik van eenzelfde soort technieken als de Chapmans in hun miniatuurlandschap. Baker wijst echter op de morele verontwaardiging die opgewekt kan worden door gewelddadige beelden. Mengham geeft daarentegen aan dat het, juist door de vele verwijzingen naar verschillende media-uitingen die op verschillende manieren omgaan met geweld en elkaar op sommige punten tegen lijken te spreken, lastig is om een eenduidige interpretatie te geven van *Fucking Hell*. In het werk van de veelvuldig aangehaalde auteurs Bataille en Sade is er sprake van seksuele handelingen die omslaan in geweldplegingen die steeds ernstigere vormen aannemen. Op die manier worden seks en geweld gelijkgesteld en ontstaat er een flinterdunne grens tussen genot en geweld. Deze grens tussen genot en geweld heeft in die zin geen betrekking op *Fucking Hell*, maar er is wel sprake van een dunne grens tussen fascinatie en afkeer bij het miniatuurlandschap.

Deze combinatie van fascinatie enerzijds en afkeer anderzijds creëert een gevoel van onbehagen dat door Freud omschreven wordt als *Unheimlich*. Het unheimliche is datgene wat verborgen was, maar toch aan het licht is gekomen. Het gaat dan ook met name om onderdrukte herinneringen die naar boven komen, omdat ze gerelateerd worden aan een huidige ervaring. Het unheimliche is de herkenning van het onbehaaglijke, van iets dat je niet wilt weten of herinneren; de tweestrijd tussen het bekende en het onbekende. Het unheimliche speelt ook een rol in Burke's theorie waarin de beschouwing van geweld in verband wordt gebracht met een sublieme ervaring. De aanschouwing van geweld vervult de mens met een gevoel van afschuw en vrees. Maar op het moment dat er een zekere afstand bestaat tussen het geweld dat de mens vervult met angst, is de mens in staat om te sympathiseren met het slachtoffer en in zekere zin te genieten van de ervaring die bestaat uit het besef van (morele) waarden buiten de empirische wereld. Deze ervaring kan in zekere zin ook beleefd worden bij de aanschouwing van *Fucking Hell*.

Afbeeldingen



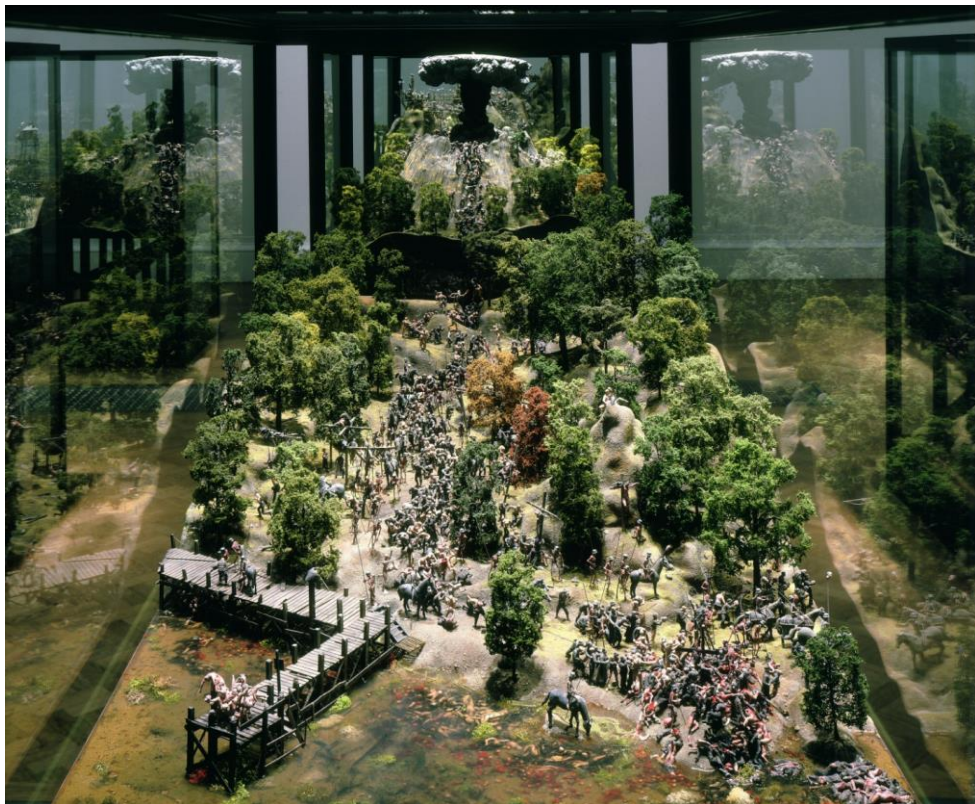
1 Jake en Dinos Chapman, concept tekening *Hell*, 1998



2 Jake en Dinos Chapman, *Hell*, 1998-2000



3 Jake en Dinos Chapman, *Fucking Hell*, 2008



4 Jake en Dinos Chapman, *Hell* (detail), 1998-2000



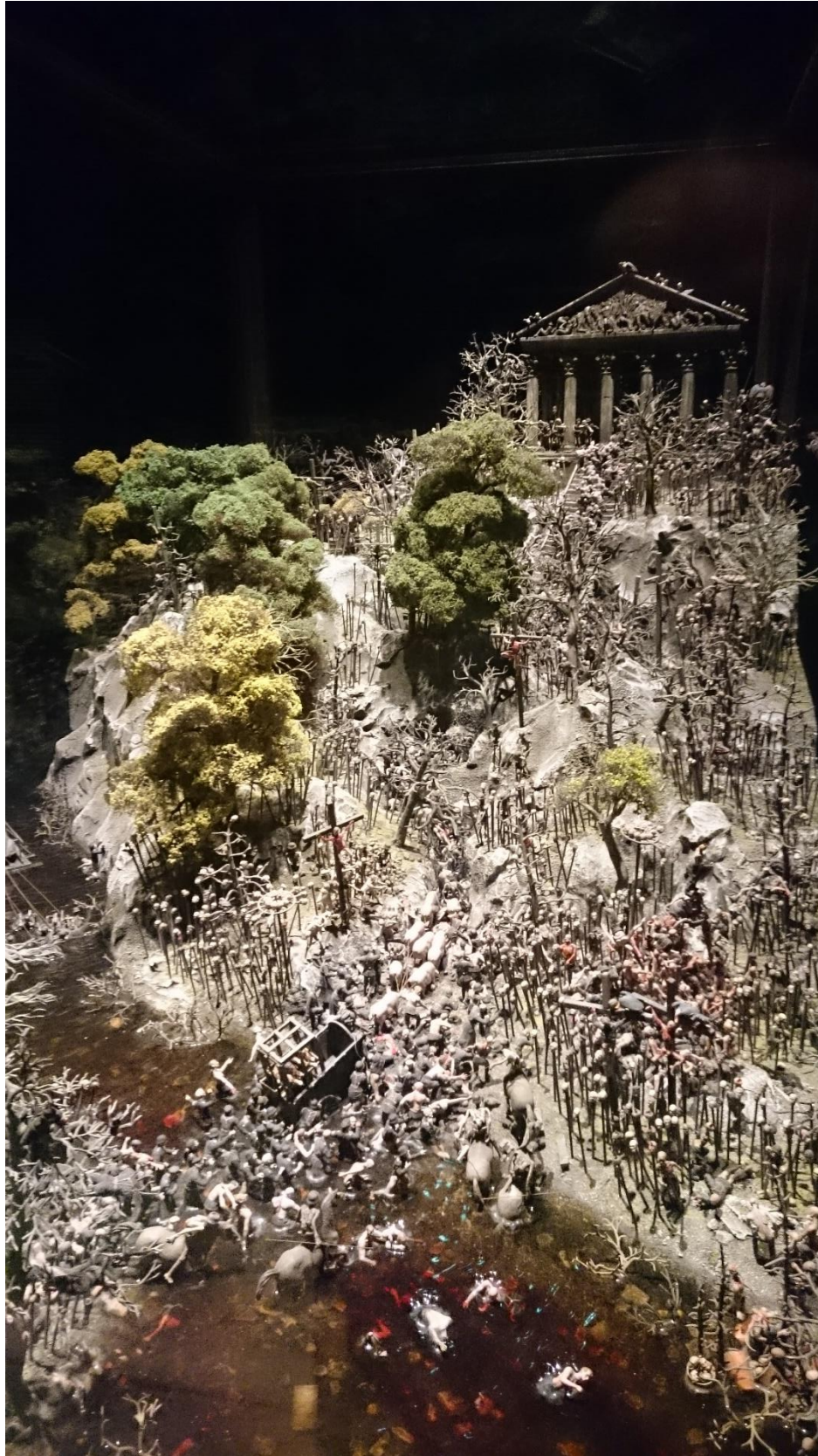
5 Jake en Dinos Chapman, *Fucking Hell* (detail), 2008



6 Jake en Dinos Chapman, *End of Fun* (detail), 2010



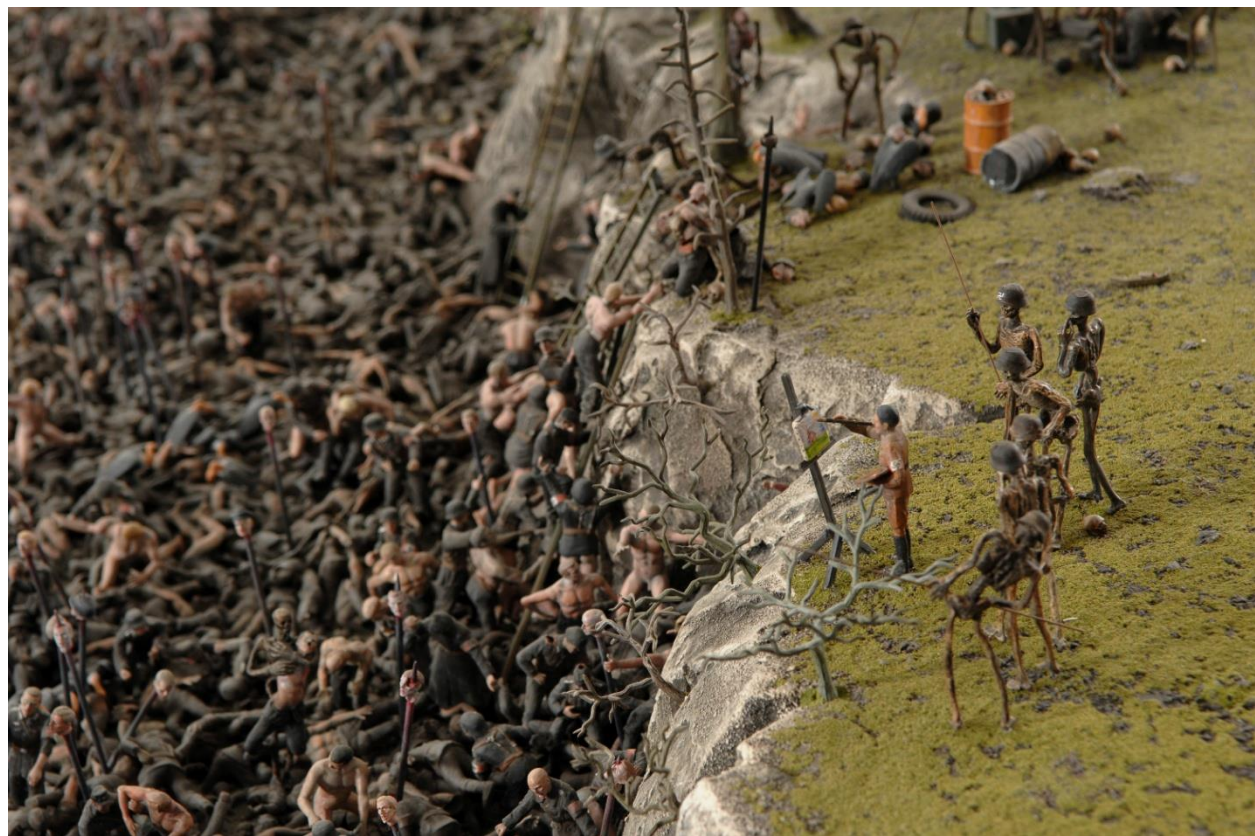
7 Jake en Dinos Chapman, *Fucking Hell* (detail), 2008



8 Jake en Dinos Chapman, *Fucking Hell* (detail), 2008



9 Jake en Dinos Chapman, *Fucking Hell* (detail), 2008



10 Jake en Dinos Chapman, *Fucking Hell* (detail), 2008



11 Jake en Dinos Chapman, *Fucking Hell* (detail), 2008



12 Jake en Dinos Chapman, *Fucking Hell* (detail), 2008



13 Jake en Dinos Chapman, *Fucking Hell* (detail), 2008



14 Jake en Dinos Chapman, *Fucking Hell* (detail), 2008



15 Jake en Dinos Chapman, *Rivers of Blood*, 2007



16 Jake en Dinos Chapman, *Unhappy Feet*, 2010



17 Jake en Dinos Chapman, *Unhappy Feet* (detail), 2010



18 Jake en Dinos Chapman, *Model Village of the Damned* (detail), 2007



19 Jake en Dinos Chapman, *Fucking Hell* (detail), 2008



20 Francisco Goya, *No se puede mirar*, 1863



21 Francisco Goya, *Esto es lo peor!*, 1863



22 Francisco Goya, *Que locura!*, 1863



23 Francisco Goya, *Fuerte cosa es!*, 1863



24 Francisco Goya, *Esto es lo verdadero*, 1863



25 Francisco Goya, *Grande hazana con muertos!*, 1863



26 Jake en Dinos Chapman, *Injury to Insult to Injury*, 2004



27 Jake en Dinos Chapman, *Disasters of War*, 1993



28 Jake en Dinos Chapman, *Great Deeds against the Dead*, 1994



29 David Levinthal, Mein Kampf, 1993-1994

Bijlage 1: Hanneman, J., “Angel of Death” in *Slayer, Reign in Blood*, 1986

Auschwitz, the meaning of pain
The why that I want you to die
Slow death, immense decay
Showers that cleanse you of your life
 Forced in
 Like cattle
 You run
 Stripped of
 Your life’s worth
 Human mice, for the angel of death
 Four hundred thousand more to die
 Angel of death
 Monarch to the kingdom of the dead
Sadistic, surgeon of demise
Sadist of the noblest blood
Destroying, without mercy
To benefit the Aryan race
Surgery, with no anesthesia
Feel the knife pierce you intensely
Inferior, no use to mankind
Strapped down screaming out to die
 Angel of death
Monarch to the kingdom of the dead
Infamous butcher,
 Angel of death
Pumped with fluid, inside your brain
Pressure in your skull begins pushing
Through your eyes
Burning flesh, drips away

Test of heat burns your skin, your mind
 starts to boil
Frigid cold, cracks your limbs
How long can you last
In this frozen water burial?
Sewn together, joining heads
Just a matter of time
‘Til you rip yourselves apart
 Millions laid out in their
 Crowded tombs
 Sickening ways to achieve
 The Holocaust
Seas of blood, bury life
Smell your death as it burns
Deep inside of you
Abacinate, eyes that bleed
Praying for the end of
Your wide awake nightmare
Wings of pain, reach out for you
His face of death staring down,
Your blood running cold
Injecting cells, dying eyes
Feeding on the screams of
The mutants he’s creating
 Pathetic harmless victims
 Left to die
 Rancid angel of death
 Flying free

Bibliografie

- Van Alphen, Ernst, *Schaduw en Spel*, Amsterdam 2004
- Baker, Simon, “Jake Chapman on Georges Bataille: an Interview with Simon Baker”, *Papers of Surrealism*, 2003, 1
- Bataille, Georges, *L’histoire de l’oeil*, Leuven 1987
- Baumeister, Thomas, *De filosofie en de kunsten*, Best 1999
- Burke, Edmund, *Een filosofisch onderzoek naar de oorsprong van onze denkbeelden over het sublieme en het schone*, Groningen 2004 (oorspronkelijk 1757)
- Van Twist, Kees, “Meedogenloos en gewetensvol,” in Chapman (red.), *Enjoy More*, Keulen 2002
- Chapman, Jake en Dinos (red.), *Flogging a dead horse*, New York 2011
- Falconer, David (red.), *Chapmanworld*, Londen 1996
- Freud, Sigmund, "The Uncanny", *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, vol. 17, Londen 1955, pp. 217-256
- Jentsch, Ernst, "On the Psychology of the Uncanny", *Angelaki: A New Journal in Philosophy, Literature and the Social Sciences*, 1996, 2, pp. 7-16
- Jopling, Jay (red.), *Fucking Hell*, Londen 2008
- Sade, *Le 120 jours de Sodom*, 1904
- Shaw, Philip, *The Sublime*, Londen 2006
- Sontag, Susan, *Regarding the Pain of Others*, 2003