





# HEIMSUCHUNG

MASTER ONDERZOEKSARTIKEL





# HEIMSUCHUNG

- Tine Lambrechts -

## ABSTRACT

*Onderzoek naar Das Unheimliche (Eng. The Uncanny). Drie vertrouwde vormen worden verder onderzocht. Welke determinanten, bekrachtigers, zorgen ervoor dat de drie vertrouwde vormen namelijk het menselijk gezicht, huis en boom een onvertrouwde indruk krijgen.*

*Das Unheimliche werd al eerder onderzocht door Sigmund Freud, psychoanalyticus (1856-1939) en Ernst Jentsch Duits psychiater (1867-1919), zij ondervonden dat er wel zekere contouren bestaan bij het beschrijven van het Unheimliche gevoel. Freud definieert situaties die beschouwd worden als Unheimlich met onder andere: magie, animisme, het dubbel of de Döppelgänger, de almacht van het denken, onbedoelde repetitie, het castratie complex, onmiddellijke wensvervulling en symmetrie. Ik noem het liever bekrachtigers omdat ze nooit op zichzelf staan, ze worden steeds gecombineerd met een persoon of een voorwerp.*

*In mijn verdere zoektocht en verzameling naar Unheimliche werken (± 220 werken) ontdekte ik dat er naast deze bekrachtigers noch een heleboel andere geregeld opduikten.*



# HEIMSUCHUNG

- Tine Lambrechts -

## INHOUDELIJK

Concept

1 Das Unheimliche

    Toegepaste psychologie

    The Uncanny Valley

    Karl F. MacDorman

2 Unheimliche Kunst

    Fotografie

    Videoart

    Schilderkunst

    Sculptuur

    Het magisch realisme

3 Heimsuchung

    Zuhause

        Portret van Vlaamse woningen

        Skeletthaus

    Gesicht

        Disymmetrie

        Maske

    Baum

Besluit

Register

Bibliografie

Figuren lijst

## CONCEPT

*Das Unheimliche* is in de eerste plaats een gevoel, een gevoel dat resulteert in oncomfortabel vreemd, wringend, mentaal ongemak. De idee van *Das Unheimliche* werd voor het eerst geïdentificeerd door Ernst Anton Jentsch, Duits psychiater (1867-1919). In zijn essay “*Zur Psychologie des Unheimlichen*” (1906), beschrijft hij *Das Unheimliche* als het product van intellectuele onzekerheid, later beschreven als cognitieve dissonantie. (Jentsch 1906: 205) In 1919 definieert psychoanalyticus Sigmund Freud (1856-1939) *Das Unheimliche* als een angst die ontstaat wanneer het vertrouwde plots vreemd wordt. (Freud 1919: 1-2) Hij publiceerde een essay rond dit thema getiteld “*Das Unheimliche*” met daarin een bundeling van Freuds onderzoeken omtrent het psychologisch fenomeen.

*Das Unheimliche* of ook wel *the Uncanny*, *Unheimlichkeit* heeft concreet twee betekenissen namelijk: *Heimlich* wat wil zeggen, comfortabel, familiair, alledaags en de tweede betekenis: verborgen, clandestien, geheim, *Unheimlich*. *Das Unheimliche*, kort uitgedrukt, “*the opposite of what is familiar*” (het tegenovergestelde van wat familiair, vertrouwd is) is een Freudiaanse term. (Freud 1919: 24) *The Uncanny Valley*, onderzocht door Masahiro Mori, zou de oorzaken betreffende dit fenomeen, weten vast te leggen in een grafiek.

Mijn onderzoek luidt als volgt: onderzoek naar de determinanten van de *Uncanny Valley* aan de hand van drie vertrouwde, familiale vormen. Deze drie vertrouwde vormen zijnde: het menselijk gezicht, huis en boom. De uitdaging ligt voor mij in de zoektocht hoe ik deze zéér vertrouwde vormen *Unheimlich* kan maken. En of het mogelijk is dat de bekrachtigers daar daadwerkelijk bij kunnen helpen.



## DEEL 1 DAS UNHEIMLICHE

### TOEGEPASTE PSYCHOLOGIE

Zoals reeds beschreven werd *Das Unheimliche* voor het eerst geïdentificeerd door Duits psychiater Ernst Jentsch, in zijn essay “*Zur Psychologie des Unheimlichen*” (1906). Hij beschrijft *Das Unheimliche* als een product van intellectuele onzekerheid of cognitieve dissonantie. Het zou veroorzaakt worden door een zekere ervaring van onbeslisbaarheid of onzekerheid. Hij meent daarbij het effect van *Unheimlichkeit* zowel in muziek als literatuur terug te vinden. (Jentsch 1906: 205) Het is makkelijk om een griezelig effect te bereiken bij het vertellen van een verhaal, zegt Jentsch, wanneer je in het begin de lezer onzeker maakt of een personage nu daadwerkelijk levend is of ‘iets’ anders. Wanneer je dit subtiel doet, zodat de lezer niet meteen een uitsluitende verklaring kan maken, blijft het emotionele effect intact. (Jentsch 1906: 204) Hij verwijst hiervoor naar E.T.A.Hoffmann<sup>1</sup> specifiek naar het verhaal: “*Der Sandmann*”(1816), waarin het hoofdpersonage gespeeld wordt door een pop genaamd Olympia. De open suggestie ligt dan ook aan de basis van *Das Unheimliche*.

In het onderzoek van de Duitse psychiater, wordt de nadruk vooral gelegd op het feit dat elk individu zeer verschillend en anders reageert en dit een zeer groot obstakel is bij het onderzoek naar *Das Unheimliche*. Iets later, in 1919, publiceert psychoanalyticus Sigmund Freud ook een essay over *Das Unheimliche*, hierin citeert hij Jentsch, wanneer hij zegt dat *the uncanny* een gevoel is van twijfel of een object al dan niet levend is. (Freud 1919: 5) Hij noemt ook de voorbeelden op die Jentsch al beschreef als de producten die een *unheimlich* gevoel weten op te wekken. Deze zijn onder andere: wax-work figures, poppen en automaten of wel robots, maar ook epileptische aanvallen en manifestaties van onlogisch gedrag of krankzinnigheid. (Freud 1919: 5) Freud onderzoekt het psychologisch fenomeen aan de hand van esthetische onderzoeken, hij concludeert hierin dat *Das Unheimliche* zowel een gevoel van angst en bedreiging weet op te wekken. Ondanks dat *Das Unheimliche* niet concreet definieerbaar is, omdat het in de eerste plaats een persoonlijke ervaring omvat, ondervindt Freud dat er wel degelijk contouren te vinden zijn rond *Das Unheimliche*. Hij beschouwt *Das Unheimliche* met onder andere magie, animisme, het dubbel of de *Döppelgänger*, de almacht van het denken, onbedoelde repetitie, het castratie complex en onmiddellijke wensvervulling. (Freud 1919: 10-21) Ondanks dat deze

<sup>1</sup> Ernst Theodor Wilhelm Hoffmann (24 januari 1776 – 25 juni 1822), was een Duits schrijver van zowel fantasie als horror, maar ook een jurist, een componist, muziek criticus, tekenaar en karikaturist.

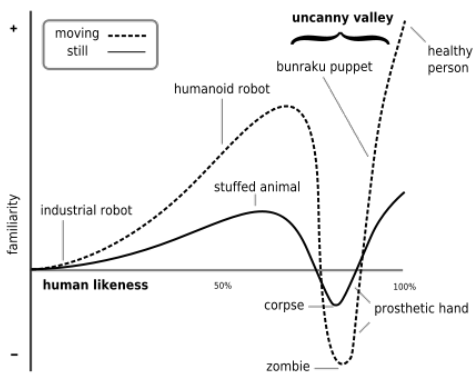


Fig. 1 *The Uncanny Valley* (1970)  
Masahiro Mori

thema's op het eerste zicht ongelijksoortig lijken, linkt Freud ze aan *Das Unheimliche*. Dit geldt volgens hem voor alles dat bedoeld was geheim te blijven, verstopt, maar uiteindelijk toch onthuld wordt. (Freud 1919: 4) Deze categorieën zouden een onderdrukte oer-angst onthullen in ieder van ons, met als gevolg cognitieve dissonantie en een prominent gevoel van afkeer en stress. Mentaal ongemak of cognitieve dissonantie, die ook aan de basis ligt van *Das Unheimliche*. *Das Unheimliche* kan volgens Jentsch het gemakkelijkste geïdentificeerd worden bij kinderen. Een kind heeft maar weinig levenservaringen, met als gevolg dat de meest simpele dingen soms als onverklaarbaar bestempeld kunnen worden. Voor het kind kunnen zelfs de meest geringe 'ingewikkelde' situaties een representatie worden van donkere gedachten. (Jentsch 1906: 3)

Zodus stelt Jentsch, dat wanneer we zoeken naar de essentie van *Das Unheimliche*, men zich beter niet kan afvragen wat het is, maar eerder een onderzoek moet opstellen naar de affectieve opwinding die *Das Unheimliche* weet op te wekken, in psychologische termen. Het valt op hoe de lijst van Jentsch correspondeert met recente 'trends' in sculptuur, wat men in kunstkringen ook wel beschrijft als Mannequin Art<sup>1</sup>. Ook Freud laat bij de surrealisten een indruk na. De interesse voor de Mannequin Art van de Avant Garde zou te maken kunnen hebben met de publicaties van Freud. (Kelley 2004: 45)

#### THE UNCANNY VALLEY

Masahiro Mori<sup>2</sup> ontdekte het concept van the *Uncanny Valley* (fig<sup>1</sup>) in 1970. Mori werkte in deze tijd aan een reeks robotten en merkte dat het concept robot en de mechanische vormen van de robot, vaak negatieve gevoelens bij mensen wist op te wekken. Dit probeerde hij te verbeteren door onder meer de robot een meer menselijke look te geven. Tijdens dit onderzoek kwam hij tot een interessante ontdekking: de zeer menselijke robots lokten in plaats van positieve gevoelens, zoals hij gehoopt had, negatieve gevoelens op. (Guizzo 2013: 1) Als wetenschapper slaagde hij erin een grafiek op te stellen, om juist dat punt vast te leggen (in de vermenselijking) waar het voor de

<sup>1</sup> Mannequin Art, mannequins waren een frequent thema in de werken van diverse artiesten vroeg 20ste eeuw, vooral de metafysische schilders zoals: Giorgio de Chirico, Alberto Savinio, en Carlo Carrà en fotograaf Eugene Atget.

<sup>2</sup> Uncanny Valley, is een grafiek opgemaakt door dr. Masahiro Mori, vertaald als Bukimi no Tani Genshō in 1970.

<sup>3</sup> Thalia Wheatley is een assistent-professor in het *Department of Psychological and Brain Sciences*, in Dartmouth College en een expert op het gebied van neurale systemen en bezield/onbezield interpretaties in de hersenen.

robots fout liep, hij noemde het *the Uncanny Valley*. (Meadows 2011: 34-36) Deze dunne grens van gevoelens tussen aanvaarding en afkeer zijn uiteraard psychologisch verklaarbaar. Volgens de professor Thalia Wheatley<sup>3</sup> speelt de evolutionaire geschiedenis een grote rol. Deze heeft er voor gezorgd dat de mens de mogelijkheid heeft ontwikkeld om ziektes zowel mentaal als fysiek en andere 'afwijkingen' te herkennen. (Hsu 2012: 1) De menselijke robots worden dus geassocieerd met ziekte en dood en de onzekerheid die Jentsch beschrijft als een twijfel of een schijnbaar levend wezen daadwerkelijk leeft. (Freud 1919: 5) Met andere woorden, wanneer een levenloos object, die indruk wekt, maar toch niet levend is: wat we ook wel beschrijven als animisme. Als voorbeeld geeft hij levensechte wassen en kunstmatige poppen, of de zelf opererende robotten, of andere machines of mechanismen die vanzelf lijken te werken.

*The Uncanny Valley* is dus in feite een hypothese die zegt dat wanneer menselijke eigenschappen lijken op en bewegen als, maar net niet de natuurlijke mens evenaren, dit een respons veroorzaakt van afschuw of afkeer onder de menselijke observeerder(s). De 'Valley' verwijst naar een dip in de grafiek, bij het comfort level bij mensen. Mori's originele hypothese zegt dat wanneer het uiterlijk van een robot meer menselijk wordt gemaakt, de emotionele respons van de menselijke observeerder(s) zal verhogen naar een meer positieve, empathische reactie, tot wanneer een zeker punt is bereikt. Hierna verandert de reactie al snel in één van afkeer. Deze reactie is niet enkel toepasselijk op robots, voorbeelden kunnen gevonden worden in onder andere, 3D-animaties, op medisch vlak bijvoorbeeld bij reconstructies van verbrandingen, infectieuze ziektes, neurologische condities en plastische chirurgie. Masahiro Mori heeft sinds deze ontdekking robot designers steeds geadviseerd om, in plaats van *the Uncanny Valley* te overkomen, gewoon robots te creëren met een non-menselijke look.

Het gevoel van afkeer zelf kunnen we weer linken aan de hypothese van Sigmund Freud die zegt dat *Das Unheimliche* een angst is die ontstaat wanneer het vertrouwde plots vreemd wordt. (Freud 1919: 1-2) De *Unheimliche* robot lokt bij mensen een aangeboren angst uit voor de dood en een cultureel ondersteunde verdediging voor het omgaan met de onvermijdelijkheid ervan.

#### KARL F. MAC DORMAN

De validiteit en het bewijs van Mori's hypothese werd voornamelijk onderzocht door professor Karl F. MacDorman. Hij ondervond onder andere dat het gevoel van *the uncanny* of ook wel *Das Unheimliche*, niet het resultaat is van het algemene level van menselijke eigenschappen, maar dat de oorzaak te vinden

Fig. 2 “Chris”  
Aziz/Cucher



Fig. 3 “Service Stairs”  
Bissell B scout

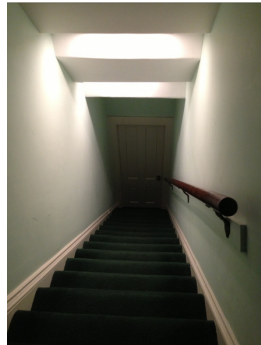


Fig. 4 “Well fed”  
anoniem



Fig. 5 “Lincoln”  
William H. Mumler



is in een mismatch van de delen van het voorwerp, en dat er dus aan elk voorwerp meerdere *valley's* kunnen gelinkt worden. Bijvoorbeeld een realistische huidstructuur in combinatie met cartoonachtige ogen of realistische ogen met een onrealistische huidstructuur. (Sofge 2010: 1) *The Uncanny Valley* focust zich voornamelijk op het *Unheimliche* gevoel bij het aanschouwen van een menselijke robot; nochtans is het reeds bewezen dat het *Unheimliche* gevoel niet enkel detecteerbaar is in deze tak van robot design, maar ook in zekere onderdelen van de medische wereld en de kunstwereld. MacDorman<sup>1</sup> stelde reeds dat *the Uncanny Valley* niets te maken heeft met het level van menselijkheid maar te vinden is in de aparte delen van het voorwerp. Mijn vraag luidt nu: kunnen we *the Uncanny Valley* ook detecteren in *Unheimliche* kunst wanneer we aparte delen, zoals MacDorman omschreef, de determinanten van het kunstobject of de bekrachtigers die het kunstobject *Unheimlich* maken, gaan onderzoeken.

## DEEL 2 UNHEIMLICHE KUNST

We weten al dat *Das Unheimliche* niet enkel te detecteren is bij robotics maar ook in de kunst. In het volgende onderzoek naar de bekrachtigers in *Unheimliche* werken, stelde ik een register op, waarbij de beeldcomponenten van elk *Unheimlich* werk in kaart worden gebracht. Ik registreer daarnaast ook het soort medium (fotografie, installatie, sculptuur, schilderkunst,...) waarbij het *Unheimliche* gevoel het sterkst tot uiting komt.

### FOTOGRAFIE

Geen enkel medium kan onze herinnering en onze kennis zo over hoop halen als fotografie, dit mede omdat fotografie het dichtst de realiteit benadert. Toch is fotografie niet de perfecte spiegel, het zal nooit precies het voorwerp dupliceren, juist omdat we het voorwerp omzetten naar een tweedimensionaal beeld. Dit veroorzaakt vaak een conflict tussen wat we ons herinneren en wat we te zien krijgen. Fotografie is, net als film en cinema, in zekere zin al beladen met een gevoel van *Unheimlichkeit*. Het fotografisch proces is op zichzelf al *uncanny*, het bevroeren van tijd en het vastleggen van mensen of plaatsen in het verleden. Tijdens het fotografisch proces komen we vaak

<sup>1</sup>Karl F. MacDorman is universitair hoofddocent bij de *Human-Computer Interaction Program*, Universiteit van Indiana, en adjunct universitair hoofddocent bij het *Department of Electrical and Computer Engineering*, Purdue University.

technische fouten, onregelmatigheden, of toevalligheden tegen die het *uncanny* effect kunnen bevorderen. Een zeer wazig of hyperrealistisch beeld is bijvoorbeeld al iets minder vertrouwd. Als we over het effect van *Unheimlichkeit* spreken, mogen we zeker niet de sterke interactie, die tussen tekst en beeld kan ontstaan, vergeten. Op figuur 4 (“*Well Fed*”) zien we een bebloede tijger voor een jong meisje staan, het enige wat hun scheidt is het glas. Ze kijken elkaar aan. Met de titel van dit werk: “*Well Fed*”, impliceert de kunstenaar dat de tijger goed te eten krijgt, zou de tijger kinderen te eten krijgen? De suggestie blijft open.

Dit is zo bij alle mediums die *Unheimlichkeit* opwekken; we kennen de oplossing niet, het gaat in tegen alle moraal, we worden er onwennig van. Alles wat aan de dood gerelateerd is of aan het hiernamaals wordt ook vaak als *Unheimlich* ervaren, omdat de mens hier geen antwoord op heeft. Fotografen zoals Albert von Schrenk-Notzig en William H. Mumler (fig<sup>5</sup>) gebruiken graag de technische snufjes die het fotoapparaat toen al had (begin 20ste eeuw) om hun spookbeelden te verkrijgen. Ook mogen we niet vergeten dat we kunnen kiezen uit een gamma van talrijke manipulaties om het gevoel van *Unheimlichkeit* in een beeld te bevorderen. Het alom bekende Photoshop (Adobe), is niet meer weg te denken, wanneer er sprake is over fotografie. Op figuur 2 zien we hoe de mond en de ogen van de persoon op de foto zijn weg gefotoshopt, met een zeer onvertrouwd beeld als resultaat. Vaak blijkt de oplossing te liggen in een combinatie van de twee, van het afgebeelde (de inhoudelijkheden) en de technieken die de fotograaf hanteert.

#### VIDEO ART

Zoals bij fotografie zien we ook dat film, cinema en video-art een inherente relatie hebben met *Das Unheimliche*. Film werkt namelijk aan de hand van foto's die in een snel tempo achter elkaar vertoond worden. Traditioneel zijn we gewend om een sequentie van 24 à 30 foto's per seconde weer te geven in een film (HD toont nog meer beelden en is daarom ook soms wat *Unheimlich*). Wat een illusie geeft van beweging. Wanneer enkel deze techniek in beschouwing wordt genomen, kan je spreken van een *Unheimliche* abstractie van de realiteit. Wanneer de foto's bijvoorbeeld zouden vertraagd worden naar 16 per seconde, wat in vele films van de jaren '20 het geval was, wordt er al snel een onnatuurlijke zin voor snelheid ervaren. Vandaag wordt er enorm geëxperimenteerd met deze technieken van vertragen en versnellen. Peter Jackson's recente blockbuster ‘*The Hobbit*’ (fig<sup>7</sup>) had een sequentie van 48 tot 120 foto's per seconde, wat resulteerde in een verhoogde vorm van cinematografisch realisme. De reacties waren dan ook gemixt, ve-



Fig 6. ‘*The Shining*’<sup>3</sup>  
(1980)  
Stanley Kubrick  
Videoart



Fig 7. ‘*The Hobbit*’  
(2013)  
Peter Jackson  
Film



Fig 8. ‘*24 Hour Psycho*’  
(1993)  
Douglas Gorden  
Videoart



Fig 9. ‘*Mulholland Drive*’  
(2001)  
David Lynch  
Videoart



Fig 10. ‘*The Grandmother*’  
(1970)  
David Lynch  
Videoart



Fig 11. ‘*Lost Highway*’  
(1997)  
David Lynch  
Videoart



Fig 12. ‘*Five Angels for the millenium*’  
(2001)  
Bill Viola  
Videoart

Fig. 13 *Selbstportrait*  
(1996)  
Gerhard Richter

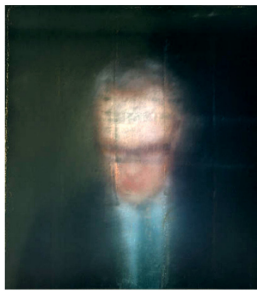


Fig. 14 “Mask” (2008)  
Michaël Borremans  
Oil, canvas  
248x350

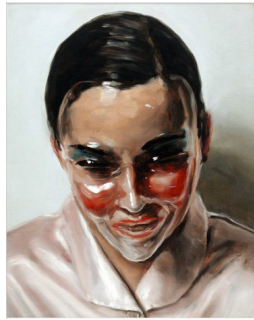


Fig. 15 “Sun in an  
Empty Room” (1963)  
Edward Hopper.  
Oil, canvas  
1071 x 775



Fig. 16 “Mystery and  
Melancholy  
of a Street.”  
(1914)  
Giorgio de Chirico.  
Oil, canvas  
850 x 690



Fig. 17 “The Four  
Rooms”  
(1914)  
Vilhelm  
Hammershøi  
Acrylic paint on  
canvas.  
850 x 705



len ervaren de verhoogde zin van realisme als een nerveuze afleiding. Toeschouwers beweerden dat de film meer iets had van een theatrische reproductie dan van een echte film. Deze defamiliarisatie vinden we ook terug in vele werken van video artiest Bill Viola. Hij gebruikt de kneedbaarheid van film om een gevoel van onvertrouwdheid en desoriëntatie op te wekken bij het publiek. Dit doet hij door bijvoorbeeld beweging enorm te vertragen of om te keren. Douglas Gordon, een Schotse kunstenaar gebruikte deze techniek ook in zijn extreem vertraagde versie van de Hitchcock's horror film die hij “24 Hour Psycho” (fig<sup>8</sup>) noemde, hierbij is de sequentie vertraagd naar een extreem van 5 foto's per seconde. Gordon onderzoekt verder hoe hij de *Unheimliche* effecten van film kan op wekken, door bijvoorbeeld beelden te spiegelen, door elkaar te halen of door twee verschillende films te projecteren aan beide kanten van het scherm. Ook regisseurs als Quentin Tarantino en David Lynch (*Mulholland Drive* (fig<sup>9</sup>), *Lost Highway* (fig<sup>11</sup>), *The Grandmother* (fig<sup>10</sup>)) gebruiken het reordenen van tijd om het gevoel van *Unheimlichkeit* op te wekken. Pas in de jaren '80 werd het gevoel van *Das Unheimliche* populair bij horrorfilms, deze werden namelijk beschouwd als meer angstaanjagend. Ze gebruikten onder andere de elementen die Sigmund Freud beschreef als duidelijke contouren van *Das Unheimliche*, zoals bijvoorbeeld de dubbelganger, geesten, telepathie, vloeken, verschijningen in spiegels, levensloze objecten die tot leven komen en repetitie van patronen en symbolen. Een duidelijk voorbeeld hiervan is ‘*The Shining*’ (fig<sup>6</sup>) een film geregisseerd door Stanley Kubrick. Tijdens het maken van de film hield Kubrick rekening met de bekrachtigers, beschreven door Freud.

#### SCHILDERKUNST

Wanneer er betrekking is op fotografie, video-art, film en cinema gebeurt het geregeld dat er tijdens het ontwerpproces rekening gehouden wordt met zowel de technische aspecten als de inhoudelijke aspecten van het kunstwerk. In de schilderkunst wordt dit in mindere mate gedaan omdat het beperkt is tot penseel en verfmaterialen, de focus ligt dus meer op het afgebeelde (de beeldcomponenten) En het zijn juist die beeldcomponenten die duidelijke determinanten maken.

Daarom was het onderzoek naar schilderkunst in mijn zoektocht naar *Das Unheimliche* een stap in de goede richting. Mijn onderzoeksvraag luidde dan ook: *Das Unheimliche*. Onderzoek naar de determinanten van de *Uncanny Valley* aan de hand van drie vertrouwde, familiale vormen.

Ook in schilderkunst zijn er enorme verschillen. Het gevoel van *Unheimlichkeit* kan zowel voor komen bij portretten als landschappen, schouwspelen, stilleven, stadszichten, gen-

restukken, noem maar op. Men vraagt zich dan ook af hoe je een *Unheimlich* schilderij kan onderscheiden van een gewoon schilderij. De oplossing ligt te vinden bij de bekrachtigers: body parts, protheses, de Döbbelganger, symmetrie, het masker, spiegels/spiegelbeeld, donkerte, verpakkingen, bedekkingen, dismorfiteit, onlogische verbanden, overdreven perspectief, schaduwen, oude gedragen kleren, kleurverzadiging, onhelder water, deuren/ingangen, verlaten gebouwen/plaatsen en de bekrachtigers beschreven door Freud: magie, animisme, het dubbel of de Döppelganger, de almacht van het denken, onbedoelde repetitie, het castratie complex, onmiddellijke wensvervulling en symmetrie.

Het voordeel van schilderkunst is dat we het beeld, dat we voor ogen hebben, ook direct op doek kunnen zetten, terwijl er bij de andere media vaak obstakels zoals budget, uitvoerbaarheid en tijd bij komen kijken.

#### SCULPTUUR

Al in de Romeinse tijd waren sculpturen enorme replica's van wat vaak voor die tijd als ideale menselijke figuren werden beschouwd. Wanneer deze replica's te realistisch zijn, ervaart men al snel een *Unheimlich* gevoel. Ook voor het medium sculptuur heb ik een selectie van werken gekozen die voor mij persoonlijk *Unheimliche* gevoelens weten op te wekken. De theorie van Masahiro Mori over *the Uncanny Valley* vertelde ons reeds hoe een voorwerp (robot) een *Unheimlich* gevoel kan uitlokken wanneer het meer en meer op een mens gaat gelijken. Vele kunstenaars maken, al dan niet bewust, gretig gebruik van deze kennis. Ze blazen leven in een levensloos object door gebruik te maken van allerlei maskers, mannequins, oude kleren, poppen, zelfs protheses en echte haren, kortom, allerlei bekrachtigers die later nog ter sprake zullen komen. Ook populair zijn de replica's van vaak alledaagse voorwerpen. We bekommen hier hetzelfde effect, maar dan in tegengestelde richting: het leven wordt uit de voorwerpen geblazen. Het alledaagse, vertrouwde wordt ofwel van zijn functie, <sup>(fig18)</sup> ofwel van zijn kleurverzadiging beroofd, <sup>(fig19)</sup> met als gevolg een vrij onvertrouwd, *Unheimlich* effect. Bij *Unheimliche* sculpturen zien we ook vaak het "geest-effect" opduiken, de suggestie van verlatenheid, plaatsen waar een persoon ooit, lang geleden, geleefd zou hebben. Ook voorwerpen (tweedehandse, persoonlijke materialen) <sup>(fig24)</sup> die de persoon al eens zou gebruikt hebben, kortom, voorwerpen die een sterke persoonlijke band hebben met de eigenaar, slagen erin hetzelfde *Unheimliche* effect te bekomen. Bij figuur 18 en 22 zien we hoe de kunstenaar gretig gebruik



Fig. 18 *Chair* (1969)  
Allen Jones  
painted plastic and mixed media  
77,5 x 57,1 x 99,1  
Tate. Purchased 1981



Fig. 19 *"Still life 1"*  
(2010)  
Hans op de Beeck  
synthetische gyps, staal, hout  
115 x 125 x 85 cm



Fig. 20 *"La poupée"*  
(1936-1965)  
Hans Bellmer  
Painted aluminium on brass base  
63,5x30,7x30,5  
Tate purchased, 1969



Fig. 21 *"Ghost"*  
(1990)  
Rachel Whiteread  
Pleister op stalen frame  
269 x 355.5 x 317.5 cm



Fig. 22 *"The Garden"*  
(1992-1994)  
Paul Mc Carthy  
Latex rubber, foam rubber, wig, clothing and tables  
2 parts, each  
243,2x75,5x97,7  
Courtesy the Artist, Galerie Hauser & Wirth Luhring Augustine Gallery



Fig. 23 *The Prodigal Son* (1994)

Damien Hirst

Steel, glass, calf and formaldehyde

two tanks each 121,9x152,4x45,7

Private collection London



Fig. 24  
anoniem

maakt van taboe's (vaak seksueel getinte thema's) en ethische gevoeligheden <sup>(fig23)</sup> die tegen onze algemene morele waarden ingaan.

De *Unheimlichkeit* is in deze sculpturen terug te vinden in de boodschap die ze voort brengen, namelijk een onduidelijke, dubbelzinnige, kortom een boodschap die mentale onzekerheid of cognitieve dissonantie veroorzaakt.

#### HET MAGISCH-REALISME

De term magisch realisme wordt zowel in de schilderkunst als in de literatuur gebruikt. Het is een stroming in de kunst waarin een poging wordt gedaan de werkelijkheid te verbinden met een andere of hogere werkelijkheid, waardoor hallucinerende beelden of droomeffecten ontstaan.

*“Het magisch realisme zoekt zijn inspiratie buiten de al te dagelijkse realiteit en binnen droom- en waanbeelden, vandaar ook de evenwaardige benaming Fantastisch Realisme. Dergelijke werken laten zich kennen door een nauwgezette, bijna fotografische weergave van realistisch lijkende tafereelen, die een geheimzinnige en magisch aandoende sfeer uitstralen, deze sfeer wordt vaker beschreven als *Das Unheimliche*.”* - (Prof. Dr. Antoon Van den Braembussche, Universiteit Brussel). Dubbelzinnige perspectieven en een ongebruikelijke manier om de dingen naast elkaar weer te geven, versterken nog deze sfeer. Dit maakt het magisch realisme ook verwant met het surrealisme (droombeelden). Toch moet men oppassen niet elk surrealistisch of magisch-realistisch beeld te bestempelen als *Unheimlich*. De nadruk ligt namelijk meestal niet alleen puur op de representatie ervan. De magisch realistische voorstellingen verwijzen vaak naar onderwerpen als de dood, dreiging en verval, thema's die men vaak ook onrechtstreeks ziet terug komen in *Unheimliche beelden*.

Als kunstfilosofie wil het magisch realisme het eigen wezen van alle literatuur en kunst (Daisne) formuleren en aantonen dat gans de kunst uit magische bronnen is ontstaan (Lampo). De aanspraak van het magisch realisme als kunstfilosofie ligt precies in het vermoeden dat het zojuist geschetste wereldbeeld ten grondslag ligt aan het wezen van de kunst zodanig. Het wezen van de kunst is dan een 'transfiguratie van het alledaagse'. (Van Den Braembussche 2007:99-100) In het magisch realisme als wereldbeeld of filosofie gaat het dus om de koppeling, of beter gezegd, het onvatbare contactpunt tussen werkelijkheid en magie. Zowel Daisne<sup>1</sup> als Lampo<sup>2</sup> postuleren, dat er naast de gewone, zichtbare werkelijkheid een bovennatuurlijke, onzicht-



bare werkelijkheid bestaat, die meer reëel, zo niet reëel is dan de voorgaande. Er is sprake van twee parallelle werelden, die juist in het magisch realisme onmerkbaar in elkaar overgaan, zich in elkaar verstrengelen, wat tot een transfiguratie of transmutie leidt van de gewone, zichtbare, alledaagse werkelijkheid. Wanneer deze twee, vertrouwde realiteit en onvertrouwde realiteit botsen, gaat het volgens Jung over betekenisvolle synchroniteit: het gaat om de wijze waarop in de alledaagse werkelijkheid zich plots, onvoorzien, ongewild, een *Unheimlich* gevoel manifesteert. *Das Unheimliche* gevoel zou plaatsvinden tussen het onnaspeurbaar grensgebied tussen beide parallelle werelden. (Van Den Braembussche 2007:98-100) Deze transfiguratie van het alledaagse is in wezen onzegbaar en onnoembaar. Dit onzegbare, sublieme gevoel kan net zo goed tot uiting komen in een volstrekt realistisch als in een abstract schilderij, maar ook helemaal niet. Volgens het magisch realisme impliceert elk waarachtig schilderij, hoe realistisch ook, een transfiguratie van de alledaagse werkelijkheid; dit is volgens het magisch-realisme de reden waarom vele kunstwerken het onbestemde gevoel van *Unheimlichkeit* weten op te wekken. (Van Den Braembussche 2007:98-100) Wat Sigmund Freud beschrijft als een *Unheimlich* gevoel zien we ook terug in de grondkenmerken van het magisch realisme: namelijk de angst voor het ontzagwekkende, het bovennatuurlijke. Immanuel Kant<sup>3</sup> wijst erop dat het ontzagwekkende ons tegelijk beangstigt en aantrekt. (Van Den Braembussche 2007:106) Vele horrorfilms gebruiken dit gevoel van *Unheimlichkeit*, het prikkelt ons, daarom kunnen we maar moeilyk weg kijken, maar tegelijkertijd stoot het ons ook af.

<sup>1</sup>Johan Daisne, pseudoniem van Herman Thiery (Gent, 2 september 1912 – aldaar, 9 augustus 1978) was een Vlaams schrijver, dichter, prozaïst en schrijver van toneelstukken, hoorspelen en essays. Hij was één van de auteurs die de aanzet gaven tot de stroming van het magisch realisme in de Nederlandse literatuur.

<sup>2</sup>Hubert Léon Lampo (Antwerpen, 1 september 1920 - Essen, 12 juli 2006) was een Vlaams schrijver. Totaal anders dan De ring van Möbius is De Zwanen van Stonehenge (1972), een bijna 400 pagina's tellende bundel opstellen met als ondertitel "Een leesboek over magisch realisme en fantastische literatuur." Het is een rondleiding door het rijk van de fantasie en een intellectueel-literair zelfportret.

<sup>3</sup>Immanuel Kant (Koningsbergen, Pruisen, 22 april 1724 - aldaar, 12 februari 1804) was een Duitse filosoof ten tijde van de Verlichting, wiens ideeën een grote invloed hebben uitgeoefend op de westerse wijsbegeerte.

## DEEL 3 HEIMSUCHUNG

### ZUHAUSE

Zoals eerder vermeld ontdekten Freud en Jentsch dat er wel zekere contouren bestaan bij het beschrijven van het gevoel *Das Unheimliche*. Freud definieert situaties die beschouwd worden als *Unheimlich* met onder andere: magie, animisme, het dubbel of de Döppelgänger, de almacht van het denken, onbedoelde repetitie, het castratie complex, onmiddellijke wensvervulling en symmetrie. Ik noem het liever bekrachtigers omdat ze nooit op zichzelf staan, ze worden steeds gecombineerd met een persoon of een voorwerp. In mijn verdere zoektocht en verzameling naar *Unheimliche* werken ( $\pm 220$  werken) ontdekte ik dat er naast deze bekrachtigers noch een heleboel andere geregeld opduikten. Zo heb ik besloten om een register (zie bijlage) op te stellen om de beeldcomponenten van deze *Unheimliche* werken in kaart te brengen. In dit register zien we enkele bekrachtigers van Freud weer opduiken zoals: de Döppelgänger, ready-mades (Marcel Duchamp), symmetrie, onbedoelde repetitie en animisme, maar ook een heleboel andere: body parts, protheses, het masker, spiegels/spiegelbeeld, donkerte, verpakkingen, bedekkingen, dismorphe wezens (Francis Bacon), onlogische verbanden, overdreven perspectief (Giorgio de Chirico), schaduwen, oude gedragen kleren (Christian Boltanski), kleurverzadiging (Hans Op de Beeck), onhelder water, deuren/ingangen, verlaten gebouwen/plaatsen, onvrijwillige herhaling, wax-work figures, poppen (Hans Bellmer) en automaten of robots.



Fig. 25 “Zuhause”  
Vlaamse woningen

In recente kunst zien we een verschuiving bij de modernistische notie van het fragment; het fragment wordt niet langer gezien als een deel van het geheel maar als een deel op zichzelf, en laat de fragmenten toe om op zichzelf te bestaan. Kunstenaars zoals Salvador Dali, Hans Bellmer, Antony Gormley staan bekend om hun interpretatie van fragmenten. Bellmer bijvoorbeeld construeerde omstreeks 1930 een levensgrote figuur van een jong meisje. Deze figuur was zo in elkaar gestoken dat men de delen volledig uit elkaar kon halen, en op verschillende manieren terug ineens kon zetten. Freud beschrijft deze actie als anatomische cross-over of transgressie.

### PORTRET VAN VLAAMSE WONINGEN

Voor mijn eerste vorm: huis, heb ik zowel rekening gehouden met de bekrachtigers als de modernistische notie van de-fragmentatie. Negen woningen fotografeerde ik, om ze daarna in lagen uit elkaar te halen. Eerst de tuintjes, daarna het huis zonder ramen of deuren, vervolgens enkel de ramen en deuren. Elk gefotografeerd huis oogt verlaten, de ramen zijn donker en de binnenkant is verscholen achter zowel sanseveria's en gor-

dijntjes. De woningen verliezen hierdoor zowel hun charme als warm nest en hun beschermende functie. De huizen worden in lagen uit elkaar gehaald. In feite was dit een eerste poging om diepte te creëren, met de bedoeling om de lagen daarna als transparanten achter elkaar te plaatsen. Door een licht achter de transparanten te plaatsen staan de witte delen van het huis nog meer in contrast met de donkere ramen en deuren. De transparanten bleken achteraf beter te werken wanneer ze naast elkaar werden geplaatst dan achter elkaar, juist omdat de suggestie open bleef welk deel van het huis en de tuin bij welk ander deel paste. Dit terwijl je al puzzelend de ‘juiste’ oplossing tracht te achterhalen. Ook ontstaat er een zekere spanning: de delen onderling eisen allemaal hun aandacht op. Vooral in de ramen en deuren die nu op zichzelf staan en voornamelijk donker zijn, heeft men de neiging om toch maar naar het kleinste teken van leven te zoeken.

De keuze om een echt huis te fotograferen was een bewuste. Via fotografie kom je het dichtst bij de realiteit en daardoor ook het vertrouwde. Uit de negen foto's van Vlaamse Woningen werden de drie sterkste geselecteerd. De plaatsing van de beelden bleek het sterkst te zijn wanneer de aandacht gevestigd werd op de fragmenten apart ipv als een puzzel. Dit door voldoende witruimte te voor zien bij elk fragment.

#### SKELETT HAUS

Het project *Skelett Haus* heeft op zijn beurt meer te maken met de universele, abstracte vorm van het huis: een kubus met een dakje op. Nog steeds vertrouwd maar al een stap verder weg van de realiteit (een echt huis). Daarom werd tijdens dit experiment ook niet afgeweken van deze vorm. Wel werd er geëxperimenteerd met materialen. Zo zijn er huisjes van spiegel, plexiglas, aluminium en hout gemaakt. Het gewenste effect lag niet zo zeer in de niet conventionele materialen, maar eerder in het licht en schaduwspel. De materialen hadden hier uiteraard iets mee te maken. De lichtweerkaatsing en de schaduwen verschilden namelijk bij elk huisje. Deze verschillen onthulden zowel waar het huis gestaan had, als de vorm van het huis, en in zekere zin ook het materiaal waarin het gemaakt is. Het plexiglasen huisje bijvoorbeeld, vertoonde een lichte schaduw, maar de skeletachtige opbouw werd opeens zeer prominent. Deze elementen allemaal samen genomen versterken de aanwezigheid van het huis. Daarom leek het mij in een volgende stap interessant om de huisjes volledig of in delen weg te laten. In een poging om juist het suggestieve karakter van *Das Unheimliche* te bekomen.

Daarna heb ik met de plaatsing, de kadrage en het weglaten van

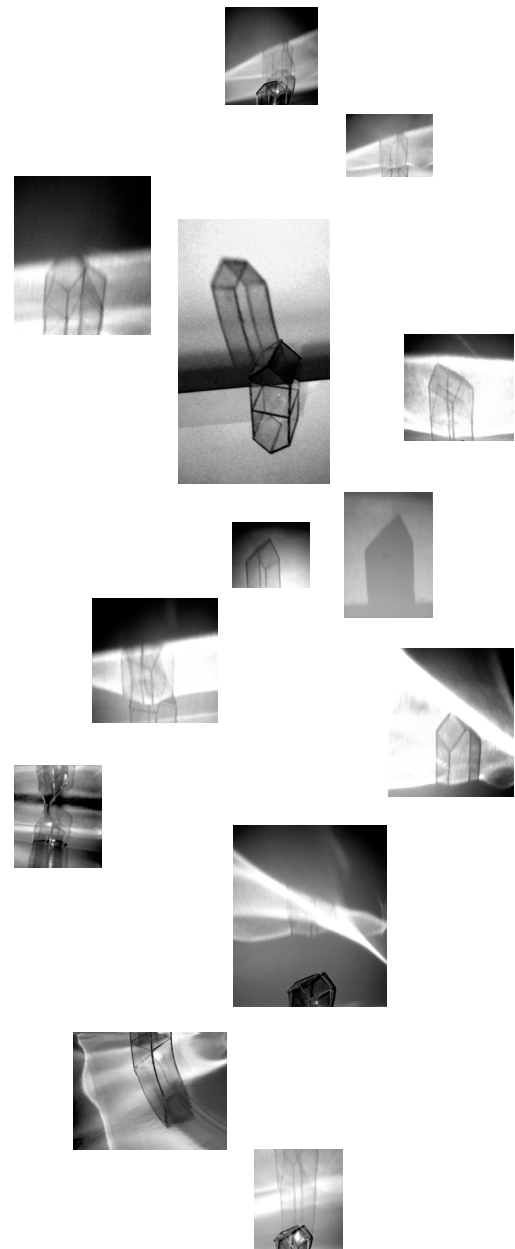


Fig. 26 “Zuhause”  
Skelett Haus

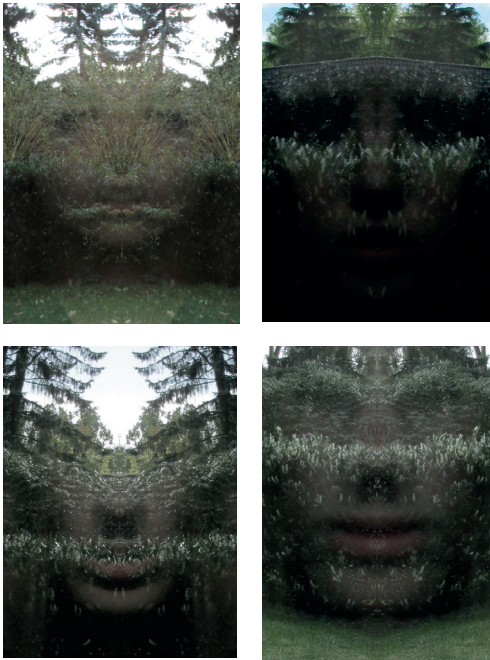


Fig. 27 “Gesicht”  
Disymmetrie

beeldelementen geëxperimenteerd. (In het fotografisch logboek kan men het verloop hiervan zien.) Deze ‘lege’ delen bleven een plaats behouden in het beeld en eisen op deze manier ook hun aanwezigheid op. Omdat de lichtinvallen vaak aan de voorkant vielen was ik wel gedwongen om ook het huis te fotograferen. Om deze reden zijn achter de huizen spiegels geplaatst. Deze kunnen het invallend licht opvangen. Ook deze oplossing bleek achteraf weer een nieuwe wending met interessante resultaten. Door te werken met spiegels bekwam ik een tweede duplicaat van het huis, in totaal 3 à 4 reflecties van het huis in één beeld. Het plexiglas huis bleek achteraf het sterkst op zichzelf te staan, zonder weglatingen die achteraf gezien te veel aandacht trokken. Tijdens het verdere ontwerpsproces ben ik dan ook verder gaan beginnen experimenteren met dit ene sterke beeld. Hiervoor speelde ik zowel met de verticale/horizontale lijnen, composities, reflecties als de horizonlijn in het beeld.

De meest *Unheimliche* beelden bleken diegenen te zijn waar de horizonlijn het moeilijkst te bepalen was, omdat je van deze een notie krijgt van desoriëntatie. Door een A1 papier onder het huis gepluoid te leggen slaagde ik erin om de horizonlijn minder prominent te maken, de golf in het papier zorgde er op zijn beurt voor dat de schaduw van het huis een aparte vorm kreeg. Onderaan het huisje plaatste ik een groot stuk spiegelpapier, dit zorgde ervoor dat zowel de reflecties van het licht als van het huis een dismorse vorm kregen die niet al te herkenbaar was. Uit deze tientallen foto's heb ik uiteindelijk een selectie gemaakt van een 30-tal beelden die de kijker op een verkeerd spoor moeten brengen, en waarbij aan de hand van simpele oplossingen een gewone vertrouwde vorm als huis, iets onvertrouwd wordt. Deze beelden bundelde ik ook in het boek *Zuhause*, met als doel de vertrouwde vorm (huis) sijpelend gewijs te onthullen, door telkens fragmenten te tonen van het gehele beeld.

## GESICHT

### DISYMMETRIE

Al eerder vermeldde ik dat symmetrie, een sterke bekrachtiger is, die onder andere *Unheimlichkeit* weet te bevorderen. Tijdens mijn ontwerpproces heb ik geprobeerd steeds terug te keren naar de basis van mijn onderzoek, namelijk de zoektocht naar bekrachtigers en de definitie van het *Unheimliche* gevoel. Deze zegt dat *Unheimlichkeit* een angstig gevoel is dat opkomt wanneer het vertrouwde plots onvertrouwd wordt. Symmetrie is een zeer natuurlijk fenomeen. We zien het voorkomen in zowel fauna als flora, maar ze is nooit perfect, nooit

exact hetzelfde. Voor *Gesicht* heb ik opnieuw geëxperimenteerd met spiegelbeelden en symmetrie. Ik heb mezelf gefotografeerd in een venster. Door de lichtreflectie zag ik mezelf vrij duidelijk en toch ook weer niet, het gedeelte achter het glas, of de achtergrond (allerlei planten) bepaalde mee de vorm van mijn gezicht. Pas later ontdekte ik ook andere figuren in deze beelden. De onnatuurlijke gezichten (symmetrische gezichten) in combinatie met de weelderige achtergrond (planten) zorgden ervoor dat ik in het symmetrisch gezicht een nieuw gezicht kon detecteren. Deze eerder monsterlijke figuren bleken achteraf niet eenmalig te zijn, maar een toevalligheid, die herhaaldelijk terug op doken.

In totaal zijn er 20 beelden gemaakt voor *Disymmetrie*. De meest *Unheimliche* beelden bleken diegene te zijn waarbij het gezicht nauwelijks te zien is, de symmetrie niet al te duidelijk is, en de kleuren niet al te vrolijk.

#### MASKE

Zoals men al kon zien in het register zijn sculpturen een dankbaar medium bij het maken van *Unheimliche* werken. Samen met fotografie, het meest voorkomende medium. De bekrachtigers body parts, prothese, animisme, dismorf, mannequins, poppen, masker komen vaak ook het best tot hun recht in een sculptuur. Juist omdat het voorwerp meer vorm en dimensionaliteit krijgt en dus in zekere zin ook meer vertrouwd is. Een geschilderd of gefotografeerd naakt blijft een plat vlak, een sculptuur van een levensgrootte mens ligt al een stapje dichter bij de realiteit of het vertrouwde.

Dr. Karl F. Mac Dorman ondervond reeds dat het gevoel van *the uncanny* bij de menselijke robots van Masahiro Mori, niet het gevolg was van het algemene level van menselijke eigenschappen, maar dat de oorzaak te vinden is in de mismatch van de onderlinge delen van het voorwerp, en dat er dus aan elk voorwerp meerdere valley's gelinkt kunnen worden. Hij nam als voorbeeld een realistische huidstructuur in combinatie met cartoonachtige ogen of realistische ogen met een onrealistische huidstructuur. Deze mismatch van vertrouwd en onvertrouwd, natuurlijk en onnatuurlijk, brengt de toeschouwer op een verkeerd spoor. De kijker gaat als het ware op zoek naar datgene wat hem vertrouwd is, maar tevergeefs. Deze 'frustratie' resulteert meestal in cognitieve dissonantie, enkel wanneer de beeldcomponenten nauwkeurig afgewogen en op elkaar zijn afgestemd. Deze mismatch heeft alles te maken met een associatie, die bestaat uit onlogische verbanden, die plots geen steek meer houden met elkaar. Dat ligt aan de basis ligt van *Das Un-*



Fig. 28 "*Gesicht*"  
Maske

*heimliche*, en heb ik verder onderzocht in een de tweede vertrouwde vorm, Gesicht.

Voor de sculpturen heb ik deze mismatch van natuurlijk en onnatuurlijk vrij letterlijk genomen. De huid tracht ik namelijk na te bootsen met gekleurde latex, de vorm van het gezicht met een gipsen mal. Deze twee samen zorgen voor een masker dat de realiteit benadert, maar niet helemaal raakt. Het masker is op zich al vrij *Unheimlich* maar het beeld wordt nog sterker wanneer deze in combinatie wordt gebracht met echt haar op het hoofd of echte wimpers op de ogen. De maskers kleed ik in met oude kleren, kettingen en oorbellen, kortom persoonlijke voorwerpen (ook een bekrachtiger, zie register).

De beste oplossing bleek een beeld te zijn in de vorm van een pasfoto. Het masker werd op hetzelfde gezicht geplaatst en op zijn plaats gehouden door een elastiek. Het haar valt net over de randen van het masker en lijkt deel uit te maken van de torso en de nek.

## **BAUM**

De laatste vertrouwde vorm was in heel het ontwerpproces ook de moeilijkste. Ideeën waren er niet direct. Hoe zou ik deze vertrouwde vorm *Unheimlich* kunnen maken? Ik begon zoals alle andere vormen met de delen (stam, tak, blad, kruin, ...) op te splitsen, of te defragmenteren, net zoals Dr. Karl F. MacDorman al vermeldde, zou de oplossing hierin te vinden zijn. Maar tevergeefs, de delen bleven vertrouwd ogen en waren niet sterk genoeg. Ik dacht dat eventueel een boom in miniatuurvorm mij al een stap dichterbij zou brengen naar het onvertrouwde. Dit bleek ook zo te zijn. Toch bleef ik stuiten op problemen zoals de uitvoerbaarheid van mijn plannen en het beschikbare budget. Door de bekrachtigers één voor één te gebruiken, te braaf, leken het miniatuurboompjes. Er werd mij aangeraden om even af te stappen van alle bekrachtigers en mij te focussen op één bekrachtiger of het experiment gewoon even de vrije loop te laten gaan.

En toen viel mijn aandacht op animisme, in het kort: wanneer men een levensloos object, leven toeëigent, of wanneer een levensloos object levend oogt. Vaak gaat animisme gepaard met een ogenschijnlijke beweging, een beweging die er normaal gezien niet hoeft, of kan zijn. We zien deze 'strategie' vaak genoeg opduiken in horror films: ogen van poppen die plotseling bewegen, tafels die door geesten worden verplaatst, deuren die plots dicht slaan, enzovoorts. Alsof de voorwerpen een leven op zich hebben. In deze gevallen wordt ogenschijnlijke beweging er dik opgelegd maar wat als we deze beweging veel subtler maken? Dus kwam ik op de idee om in een stilstaand beeld,

zoals een foto, een klein element subtiel te laten bewegen. Dit beeldelement zou dan de boom zijn en de beweging zou terug te vinden zijn in de kruin van de boom, net alsof er wind door de bladeren ruist. Maar dan nog zou de foto voor een onwetende toeschouwer even goed een film kunnen zijn. Ik moest dus elementen in het beeld plaatsen die erop zouden duiden dat de foto een foto is en geen film. Bijvoorbeeld door het inbrengen van levende elementen zoals mensen, dieren, een vliegende vogel eventueel. Pas daarna kon het geheel in scène gezet worden.

## BESLUIT

In 1919 definieerde psychoanalyticus Sigmund Freud (1856-1939) *Das Unheimliche* als een angst die ontstaat wanneer het vertrouwde plots vreemd wordt. Ik ben vertrokken van zéér vertrouwde vormen en ben er in geslaagd, aan de hand van de door mij gevonden bekrachtigers, deze onvertrouwd te maken en dusdanig een gevoel van *Unheimlichkeit* te bereiken.

Het resultaat van dit onderzoek leidde tot twee bevindingen. Enerzijds het opgemaakte register van de bekrachtigers. Anderzijds het experimenteel toepassen van de gevonden bekrachtigers of determinanten op de gekozen vertrouwde vormen (huis, boom, gezicht). Met als uitkomst vijf geslaagde *Unheimliche* projecten (Vlaamse Woningen, *Skeletthaus*, *Dissymetrie*, *Maske*, *Baum*).

Onderzoeksvraag: onderzoek naar de determinanten van de *Uncanny Valley* aan de hand van drie vertrouwde, familiale vormen. De uitdaging lag zoals ik al zei in de zoektocht hoe ik deze zéér vertrouwde vormen *Unheimlich* kon maken. *The Uncanny Valley* werd dan het moment of de stap in het ontwerpproces, wanneer het beeld *Unheimlich* wordt. Vergeleken met de *Uncanny Valley* van Masahiro Mori is dit het moment waarop de menselijk ogende robot gevoelens van afkeer en onbeslisbaarheid weet op te wekken bij de toeschouwer.

Om een idee te krijgen en mijn kennis te verbreden over het *Unheimliche* werk, besloot ik om de beeldcomponenten en het medium (schilderkunst, fotografie, video, sculpuur, installatie, andere) van een 220-tal *Unheimliche* werken te registreren. Tijdens deze registratie merkte ik op hoe bepaalde componenten steeds weer opdoken en een bekrachtigend effect hadden. Deze lijst van bekrachtigers boden mij op hun beurt dan weer een aanknopingspunt voor het verdere onderzoeks- en ontwerpproces van de vertrouwde vormen.

Dit aanknopingspunt werd een houvast op vlak van het inhoudelijke, het afgebeelde. Voor *Gesicht* (*Disymmetrie* & *Maske*) bijvoorbeeld, bleek de oplossing te liggen in zowel positieve

bekrachtigers (masker, onlogische verbanden, dismorf, symmetrie, spiegelbeeld) als negatieve bekrachtigers (weglaten, verzaaiing). Maar ook voor het technische aspect kon ik mijn soelaas vinden in deze verworven kennis. Zo trachtte ik voor elke vorm het meest toepasselijk medium te vinden waarbij het *Unheimliche* effect het best tot zijn recht kon komen.



## REGISTER

### BEKRACHTIGERS

In dit register ga ik na of er naast de bekrachtigers die Freud, Jentsch en Kelley reeds beschreven, beeldcomponenten zijn die steeds terug keren bij een inhoudelijk onderzoek naar *Unheimliche* werken. Ik selecteer daarvoor een 220-tal *Unheimliche* werken. De gevonden bekrachtigers hebben een leidraad gevormd doorheen het ontwerpproces.

### SCHEMATISCH

In dit register zal ik het medium en de bekrachtigers de bekrachtigers van *Unheimliche* werken nagaan. Onder deze bekrachtigers maak ik nog een onderscheid tussen sterke toevoegingen (positieve bekrachtigers) of sterke verminderingen (negatieve bekrachtigers).

Bekrachtigers    registratie van positieve bekrachtigers  
                          registratie van negatieve bekrachtigers

Medium            schilderkunst  
                          fotografie  
                          video  
                          sculpuur  
                          installatie  
                          andere

# HEIMSUCHUNG

## REGISTER

Bekrachtigers	Positieve bekrachtigers	Aantal
	Masker	14
	Animisme	1
	Body Parts	39
	Verpakkingen	9
	Onlogische verbanden	19
	Dubbelganger	3
	Protheses	11
	Dismorf	21
	Schaduwen	3
	Oude persoonlijke spullen	17
	Bedekkingen	3
	Poppen	9
	Overdreven perspectief	2
	Deuren/ingangen	4
	Symmetrie	1
	Spiegel/spiegelbeeld	2
	Mannequins	13

Bekrachtigers	Negatieve bekrachtigers	Aantal
	Weglatingen	13
	Onhelder/wazig	2
	Verlaten	13
	Verzadiging	9

Medium	Soorten	Aantal
	Schilderkunst	16
	Graffiti	1
	Fotografie	64
	Video	3
	Sculptuur	64
	Installatie	57
	Collage	8
	Tekening	1
	Andere	7



## HEIMSUCHUNG

### BIBLIOGRAFIE

- Boeken -

FREUD, S., 1919. *The Uncanny*. (translater D. McIntock), Penguin UK (2003), p240

HSU, J., 2012 *Why "Uncanny Valley" Human Look-Alikes Put Us on Edge*. Scientific American, a Division of Nature America p1

JENTSCH, E., 1906. *Zur Psychologie des Unheimlichen*. Psychiatrisch-Neurologische Wochenschrift 8.22 (25 Aug.1906) p195-98, 8.23 (1Sept.1906), p203-05

JONES, A. D., 2011. *Between Self and Other: Abjection and Unheimlichkeit in the Films of David Lynch*, Ph.D. Thesis. Newcastle University UK, p213

KELLY, M., 2004. *The Uncanny*. Verlag de Buchhandlung Walther König, Liverpool UK, p264

MASSCHELEIN, A., 2011 *The Unconcept: The Freudian Uncanny in Late-Twentieth Century Theory*, State University New York Albany US, p181

MEADOWS, M.S., 2011 *WeRobot*, Lyons Press Connecticut US, p229

MORI, M., 1970 *The Uncanny Valley*, (K. F. MacDorman & N. Kageki, Trans.)Robotics & Automation Magazine, 19(2), 98-100. doi:10.1109

ROYLE, N., 2003. *The Uncanny*. Manchester University Press. p341

VAN DEN BRAEMBUSSCHE, A., 2007 'Het Unheimliche: het magisch-realistie en het wezen van de kunst', Jrg. 25, 2007 Gierik & Nieuw Vlaams Tijdschrift, nr. 94, (p96-108).

- Internet -

ANONIEM, The White tube diaries 'the uncanny: where psychology meets art, (<http://whitecubediaries.wordpress.com/2013/02/21/the-uncanny-where-psychology-meets-art/>). (Geraadpleegd op 23 december 2013)

GUIZZO, E. (2013) 'Experts Plunge Into the Uncanny Valley', Celebrate Masahiro Mori, (<http://spectrum.ieee.org/autoton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley-revisited-a-tribute-to-masahiro->

mori). (Geraadpleegd op 23 december 2013)

KUNSTMUSEUM BONN. (2013) 'Heimsuchung: Unscanny Spaces in Contemporary Art', (<http://www.kunstmuseum-bonn.de/en/ausstellungen/rueckblick/info/ex/heimsuchung-1614/>). (Geraadpleegd op 24 december 2013)

SOFGE, E. (2010) 'The Truth About Robots and the Uncanny Valley: Analysis', (<http://www.popularmechanics.com/technology/engineering/robots/4343054>). (Geraadpleegd op 23 december 2013)

TATE LIVERPOOL (2004) 'Mike Kelley: The Uncanny' (<http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-liverpool/exhibition/mike-kelley-uncanny>). (Geraadpleegd op 24 december 2013)

TATE LIVERPOOL (2004) 'Mike Kelley: Room guide: the uncanny', (<http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-liverpool/exhibition/mike-kelley-uncanny/mike-kelley-uncanny-room-guide-uncanny>). (Geraadpleegd op 24 december 2013)

TATE LIVERPOOL (2004) 'Mike Kelley: The Uncanny: Room guide: Scale', (<http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-liverpool/exhibition/mike-kelley-uncanny/mike-kelley-uncanny-room-guide-scale>). (Geraadpleegd op 24 december 2013)

TATE LIVERPOOL (2004) 'Mike Kelley: The Uncanny: Room guide: Colour', (<http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-liverpool/exhibition/mike-kelley-uncanny/mike-kelley-uncanny-room-guide-colour>). (Geraadpleegd op 24 december 2013)

TATE LIVERPOOL (2004) 'Mike Kelley: The Uncanny: Room guide: The bodypart and wholeness', (<http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-liverpool/exhibition/mike-kelley-uncanny/mike-kelley-uncanny-room-guide-body-part-and>). (Geraadpleegd op 24 december 2013)

WILLIAMS, D. (2013) 'Analysing the uncanny part 4 - film & cinema' (<https://graphicdimensions.wordpress.com/2013/12/12/analysing-the-uncanny-film-cinema/>). (Geraadpleegd op 24 december 2013)

WILLIAMS, D. (2013) 'Analysing the uncanny part 1 - painting', (<http://graphicdimensions.wordpress.com/2013/12/05/analysing-the-uncanny-part1/>). (Geraadpleegd op 24 december 2013)

WILLIAMS, D. (2013) 'Analysing the uncanny part 2 - sculpture', (<http://graphicdimensions.wordpress.com/2013/12/05/analysing-the-uncanny-sculpture/>). (Geraadpleegd op 24 december 2013)

WILLIAMS, D. (2013) 'Analysing the uncanny part 3 - photography',

## HEIMSUCHUNG

### FIGUREN LIJST

Fig. 1 *The Uncanny Valley* (1970) MASAHIRO MORI  
([http://en.wikipedia.org/wiki/Uncanny\\_valley](http://en.wikipedia.org/wiki/Uncanny_valley)) p10

Fig. 2 “Chris” (1994) AZIZ, CUCHER (<http://www.pinterest.com/pin/429249408205735613/>) p10

Fig. 3 “Service Stairs” BISSELL B. SCOUT (<http://www.pinterest.com/pin/429249408205735388/>) p10

Fig. 4 “Well fed” (2012) WELL FED BLOG (<http://well-fed.tumblr.com/post/16907611545>) p10

Fig. 5 “Lincoln” (1869) WILLIAM H. MUMLER ([http://en.wikipedia.org/wiki/File:Mumler\\_\(Lincoln\).jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Mumler_(Lincoln).jpg)) p10

Fig 6. “*The Shining*”<sup>3</sup>(1980) STANLEY KUBRICK Videoart  
(<http://populationgo.tumblr.com/post/33865322939/top-5-best-horror-movies>) p11

Fig 7. “*The Hobbit*” (2013) PETER JACKSON Film ([http://wall.alpha-coders.com/by\\_sub\\_category.php?id=195543](http://wall.alpha-coders.com/by_sub_category.php?id=195543)) p11

Fig 8. “*24 Hour Psycho*” (1993) DOUGLAS GORDEN Videoart  
(<http://www.nationalgalleries.org/whatson/exhibitions/douglas-gordon-superhumanatural/highlights-4419>) p11

Fig 9. “*Mulholland Drive*” (2001) DAVID LYNCH Videoart (KELLY, M., 2004. *The Uncanny.*) p11

Fig 10. “*The Grandmother*” (1970) DAVID LYNCH Videoart (<http://www.listal.com/list/complete-review-david-lynchs-work>) p11

Fig 11. “*Lost Highway*” (1997) DAVID LYNCH Videoart (<http://sensesofcinema.com/2012/book-reviews/designs-for-life-david-lynch-by-justus-nieland/>) p11

Fig 12. “*Five Angels for the millenium*” (2001) BILL VIOLA Videoart  
(<http://www.studiointernational.com/index.php/big-bang-creation-and-destruction-in-20th-century-art>) p11

Fig. 13 *Selbstportrait* (1996) GERHARD RICHTER ([http://www.art-magazin.de/kunst/15936/gerhard\\_richter\\_national\\_portrait\\_gallery\\_london?cp=4](http://www.art-magazin.de/kunst/15936/gerhard_richter_national_portrait_gallery_london?cp=4)) p12



Fig. 14 "Mask" (2008) MICHAËL BORREMANS Oil, canvas  
248x350 (<http://www.ionoi.it/index.php?pages=fashion&start=30>)  
p12

Fig. 15 "Sun in an Empty Room" (1963) EDWARD HOPPER. Oil,  
canvas 1071 x 775 (<http://archi-ethan.blogspot.be/2010/04/edward-hopper.html>) p12

Fig. 16 "Mystery and Melancholy of a Street." (1914) GIORGIO DE  
CHIRICO. Oil, canvas 850 x 690 ([realitybitesartblog.blogspot.com](http://realitybitesartblog.blogspot.com))  
p12

Fig. 17 "The Four Rooms" (1914) VILHELM HAMMERSHØI  
Acrylic paint on canvas. 850 x 705 (<http://sealmaiden.tumblr.com/post/476485484/vilhelm-hammersh-i-the-four-rooms-1914>) p12

Fig. 18 *Chair* (1969) ALLEN JONES painted plastic and mixed media  
77,5 x 57,1 x 99,1 Tate. Purchased 1981 (KELLY, M., 2004. *The  
Uncanny.*) p13

Fig. 19 "Still life 1" (2010) HANS OP DE BEECK  
synthetische gypts, staal, hout 115 x 125 x 85 cm ([http://www.galerie-krinzinger.at/artist/hans\\_op\\_de\\_beeck/work/selected/still\\_life\\_1](http://www.galerie-krinzinger.at/artist/hans_op_de_beeck/work/selected/still_life_1))p13

Fig. 20 "La poupée" (1936-1965) HANS BELLMER Painted allumi-  
nium on brass base, 63,5x30,7x30,5, Tate purchased, 1969 (KELLY,  
M., 2004. *The Uncanny.*) p13

Fig. 21 "Ghost" (1990) RACHEL WHITEREAD Pleister op stalen  
frame 269 x 355.5 x 317.5 cm ([http://www.saatchigallery.com/aip/rachel\\_whiteread.htm](http://www.saatchigallery.com/aip/rachel_whiteread.htm)) p13

Fig. 22 "The Garden" (1992-1994) PAUL MC CARTHY Latex rubber,  
foam rubber, wig, clothing and tables 2 parts, each 243,2x75,5x97,7  
Courtasy the Artist, Galerie Hauser & Wirth Luhring Augustine Gal-  
lery (KELLY, M., 2004. *The Uncanny.*) p13

Fig. 23 "The Prodigal Son" (1994) DAMIEN HIRST Steel, glass, calf  
and formaldehyde two tanks each 121,9x152,4x45,7 Private collection  
London (<http://www.damienhirst.com/the-prodigal-son-1>) p14

Fig. 24 anoniem (KELLY, M., 2004. *The Uncanny.*) p14



